



REGLEMENT UNIVERSITAIRE

LUTTE / SAMBO

COMPETITION PAR EQUIPES

AVANT-PROPOS

Ce règlement spécifique s'intègre dans le règlement général de la FFSU.

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, la Commission Mixte Nationale est la seule habilitée à prendre les décisions.

Seuls les étudiants possédant une licence FFSU de l'année universitaire de la saison en cours, sont autorisés à participer à la compétition par équipes.

Le championnat par équipes est innovant, ludique, simple à comprendre, moins exigeant au plan technique. Il rassemble les lutteurs et les samboïstes et peut séduire les non spécialistes.

SOMMAIRE

GENERALITES.....	4
Article 1 – Les tenues.....	4
Article 2 – L’entraîneur	5
Article 3 – Le tapis.....	5
Article 4 – Le corps d’arbitrage.....	5
Article 5 – Interdictions générales et prises illégales	5
COMPETITION PAR EQUIPE	6
Article 6 – Composition	6
Article 7 – Catégories de poids.....	6
Article 8 – Pesée	6
Article 9 – Formule de compétition	6
Article 10 – Tenue des combattants	7
Article 11 – Déroulement d’une rencontre	7
Article 12 – Cotations des actions	8
Articles 13 – Non combativité.....	8
Article 14 – Interruption du match.....	8
Article 15 – Résultat de la rencontre	8
ANNEXES.....	9
Annexe 1 – LA TENUE.....	11
Annexe 2 – LE TAPIS	13
Annexe 3 - LE CORPS ARBITRAL	14
Annexe 4 - INTERDICTIONS GENERALES ET PRISES ILLEGALES	15
Annexe 5 – VOCABULAIRE DE L’ARBITRE.....	16
Annexe 6 – FORMULE DE COMPETITION	17

GENERALITES

Article 1 – Les tenues

La tenue de lutte en compétition est une tenue 2 pièces avec short de combat et top collant type lycra (Voir les exemples de modèles en [annexe 1](#)) ou maillot de lutte officiel.

Celle-ci doit respecter la couleur de l'appel (si rouge, pas de bleu sur la tenue et si bleue, pas de rouge sur la tenue).

- Le **top** doit respecter les contraintes suivantes :
 - Coloris au choix (dans la limite de la couleur précisée plus haut)
 - Matière synthétique type lycra et près du corps.
 - Manches courtes recouvrant les épaules et au-dessus du coude
 - Col rond ras du cou ou légèrement montant
 - Pas de maillots d'autres sports
- Le **short** doit respecter les contraintes suivantes :
 - Juste au-dessus du genou
 - Proche du corps sans être collant
 - Pas de poche
 - Pas de fermeture éclair
 - Pas de partie rigide pouvant blesser
 - Coloris au choix (dans la limite de la couleur précisée plus haut)

Protège-oreilles

- Seuls les protèges oreilles sans aucune partie métallique ou coque, sont autorisés.

Chaussures

- Chaussures de lutte (fortement conseillé) ou pieds nus (autorisés).

Il est interdit de :

- Porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques,
- Accéder aux tapis de compétitions sans être en tenue de combat conforme,
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante,
- Se présenter en état de sudation au début du combat,
- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire ou soi-même (tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc...)

Particularités pour les femmes :

- Port du soutien-gorge sans armature.
- Les cheveux doivent être maintenus à l'aide d'élastiques ou de rubans, à l'exclusion d'attaches métalliques.

Si un lutteur se présente dans une tenue non conforme, il lui sera demandé de se mettre en conformité dans un délai temporel rapide.

Passé ce délai le lutteur fautif sera déclaré perdant par Abandon

La tenue de sambo (voir [annexe 1](#))

- Veste de sambo ou veste de kimono autorisée
La ceinture doit être de la même couleur que la veste sauf pour les titulaires de la ceinture noire de Sambo
- **La tenue doit respecter la couleur de l'appel (si rouge, pas de bleu sur la tenue et si bleue, pas de rouge sur la tenue).**
- Chaussures de sambo, de lutte ou pieds nus
- Short de sambo rouge ou bleu ou short de lutte autorisé.

La première équipe appelée sera en rouge.

Le combattant appelé respectera la couleur de son équipe (Bleue ou Rouge).

- En lutte, une manchette de couleur sera portée à la cheville.
- En Sambo, la veste sera de la couleur de l'équipe.

Article 2 – L'entraîneur

L'entraîneur est assis dans une tenue sportive (avec chaussures, sans ~~casquettes, ni bonnet, ni~~ couvre-chef) à la place qui lui est réservé au bord du tapis. Pendant le combat

- Il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'interpeller le corps d'arbitrage.
- Il a seulement le droit de parler à son combattant.
- Il ne doit pas filmer le combat ou prendre des photos.

En cas de non-respect de ces règles il sera averti verbalement, puis exclu du combat (carton jaune), voire de la compétition (carton rouge).

Article 3 – Le tapis

Tapis de type homologué par l'UWW. (Précisions en [annexe 2](#))

La surface de combat est limitée à 9 m de diamètre (extérieur du cercle orange)

Article 4 – Le corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage, pour chaque combat se compose de 2 arbitres :

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

Soit 2 officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par la Commission Mixte Nationale FFSU-FFLDA.

Ils seront aidés par un secrétaire de table et un chronométrateur

(Voir [annexe 3](#) pour le rôle de chacun)

Article 5 – Interdictions générales et prises illégales

Toute action dangereuse ou anti sportive est interdite (voir [annexe 4](#))

Conséquences des prises illégales

- Action illégale du combattant attaquant :
 - 1^{ère} action illégale constatée : action annulée + avertissement verbal
 - Récidive : action annulée + avertissement au combattant fautif + 1 point à l'adversaire

- Action illégale du combattant attaqué :
 - Ne gênant pas l'attaquant : action comptabilisée + avertissement au combattant fautif + 1 point à l'attaquant
 - Gênant l'attaquant : pas de point pour l'action avortée + avertissement au combattant fautif + 1 point à l'attaquant

COMPETITION PAR EQUIPE

Article 6 – Composition

L'équipe d'une AS est composée de 3 Jeunes Gens et 2 Jeunes Filles appartenant à l'équipe engagée.

Un arbitre, **ayant participé à la compétition individuelle**, peut être intégré dans une seule équipe. Un capitaine est nommé. Le nombre de remplaçants n'est pas limité. Un combattant ne peut être inscrit que sur une seule équipe et même équipe.

- L'équipe est composée de membres de l'AS et peut-être renforcée de 2 personnes au maximum d'une autre AS.
- L'équipe est composée d'au moins 3 personnes, dont une Jeune Fille, au minimum.
- Une académie peut présenter plusieurs équipes d'AS.

Article 7 – Catégories de poids

JEUNE GENS

- 70 kg
- 80 kg
- + 80 kg

JEUNES FILLES

- 60 kg
- + 60kg

Article 8 – Pesée

Les hommes et femmes ayant participé au championnat individuel conservent, s'ils le désirent, leur catégorie de poids pour le championnat par équipes.

Dans tous les autres cas, ils sont pesés.

(Pour accéder à la compétition dans une catégorie de poids supérieure à celle l'individuelle, le poids doit être égal ou supérieur (exemple = + 60 kg chez les jeunes femmes, le poids doit être de 60,001 kg minimum))

Article 9 – Formule de compétition

Voir les détails en [annexe 6](#)

- « **Jusqu'à 5 équipes** », la compétition est organisée en « tournoi nordique » (poule unique où tout le monde se rencontre).
- « **A partir de 6 équipes** », la compétition est organisée en tableau à double élimination (une équipe est éliminée après 2 défaites), selon le système d'appariement FFLDA.

Les AS classées (podium) l'année universitaire précédente, et les équipes d'une même AS seront séparées.

Article 10 – Tenue des combattants

Tenue de Lutte et/ou de Sambo (voir [article 1](#)) en fonction du tirage au sort.

Article 11 – Déroulement d'une rencontre

Formule d'une rencontre

Une rencontre comporte 5 combats de 3 minutes en score cumulé qui se dérouleront dans l'ordre des catégories suivantes : -70 kg Jeune Gens, -60 kg Jeune Fille, -80 kg Jeune Gens, +60 kg Jeune Fille, +80 kg Jeune Gens

- Un arbitre diplômé FFSU (régional ou national) ayant officié sur le CFU individuel rapporte 3 points à son équipe, intégré au score en début de rencontre. Un arbitre diplômé ne peut être intégré qu'à une seule équipe.
- Chaque membre de l'équipe démarre son combat avec le score du combat précédent
- Le premier combattant marquant au moins 3 points met fin au combat avant les 3 minutes
- 5 points seront donnés à l'équipe adverse en cas de : Forfait, Disqualification, Abandon, « 3 avertissements » d'un combattant.
- Aucune victoire ne sera proclamée à la fin de chaque combat. Seul le résultat de la rencontre sera proclamé.

Avant la rencontre

Chaque équipe sera appelée par le responsable de la compétition pour préparer la rencontre. Chaque équipe remet aux responsable FFSU la composition de son équipe pour la rencontre (y compris l'arbitre s'il en a un).

Tirage au sort d'une couleur (Rouge ou Bleu). Le capitaine de l'équipe tirée au sort choisira la tenue (Veste de Sambo ou non) pour une catégorie de son choix. **Les combats suivants**

alterneront obligatoirement Veste/ sans Veste

Une feuille de rencontre sera préparée par le responsable FFSU incluant :

- Le nom de chaque équipe
- Le tour
- Le nom de l'arbitre de chaque équipe (s'il y en a) avec le point correspondant
- La tenue pour chaque combat
- La catégorie de poids du premier combat.

Les **feuilles** de composition d'équipe et la feuille de rencontre seront données aux arbitres

La rencontre

Les deux équipes se présentent sur le tapis, se saluent et saluent les arbitres.

La rencontre débutera par la catégorie tirée au sort avec la tenue choisie.

Dès qu'un combattant a marqué au moins 3 points, ou, à défaut, à la fin du temps réglementaire, le combat s'arrête (même si aucun point n'est marqué).

Chaque combat débute avec le score du combat précédent

A la fin de la rencontre (5 combats), les équipes se présentent sur le tapis et attendent l'annonce des résultats par un arbitre.

A l'annonce du résultat de la rencontre, les deux équipes se saluent.

Article 12 – Cotations des actions

Le combat ne se pratique qu'en position debout. Le recours aux jambes est autorisé dans toutes les actions.

1 point est attribué :

- Au combattant qui parvient à amener n'importe quelle partie du corps de son adversaire au sol, autre que les mains et les pieds.
- Au combattant qui parvient à faire sortir n'importe quelle partie du corps de son adversaire de l'aire de compétition (pied ou main entier)
- Au combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement pour prise illégale ou interdite.

3 points sont attribués :

- Au combattant qui parvient renverser sur le dos son adversaire.

Nota bene : le lutteur attaquant est autorisé à poser un (et un seul) genou au sol lors de son attaque à condition qu'elle aboutisse lors de cette unique action (sans changement de direction).

Article 13 – Non-combativité

La non-combativité est caractérisée par le fait qu'un combattant refuse le combat en vue de limiter les points perdus liés à sa probable défaite. Son objectif étant de perdre 1 seul point plutôt que 3 points. Elle s'identifie par le fait pour le combattant d'aller au sol volontairement (genou ou plat ventre) ou de sortir ou de se laisser faire facilement. Qu'elle soit manifeste ou décelée par le corps arbitral, elle sera sanctionnée de la manière suivante :

- Point de l'action + 1 point supplémentaire au premier avertissement
- Point de l'action + 2 points supplémentaire au second avertissement

Article 14 – Interruption du match

Si le combat doit être interrompu (consultation du corps d'arbitrage, etc.), les deux combattants doivent rester au centre du cercle.

Article 15 – Résultat de la rencontre

L'équipe vainqueur est celle qui obtient le plus de points techniques cumulés (y compris ceux des arbitres).

En cas d'égalité, le vainqueur sera déterminé par les critères hiérarchiques suivants :

1. Le plus de manches « gagnées »
2. Le moins de forfait / abandon / disqualification
3. L'équipe la plus légère (les poids de pesée seront pris en compte).



ANNEXES

Annexe 1 – LA TENUE

Tenue de LUTTE

Exemples de modèles autorisés



Exemples de modèles NON autorisés



Manches longues



Ne recouvre pas les épaules



Pas assez collant et coton

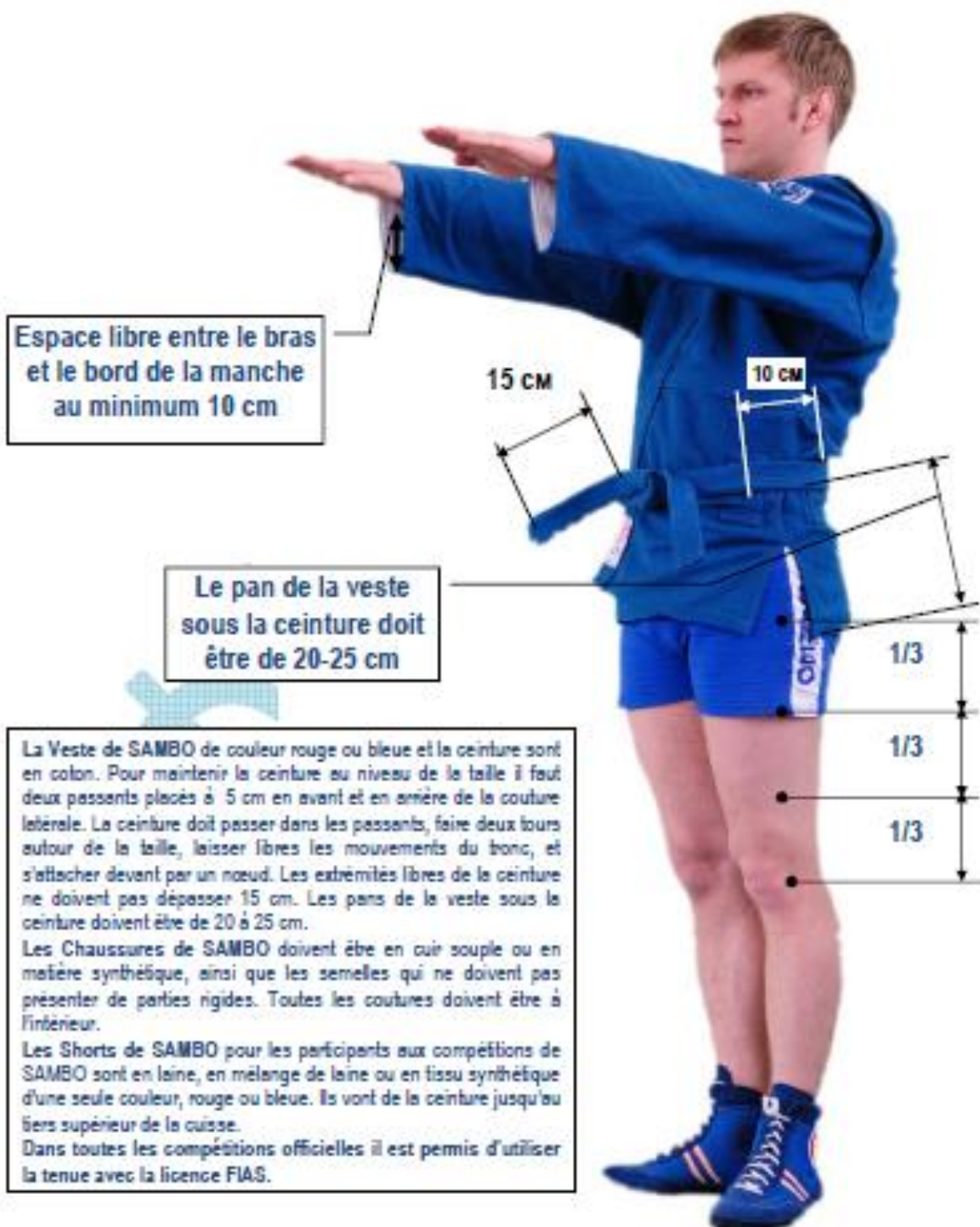


Short trop court



**Graphisme sans lien
avec la lutte**

Tenue de SAMBO



Ou shorts lutte autorisés

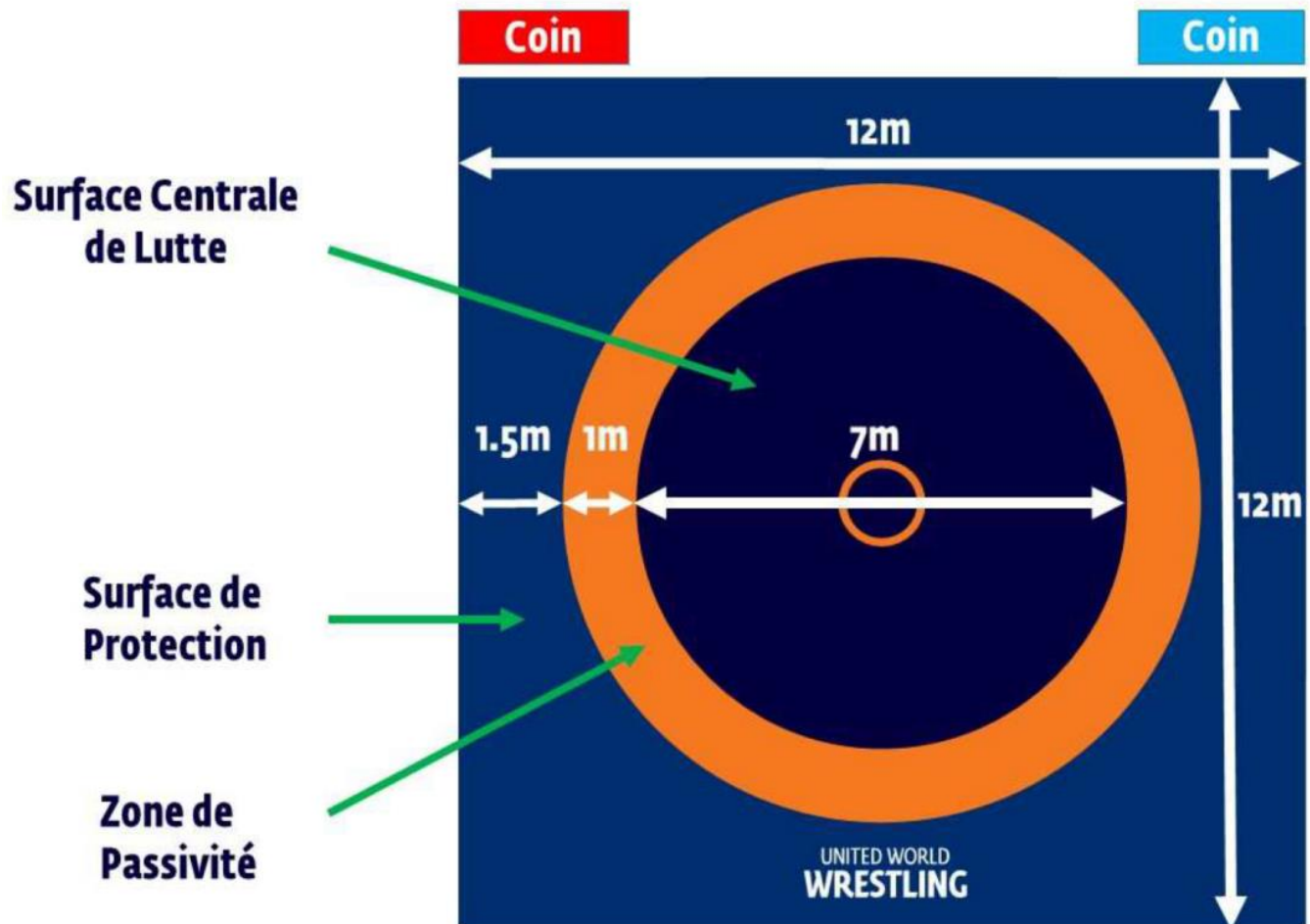


Annexe 2 – LE TAPIS

La zone de combat est composée d'un cercle de 9 mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1,50m de largeur.

A l'intérieur du cercle de 9 m de diamètre, tout autour de sa circonférence, est tracée une bande de couleur orange de 1 mètre de largeur, qui fait partie intégrante de la surface de combat.

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



- La partie intérieure du tapis située en deçà de la bande orange sera appelée : Surface centrale de lutte (diamètre 7m)
- La bande orange : Zone de passivité (largeur 1m)
- La partie extérieure à la bande orange : Surface de protection (largeur 1,50 m)

Annexe 3 - LE CORPS ARBITRAL

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.

Les arbitres sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de l'arbitre (voir [Annexe 5](#)).

L'arbitre central

Il 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 vainqueur

Le second arbitre

Il 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
- 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

- Remplir la feuille de pointage en fonction des décisions des arbitres

Le Chronométrateur

- Chronométrer le match en stoppant le temps à chaque arrêt marqué par l'arbitre central.

Annexe 4 - INTERDICTIONS GENERALES ET PRISES ILLEGALES

Il est interdit aux combattants :

- 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 adverse (pincement...).
- De toucher le visage adverse 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.
- 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)
- Enduire la peau de substances grasses ou collantes
- Simuler une blessure
- Quitter l'aire de compétition pour quelque raison que ce soit

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

Annexe 5 – VOCABULAIRE DE L'ARBITRE

Tout membre du corps d'arbitrage doit parfaitement connaître et appliquer le vocabulaire défini ci-après, lequel constitue le moyen officiel de communication entre eux et les combattants.

1) **SALUT**

Les lutteurs doivent se saluer.

2) **OPEN**

Le lutteur doit modifier sa position et adopter une lutte plus ouverte.

3) **ATTENTION**

L'arbitre met en garde le lutteur passif avant de demander l'avertissement

4) **ACTION**

Le lutteur doit exécuter la prise qu'il a engagée.

5) **STOP**

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

6) **CONTINUEZ**

La lutte doit reprendre sur cet ordre de l'arbitre.

L'arbitre emploie également ce mot pour faire continuer la lutte si les lutteurs s'arrêtent par confusion et le regardent comme s'ils demandaient une explication.

7) **CENTRE**

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

8) **TOMBE**

Mot employé pour indiquer que le lutteur est battu par "Tombé".

Pour le Tombé, l'arbitre dit pour lui-même "Tombé", frappe le tapis de la main et siffle la fin du combat.

9) **CHRONOMETRE**

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

10) **CONSULTATION**

L'arbitre Central et le second arbitre, après avoir arrêté le combat, se consultent avant de prononcer une disqualification ou une prise de décision sur toutes les questions ou il y a désaccord

11) **AVERTISSEMENT**

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles ou fuite de combat

12) **DOCTEUR**

Appeler le médecin officiel de la compétition pour soigner un lutteur.

Annexe 6 – FORMULE DE COMPETITION

Dans un tournoi avec maximum 5 équipes

Il faut utiliser la formule du tournoi nordique dans laquelle toutes les équipes se rencontrent.

Le classement final est établi selon les critères suivants :

- Le plus grand nombre de victoires de rencontres.
- En cas d'égalité de victoires entre 2 équipes, la mieux classée sera celle qui aura battue l'autre.
- En cas d'égalité de victoires entre plus de 2 équipes, le classement sera établi en fonction des critères hiérarchiques suivants (entre les équipes concernées) :
 - Le plus de combats « gagnés »
 - Le plus de prises à 2 points
 - Le moins d'avertissement
 - Le moins de Forfait
 - Le moins d'Abandon (Blessure)
 - L'équipe la plus légère (les poids de pesée seront pris en compte).

Dans un tournoi avec plus de 5 équipes

- La compétition est organisée en tableau à double élimination, selon le système d'appariement FFLDA.

Tour de qualification

- S'il n'y a pas de nombre idéal d'équipes (8, 16, 32, etc.), un tour de qualification sera organisé pour atteindre le nombre idéal.

Tableau des gagnants

- Chaque équipe vainqueur ou exempte au tour de qualification passe dans le « tableau des gagnants »

Le tableau des repêchages

- Chaque équipe perdante passe dans le « tableau des repêchages ».
- Les exemptes en repêchage sont qualifiées pour le tour de repêchage suivant.
- Une équipe qui perd lors des repêchages est éliminé de la compétition.
- Les équipes perdantes lors du même tour de repêchage sont classées ex-æquo (3^e, 5^e, 7^e, 9^e, 13^e, 17^e, 25^e, etc.).
- Le dernier tour de repêchage correspond à la place de 3^e/5^e
- Si les équipes se sont déjà rencontrées, la rencontre doit se faire à nouveau