



**Règlement**

**CF LUTTE 2021**

**+ CHALLENGE NATIONAL LUTTE  
SUR SABLE**

**23 JUIN 2020**

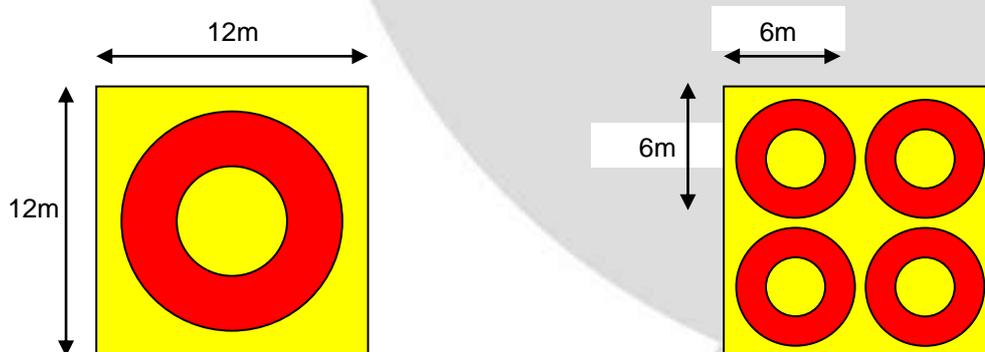
## REGLEMENT POUR CF LUTTE

### I - BUT DE LA LUTTE

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

### II - SURFACE DE COMBAT

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



### III – DUREE DES COMBAT

En collège, la durée est de 3 minutes

En lycée, la durée est de 4 minutes

Les combats sont chronométrés en temps continu.

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

### IV - TENUE DU LUTTEUR

**Si une équipe est en rouge ou en bleu, il faut nécessairement un autre jeu de maillots d'une autre couleur.**

Elle est composée :

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



## V - TENUE DE L'ARBITRE

Le corps d'arbitrage devra avoir une tenue réglementaire : Pantalon blanc (corsaire et legging interdits) + chaussures de lutte  
Chaque ARBITRE devra posséder un sifflet et ses manchettes

## VI – ARBITRAGE

Au minimum :

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

## VII – COACHING

Chaque équipe dispose de trois temps mort de 15 secondes par rencontre (un par combat). Le temps mort se fait lors de l'arrêt de l'arbitre pour chaque combat cela avant la dernière minute.

Le coach doit posséder son chrono et doit rester assis avec ses camarades.

## VII– INTERDICTIONS

### 1) Interdictions générales :

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

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

### 2) Techniques interdites :

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

## VIII - COTATION DES TECHNIQUES

### Les techniques cotées :

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

### Les situations particulières de lutte :

- Le « tombé », c'est le contact simultané des deux omoplates au sol pendant 2 secondes.
- La « mise en danger » :  
En position allongée, la ligne des omoplates forme avec le tapis un angle inférieur à 90°. En position assise, le dos forme avec le tapis un angle inférieur à 45°.
- Le « contrôle arrière » : le lutteur attaqué se retrouve à plat ventre ou en position quadrupédie (2 genoux + 1 main ou 2 mains + 1 genou), le lutteur attaquant est situé derrière la ligne d'épaules du lutteur attaqué et le contrôle.
- La « position assise contrôlée » : le lutteur attaqué se retrouve assis, le dos formant avec le sol un angle supérieur à 45°, le lutteur attaquant est situé devant lui et le contrôle.
- Le « surpassé » : le lutteur dominé, dessous, retourne la situation à son avantage en mettant son adversaire en position de mise en danger ou en accédant au contrôle arrière.

### Les cotations :

- **3 points** : technique de lutte debout **contrôlée avec « mise en danger » directe** de l'adversaire.
- **2 points** : technique de lutte au sol avec **« mise en danger » maintenue 2 secondes**.
- **1 point** : en position debout contrôle arrière au sol, le lutteur se relève debout sur ces deux pieds face à son adversaire
- **1 point** : toute action qui se termine par un **contrôle au sol arrière ou assis**.

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

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

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

## TABLEAU DE COTATION DES ACTIONS ET DES TECHNIQUES

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

### VIII – AVERTISSEMENT

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

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

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

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

### IX - DEROULEMENT DU COMBAT

#### 1) Éléments favorisant une lutte offensive

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

#### 2) Arrêt et continuation du combat

- **Le combat sera arrêté et reprendra debout dans les cas suivants :**

- **Debout**, l'arbitre siffle dès qu'un des deux lutteurs met un pied à l'extérieur du cercle rouge. Si une action était engagée de l'intérieur, elle sera cotée.
- **En position quadrupédie**, la lutte est interrompue dès qu'une main du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle.
- **Sur le dos ou à plat ventre**, le combat est interrompu dès qu'une épaule du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle de combat.

*N.B. : il ne peut y avoir de « mise en danger » maintenue (2 pts.) et a fortiori de « tombé » à l'extérieur du cercle de combat.*

○ Sur **retour à plat ventre ou position quadrupédique** d'un lutteur ayant été mis en danger pendant 2 secondes (action à deux points), la lutte est arrêtée et reprend debout.

• **Le combat continuera au sol dans les cas suivants :**

- Après un « amené à terre » ventral ou quadrupédie contrôlé derrière, ou un « surpassé » (au sol) sans mise en danger, le combat continue pour permettre d'atteindre le « tombé ».
- Après une action cotée (engagée debout) à 3 pts et un retour à plat ventre ou quadrupédique du lutteur attaqué, le combat continue pour permettre d'atteindre le « tombé », une cotation à 2 pts pourra avoir lieu.
- Sur « mise en danger », le combat continue pour obtenir le « tombé », il ne sera arrêté qu'en cas de sortie de la surface de combat ou prise illégale.

• **Le combat reprend en position quadrupédique lorsqu'une erreur manifeste d'arbitrage a été commise dans la lutte au sol.**

• **Le combat est terminé à la suite :**

- D'un « tombé »
- D'une « supériorité technique » (quand la différence entre les lutteurs est de 10 points) : arrêt de suite dès les 10 points
- A la fin du temps réglementaire.
- Sur disqualification

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

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

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

**Le lutteur qui marque le premier point est déclaré vainqueur.**

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

## POINTS DE CLASSEMENT

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

### XI - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

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

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

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

### XIII – CLASSEMENT DES EQUIPES EN FORMULE CHAMPIONNAT

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

### XIV – CAS D'EGALITE

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

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

# Règlement CF Lutte



## COMPOSITION DES EQUIPES

2 lutteurs

Coach : Les lutteurs de l'équipe peuvent se coacher entre eux ou être coachés par un élève de leur établissement participant au CF en équipe établissement ou excellence.

- Le lutteur valide ne peut pas être un élève de section sportive (hors section sportive scolaire sport partagé)
- Le lutteur en situation de handicap peut être en section sportive.

Handicap acceptés : C1, C2 uniquement debout (D3), C3 uniquement déficient visuel (D5A, si besoin l'enseignant pourra coacher), cognitif (C1, C2, C3, C4).

Se référer au tableau de classification des handicaps ci-dessous.

Il est rappelé que les élèves MDPH devront fournir leur attestation pour pouvoir participer au championnat de France.

En début de Cf les enseignants référents signeront une attestation de niveau de pratique pour leurs élèves valides (pas de licence FFL de plus de 3 ans, pas de section sportive).

## REGLEMENT

But : Faire sortir l'adversaire de la surface de combat ou le faire chuter.

Critères de cotation :

Dès qu'une partie du corps touche le sol en dehors de la surface ou dès qu'un 3<sup>ème</sup> appui (autre que les 2 pieds) touche le sol l'attaquant marque 1 point.

Lors d'une action de mise en danger directe depuis une action engagée debout un bonus de 1 point sera accordé au lutteur. (L'action lui rapportera 2 points).

L'attaquant ne sera pas pénalisé s'il pose un appui au sol alors qu'il mène une action franche.

En revanche, en cas de contre provoquant un arrêt marqué de cette action, un point est accordé au contreur.

Si les 2 lutteurs arrivent en même temps au sol, l'attaquant marque le point. (Si l'arbitre ne peut définir avec précision qui est à l'origine de l'action, elle n'est pas cotée et les lutteurs reprennent debout au centre).

Position de départ : Debout face à face, à distance.

Durée : 2 minutes ou dès que l'un des deux lutteurs atteint 5 points

Des compensations de score seront mises en place au vue du handicap des lutteurs.

Égalité entre 2 lutteurs à l'issue du match :

La victoire est donnée au lutteur ayant marqué le dernier point

Si le score est nul à l'issue des 2' une prolongation de 1' est mise en place. Le premier à marquer est déclaré vainqueur.

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

## ORGANISATION DES RENCONTRES

La formule de championnat sera choisie au vue du nombre d'équipes présentes et du poids réel des élèves.

Des valides seront amenés à lutter contre des non valides avec compensation de point.

Des rencontres mixtes (fille-garçons) seront possibles.

Dans tous les cas, un écart de poids de maximum 10kg sera appliqué.

## POINTS DE CLASSEMENT

### Si possibilité de poules de minimum 3 lutteurs :

1<sup>er</sup> de poule = 4points pour son équipe

2<sup>ème</sup> de poule = 3points

3<sup>ème</sup> de poule = 2 points

4<sup>ème</sup> de poule = 1point

### Si rencontres croisés avec même nombre de combats pour chaque lutteur :

Victoire à 5 points = 4points

Victoire au temps = 3 points

Défaite avec points marqués = 1 point

Défaite sans point marqué = 0 point

### Gain des rencontres entre les équipes :

Est déclarée vainqueur l'équipe qui a le plus de points

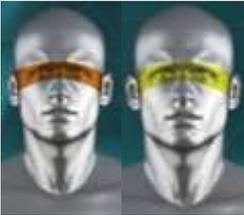
En cas d'égalité les critères suivants seront retenus :

1. L'équipe ayant le plus de victoires à 5pts
2. L'équipe ayant le moins d'abandon
3. L'équipe ayant la victoire à 5pts la plus rapide
4. L'équipe ayant le plus de points marqués sur l'ensemble des combats
5. L'équipe ayant le lutteur le plus jeune

## INSCRIPTION DES EQUIPES

En amont du championnat l'enseignant référant de l'équipe devra renseigner sur OPUSS le handicap de son élève en se référant au tableau UNSS de classification des ESH moteur et sensoriel ci-dessous.

Pour des raisons de sécurité quel que soit le handicap de l'élève celui-ci devra « savoir chuter » pour participer à la compétition.

Classe UNSS	<b>Classe FFH</b> → Résultats aux tests <b>VERT</b> : Réussi sans difficulté <b>ORANGE</b> : Réussi avec difficulté <b>ROUGE</b> : Impossible à réaliser	Description	<b>Schémas</b> (exemples non exhaustifs des profils de chaque classe) Atteinte <b>Légère</b> / <b>Majeure</b> / <b>sévère</b>
<b>C1</b>	<b>D4</b> <u>Elèves pratiquant debout</u> → 10 tests « bas du corps » ▪ Une majorité de tests <b>verts</b>	→ Elèves possédant le handicap minimum	
	<b>D5B</b> <u>Elèves pratiquant debout</u> Aucun test à passer	→ Elèves malvoyants (sportifs pratiquant sans guide)	
	<b>D6</b> <u>Elèves pratiquant debout</u> Aucun test à passer	→ Elèves sourds et malentendants	
<b>C2</b>	<b>D3</b> <u>Elèves pratiquant debout</u> → 10 tests « bas du corps » ▪ Une majorité de tests <b>verts</b> avec <b>quelques tests oranges</b>	→ Elèves possédant une déficience majeure sur un membre supérieur ou inférieur ou une légère déficience sur les deux membres inférieurs → Elèves ne possédant pas de problèmes d'équilibre majeurs → Elèves atteints de nanisme	
	<b>F3</b> <u>Elèves pratiquant en fauteuil</u> → 5 tests « haut du corps » ▪ Une majorité de tests <b>verts</b>	→ Elèves possédant un bon équilibre du tronc → Elèves possédant une bonne motricité des membres supérieurs	
<b>C3</b>	<b>D2</b> <u>Elèves pratiquant debout</u>	→ Elèves possédant une déficience	

	<p>→ 10 tests « bas du corps »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une majorité de tests oranges avec quelques tests rouges</li> </ul>	<p>majeure ou sévère sur un, deux ou trois membres</p> <p>→ Elèves possédant des problèmes d'équilibre associés</p>	
	<p><b>F2</b> Elèves pratiquant en fauteuil</p> <p>→ 5 tests « haut du corps »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une majorité de tests oranges</li> </ul>	<p>→ Elèves possédant des difficultés d'équilibre du tronc et/ou</p> <p>→ Elèves possédant une déficience légère ou majeure des membres supérieurs</p>	
	<p><b>D5A</b> Elèves pratiquant debout</p> <p>Aucun test à passer</p>	<p>→ Elèves non-voyants (sportifs pratiquant avec un guide)</p>	
<b>C4</b>	<p><b>D1</b> Elèves pratiquant debout</p> <p>→ 10 tests « bas du corps »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une majorité de tests rouges</li> </ul>	<p>→ Elèves possédant une déficience sévère des membres inférieurs et/ou supérieurs</p> <p>→ Elèves possédant des problèmes d'équilibre associés</p>	
	<p><b>F1</b> Elèves pratiquant en fauteuil</p> <p>→ 5 tests « haut du corps »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une majorité de tests rouges</li> </ul>	<p>→ Elèves possédant une déficience majeure du tronc</p> <p>→ Elèves possédant peu de capacités sur les membres supérieurs</p>	
	<p><b>FE</b> Elèves pratiquant en fauteuil électrique</p> <p>Aucun test à passer</p>		

## CLASSIFICATION DES ESH COGNITIFS DANS L'ACTIVITÉ PRATIQUÉE AU MOMENT DE LA COMPÉTITION

	1 point	2 points	3 points	4 points
<b>Autonomie</b>	Autonome avant pendant et après l'épreuve	Autonome pendant l'épreuve	A besoin d'une aide orale avant et pendant l'épreuve	A besoin d'une aide physique pendant l'épreuve (jeune coach)
<b>Relation aux autres</b>	Interagit et communique Va vers les autres	Interagit et/ou s'exprime difficilement	Interagit peu et préfère s'isoler	Aucune interaction et communication
<b>Relation à l'activité</b>	Capable de s'adapter aux aléas de l'activité	Fait des choix simples	Donne du sens et participe	Ne donne pas de sens à l'activité et suit le groupe
<b>Motricité</b>	Pas ou peu impactée	Problème de coordination et d'équilibre	Problèmes locomoteurs importants	Motricité globale fortement impactée

L'élève est classé :

C1 = de 4 à 6 points

C2 = de 7 à 9 points

C3 = de 10 à 12 points

C4 = de 13 à 16 points

## TESTING

Le testing est une série de tests moteurs et cognitifs permettant de vérifier le degré de handicap des élèves.

L'ensemble des élèves de l'équipe (valide et non valide) participeront au testing.

Le jeune coach devra également être présent.

Le testing sera mis en place par les membres de la CMN, les enseignants ne seront pas présents lors du testing (sauf raison manifeste de gestion d'un élève).

Ce que nous avons besoin de tester en lutte :

- Savoir chuter (pré requis nécessaire pour participer à la compétition)
- L'équilibre
- La tonicité musculaire
- Le repérage dans l'espace
- Les vitesses de réaction

Test 1 : 5 culbuto départ à croupi, rotation avant, bras à la volée à mi-hauteur.

Test 2 : Tenir à cloche pied dans un cerceau (pied gauche puis droit), marcher sur une ligne, cloche pied des deux côtés de la ligne, reculer sur la ligne.

Test 3 : 5 pompes verticales contre un mur

Test 4 : Se déplacer sur des espaces différents (cercle jaune, carré bleu, cercle rouge...)

Test 5 : Marelle

## MISE EN PLACE DES COEFFICIENTS DE COMPENSATION

Au vue de son handicap chaque élève se verra attribué un coefficient de compensation et commencera son combat avec un score en sa faveur.

C1 cognitif : pas de coefficient compensateur

C1 moteur/C 2 cognitif : 1 point de coefficient compensateur

C2 moteur : 2 points de coefficient compensateur

C3 cognitif : 2 ou 3 points de coefficient compensateur (décidé en testing).

C4 cognitif : 3 points de coefficient compensateur + adaptation des règles si nécessaire

C3 déficient visuel : 1 point de coefficient compensateur pas de prise en compte des sorties pour cette rencontre

Deux élèves de même coefficient compensateur démarreront avec le score annoncé (Ex : C2 vs C2 score 2-2) dans un souci de prise en compte de leur fatigabilité.

Adaptation des règles possibles : Supprimer les points de sortie à l'élève valide.

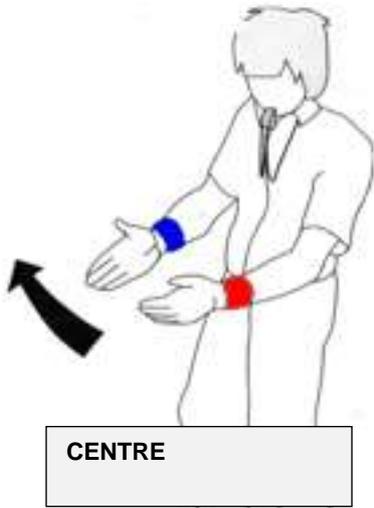
Les membres de la CMN se réservent le droit de modifier les coefficients compensateurs en court de compétition s'ils jugent cela nécessaire.

Pour plus de lisibilité pour les élèves leur coefficient compensateur sera noté sur leur main.

Tableau des scores :

	C0	C1 cogn	C1 mot	C2 cogn	C2 mot	C3 cogn	C3 visu	C4 cogn
C0 valide	0-0							
C1 cogn	0-0	0-0						
C1 mot	1-0	1-0	1-1					
C2 cogn	1-0	1-0	1-1	1-1				
C2 mot	2-0	2-0	2-1	2-1	2-2			
C3 cogn	2-0	2-0	2-1	2-1	2-2	2-2		
C3 visuel	1-0	1-0	1-1	1-1	1-2	1-2	1-1	
C4 cogn	3-0	3-0	3-1	3-1	3-2	3-2	3-1	3-3

# GESTES ET VOCABULAIRE DE L'ARBITRE



CENTRE



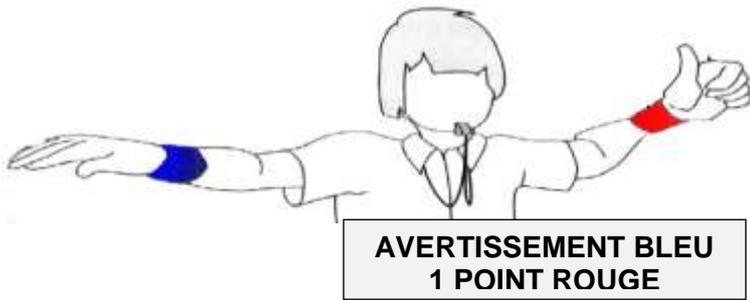
ACTION NON COTÉE



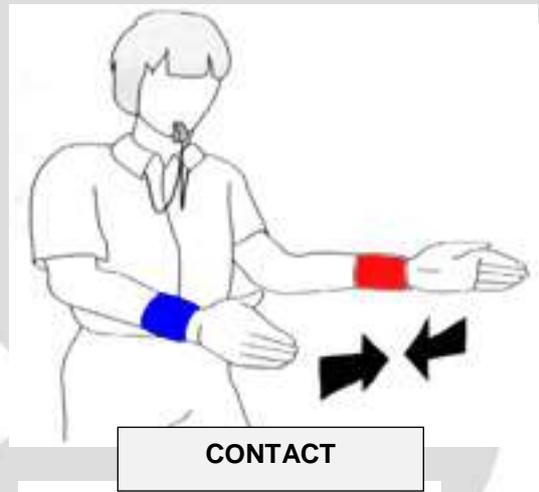
TEMPS MORT



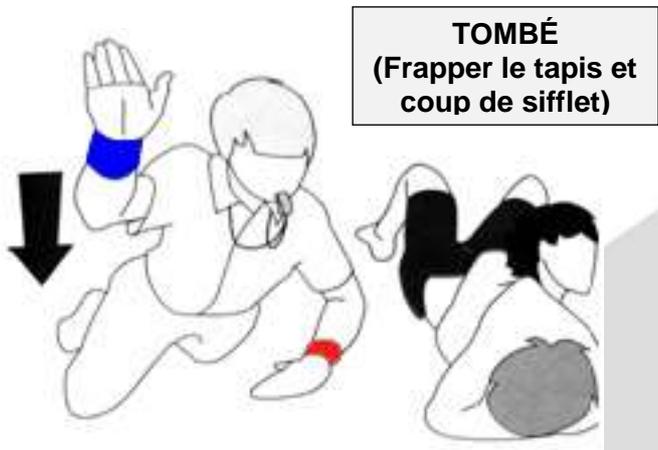
2 POINTS



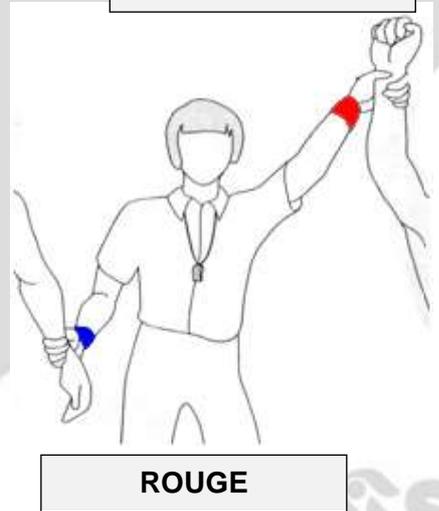
AVERTISSEMENT BLEU  
1 POINT ROUGE



CONTACT



TOMBÉ  
(Frapper le tapis et  
coup de sifflet)



ROUGE

# REGLEMENT POUR LE CHALLENGE NATIONAL DE LUTTE SUR SABLE

## I - BUT DE LA LUTTE DE LA LUTTE SUR SABLE

De la position debout,

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

## II - SURFACE DE COMBAT

Le combat se déroule sur du sable (éventuellement de la sciure ou sur un tapis de lutte. La surface de combat est délimitée par un cercle (tracé dans le sable, corde, frites connectées entre elles). Le diamètre est compris entre quatre et six mètres (possibilité d'agrandir les cercles pour les finales).

## III – DUREE DES COMBAT

En collège, la durée est de 2 minutes.

En lycée, la durée est de 3 minutes.

Les combats sont chronométrés en temps continu.

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

## IV - TENUE DU LUTTEUR

Un bandeau sur le poignet ou la cheville, départagera les deux combattants si besoin, afin de faciliter le travail de l'arbitre.

Elle est composée :

- D'un **short** de plage (au-dessus du genou), torse nu, brassière ou lycra **moulant** pouvant être personnalisé aux couleurs de l'établissement (manches au-dessus du coude), pieds nus. La tenue **devra être identique** pour les trois membres de l'équipe.
- Les équipes seront placées par le secrétaire de chaque côté de la surface par rapport à la table et les lutteurs reprendront toujours le combat au même endroit. L'arbitre annoncera le point, une fois les lutteurs replacés.

## V - TENUE DE L'ARBITRE

Le corps d'arbitrage devra avoir une tenue règlementaire : short noir + t-shirt blanc ou fourni par l'organisateur.

## VI – ARBITRAGE

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

## VII – COACHING

Le coach est compétiteur et membre de l'équipe.

## VII– INTERDICTIONS

### 3) Interdictions générales :

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

### 4) Interdictions spécifiques :

- Faire tomber sans contrôler le partenaire
- « Planter », percuter le camarade avec l'épaule dans le ventre à l'arrivée au sol, lors d'une action type plaquage de rugby
- Faire arriver l'adversaire au sol, la tête en premier (« placage cathédrale »)

*Une grande vigilance est requise quant aux actions visant à faire mal volontairement à l'adversaire.*

## VIII - COTATION DES TECHNIQUES

Pour marquer un point, un lutteur doit :

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

## VIII – AVERTISSEMENT

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

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

L'avertissement est à l'appréciation de l'arbitre après accord du tuteur adulte.

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

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

## IX - DEROULEMENT DU COMBAT

### 4) Éléments favorisant une lutte offensive

- L'attaquant ne doit pas être pénalisé quand lorsqu'il mène une action franche, il pose un genou au sol.
- Si les deux lutteurs arrivent en même temps au sol, c'est l'attaquant qui marque le point. Si l'arbitre ne peut pas définir avec précision qui est à l'origine de l'attaque, il arrête le combat et le fait reprendre debout, sans donner de points.

### 5) Arrêt et continuation du combat

- **Le combat sera arrêté et reprendra dans les cas suivants :**
  - Dès qu'il y a un point de marquer (sortie ou troisième appui au sol)
  - En cas de geste interdit.
  - En cas d'avertissement.
- **Le combat est terminé** à la suite :
  - Dès qu'un lutteur marque cinq points avant la fin du temps réglementaire
  - A la fin du temps réglementaire.
  - Sur disqualification

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

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

Le lutteur qui marque le premier point est déclaré vainqueur.

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

## XI - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

### Conditions de participation :

#### Le Challenge National est ouvert :

- À tous les élèves licenciés à l'UNSS, participant aux championnats de France UNSS de Lutte par équipes d'établissement **et** Excellence
- À des élèves licenciés à l'UNSS **invités**

Elle se déroule par équipes de 3 lutteurs (deux lutteurs au minimum pour former une équipe), de même catégorie d'âge et de catégorie de poids différentes accompagnées ou non d'un Jeune Officiel (catégories de poids en annexe), ayant en son sein ou non un jeune coach.

Les rencontres ont lieu équipe contre équipe.

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

Caté d'âge	1	2	3
Benjamines Filles	-40kg	-50kg	+50kg
Benjamins Garçons	-40kg	-50kg	+50kg
Minimes Filles	-50kg	-58kg	+58kg
Minimes Garçons	-50kg	-60kg	+60kg
Cadettes/Juniors Filles	-53kg	-60kg	+60kg
Cadets/Juniors Garçons	-60kg	-70kg	+70kg

Les surclassements sont autorisés de B3 à Minimes, de M2 à Cadets et de C2 à Juniors avec certificat médical.

Les compétiteurs sont pesés en tenue de lutte pieds nus (s'ils ont participé en amont, aux Championnats de France sur tapis, le poids de la pesée des championnats de France sera conservé)..

Les rencontres s'effectuent en une formule championnat jusqu'à 5 équipes ou en une formule par tableau de 8, 16 ou 32, sans élimination, ce qui permet à toutes les équipes de faire autant de rencontres. **Départ des délégations à 16h au plus tard car retour dans les régions**

## XII – GAIN DE LA RENCONTRE ENTRE DEUX EQUIPES

### Déroulement d'une rencontre :

Une rencontre entre deux équipes est organisée sous forme de relais.

Un lutteur d'une catégorie de poids (tirage au sort de la catégorie qui commence parmi les trois) rencontre un lutteur de la même catégorie.

A l'issue des deux minutes de combat, le score est conservé. Les deux lutteurs de la catégorie de poids suivante se présentent et commencent leur combat avec le score du combat précédent.

Toutefois, le combat peut s'arrêter avant la limite des deux minutes, dès qu'un des deux lutteurs a marqué cinq points.

A l'issue des six minutes de combat, la victoire est attribuée à l'équipe qui a le plus de points.

Si un lutteur est absent ou en cas d'abandon, son adversaire présent, marque cinq points à zéro.

En cas d'égalité de points à l'issue de la rencontre, chaque lutteur refait son combat et s'arrête au premier point marqué, sans limite de temps. L'équipe qui a le plus de points gagne. Si l'égalité persiste (cas où les équipes ont un « trou » dans la même catégorie), le temps des premiers points est additionné et celui qui a mis le moins de temps pour marquer les premiers points gagne.

## XIII – CLASSEMENT DES EQUIPES EN FORMULE CHAMPIONNAT (- DE 6 EQUIPES)

• Si le nombre d'équipes participantes est égal ou inférieur à 5, chaque équipe se rencontre dans une poule unique. Le classement des équipes dans une poule est établi en fonction du nombre de victoires. En cas d'égalité de victoires :

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

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

- **La plus grande différence négative entre points marqués et points encaissés** dans toute la phase de poule,
- **Le moins de points techniques marqués** dans toute la phase de poule,
- **Le moins de supériorité technique** (victoires par 5-0),
- **Le plus de défaites provoquées par une absence dans certaines catégories**
- **Le plus gros total de poids des trois lutteurs cumulés**

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