



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## REGLEMENT INTERNATIONAL DE BEACH WRESTLING



**Adresse :** Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevey / Suisse **Téléphone :** (41.21) 312 84 26 **Fax :** (41.21) 323 60 73 **E-mail :** [fila@fila-wrestling.com](mailto:fila@fila-wrestling.com) **Internet :** [www.fila-wrestling.com](http://www.fila-wrestling.com)

Mise à jour de mai 2011



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevay / Suisse  
Téléphone : (41.21) 312 84 26 Fax : (41.21) 323 60 73  
E-mail : fila@fila-wrestling.com Internet : www.fila-wrestling.com

## TABLE DES MATIERES

<b>PREMIERE PARTIE – REGLES GENERALES .....</b>	<b>3</b>
ARTICLE 1 – MISSION .....	3
ARTICLE 2 – PHILOSOPHIE .....	3
ARTICLE 3 – OBJECTIFS.....	3
ARTICLE 4 – APPLICATION DU REGLEMENT ET LICENCE FILA .....	3
ARTICLE 5 – CONDITIONS SANITAIRES ET ANTIDOPAGE .....	3
ARTICLE 6 – PRINCIPES DE BASE.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
<b>DEUXIEME PARTIE – SYSTEME DE COMPETITION .....</b>	<b>4</b>
ARTICLE 7 – SYSTEME DE COMPETITION .....	4
ARTICLE 8 – EXAMEN MEDICAL ET CONTROLE DE L’UNIFORME .....	4
ARTICLE 9 – PESEE .....	4
ARTICLE 10 – TIRAGE AU SORT .....	5
<b>TROISIEME PARTIE – STRUCTURE MATERIELLE .....</b>	<b>5</b>
ARTICLE 11 – CATEGORIES D’AGE ET DE POIDS.....	5
ARTICLE 12 – TENUE ET APPARENCE DES LUTTEURS.....	5
ARTICLE 13 – AIRE DE COMPETITION .....	6
ARTICLE 14 – SERVICE MEDICAL .....	6
<b>QUATRIEME PARTIE – LE MATCH .....</b>	<b>7</b>
ARTICLE 15 – DUREE DU MATCH.....	7
ARTICLE 16 – ANNONCE ET DEBUT DU MATCH .....	7
ARTICLE 17 – POSITIONS DE DEPART ET DE REPRISE.....	7
ARTICLE 18 – POINTS ATTRIBUES AUX ACTIONS ET PRISES.....	7
ARTICLE 19 – ARRET POUR BLESSURE ET SAIGNEMENT .....	8
ARTICLE 20 – INTERRUPTIONS DU MATCH .....	8
ARTICLE 21 – PROLONGATION .....	8
ARTICLE 22 – PROTET .....	8
ARTICLE 23 – TYPES DE VICTOIRES ET POINTS DE CLASSEMENT.....	8
<b>CINQUIEME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES .....</b>	<b>10</b>
ARTICLE 24 – PASSIVITE.....	10
ARTICLE 25 – PRISES ET ACTIONS ILLEGALES.....	10
ARTICLE 26 – PROCEDURES D’EXPULSION .....	11
<b>QUATRIEME PARTIE – CORPS D’ARBITRAGE.....</b>	<b>11</b>
ARTICLE 27 – COMPOSITION .....	11
ARTICLE 28 – TENUE DU CORPS D’ARBITRAGE .....	11
ARTICLE 29 – FONCTIONS GENERALES .....	11
ARTICLE 30 – L’ARBITRE CENTRAL.....	12
ARTICLE 31 – LE JUGE.....	13
<b>SEPTIEME PARTIE – DISPOSITIONS FINALES.....</b>	<b>13</b>



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## **PREMIERE PARTIE – REGLES GENERALES**

### **Article 1 – Mission**

En vertu de ses Statuts, la FILA reconnaît et rassemble toutes les formes de lutte traditionnelle pratiquées dans le monde afin d'en promouvoir les valeurs culturelles et sociales et de sauvegarder ce patrimoine mondial sur lequel reposent tous les styles de lutte modernes.

Un Comité Mondial des Luttres Traditionnelles a été créé sous l'autorité de la FILA pour contribuer à la structuration et au développement des luttres traditionnelles afin de les faire figurer au programme des jeux multisports officiels.

### **Article 2 – Philosophie**

Un nombre infini de luttres traditionnelles pratiquées sur le sable peut être répertorié et elles méritent toutes de recevoir une attention égale de la part de la communauté internationale. Cependant, des principes communs ont dû être trouvés pour permettre aux lutteurs des différentes régions et pays de s'affronter lors des championnats et jeux officiels. Les présentes règles proposent un système de compétition unifié qui couvre l'ensemble des grandes tendances constituant la lutte sur sable, ou plus communément appelée « beach wrestling ». Leur simplicité les rend aisément compréhensible du public et des médias et permet un arbitrage univoque.

### **Article 3 – Objectifs**

Se référant aux Statuts et différents règlements de la FILA, le présent Règlement constitue le cadre général régissant les compétitions de beach wrestling et a pour objectifs de :

- Etablir le système de compétition et les méthodes de classement.
- Définir et spécifier les conditions pratiques et techniques qui régissent les combats.
- Déterminer la valeur à attribuer aux actions et aux prises.
- Enumérer les situations et les interdictions.
- Définir les fonctions techniques du corps d'arbitrage.

### **Article 4 – Application du règlement et licence FILA**

Les règles définies dans ce document doivent être appliquées à toutes les compétitions inscrites au calendrier de la FILA afin d'assurer une sécurité optimale des athlètes et un bon développement de la discipline.

Il est important de rappeler que la licence FILA est obligatoire pour toutes les compétitions internationales de beach wrestling auxquelles participent plus de deux pays. Toutes les compétitions internationales doivent être annoncées à la FILA et inscrites à son calendrier officiel. L'assurance accident de la FILA ne répondra que pour les compétitions inscrites au calendrier.

### **Article 5 – Conditions sanitaires et antidopage**

Tous les athlètes participant à des compétitions inscrites au calendrier de la FILA acceptent de se soumettre au Règlement Antidopage de la FILA et au Code Mondial Antidopage.

Les athlètes infectés par les virus VIH/HBV ne sont pas autorisés à participer aux compétitions de beach wrestling et les membres du personnel médical infectés par ces mêmes virus ne peuvent pas administrer des soins aux lutteurs qui saignent.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

**FILA**

## **DEUXIEME PARTIE – SYSTEME DE COMPETITION**

### **Article 6 – Système de compétition**

Le système de compétition avec élimination directe et repêchages est le même que celui utilisé par la FILA pour les compétitions de lutte olympique. L'appariement est déterminé par tirage au sort au moment de la pesée. Si le nombre de participants n'est pas idéal (c'est-à-dire 4, 8, 16, 32, 64, etc.), des matchs de qualification sont réalisés à partir du fond du tableau. Les lutteurs qui gagnent leurs matchs continuent dans le tableau jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux lutteurs invaincus. Ces derniers disputeront la finale pour les première et deuxième places. Les lutteurs qui ont perdu contre les deux finalistes effectuent des matchs de repêchages dans leur groupe respectif : le premier groupe est constitué des lutteurs qui ont perdu contre le 1<sup>er</sup> finaliste et le deuxième groupe des lutteurs qui ont perdu contre le 2<sup>ème</sup> finaliste. Les vainqueurs de ces deux groupes de repêchage reçoivent tous les deux une médaille de bronze. A partir de la 7<sup>ème</sup> place, les lutteurs sont classés en fonction des critères suivants :

- Le plus de victoires par tombé
- Le plus de victoires aux points
- Le plus de victoires en prolongation
- Le plus de victoires par décision

*Note: Si deux lutteurs ne peuvent pas être départagés par les critères mentionnés ci-dessus, ils seront classés ex aequo.*

Une rencontre finale est organisée entre les vainqueurs des catégories seniors afin de déterminer le champion toutes catégories des Championnats Continentaux et du Monde.

Si une catégorie compte moins de 6 compétiteurs, la compétition suivra le modèle du « tournoi nordique » avec chaque lutteur affrontant chaque lutteur. Le classement se fera en fonction du nombre de victoires. En cas d'égalité, les points de classement seront pris en compte et si l'égalité subsiste, le vainqueur de la rencontre directe sera placé devant son adversaire.

### **Article 7 – Examen médical et contrôle de l'uniforme**

Des espaces séparés ou des horaires différents doivent être prévus pour le contrôle médical des hommes et des femmes. Les athlètes se présentent en shorts de compétition ou en sous-vêtements. Le personnel médical doit les examiner afin de détecter d'éventuelles infections cutanées ou d'autres problèmes médicaux tels que coupures ou maladies contagieuses. Le personnel médical a pleine autorité pour déterminer si un lutteur est apte à participer à la compétition ou non.

Une fois examinés, les lutteurs doivent faire contrôler leurs uniformes de compétition par les arbitres désignés à cet effet. Si leurs uniformes ne sont pas conformes aux règles de la FILA, les athlètes auront la possibilité d'en acheter sur le lieu de compétition.

### **Article 8 – Pesée**

Suivant les règles de compétition en vigueur, la pesée s'effectue soit la veille au soir, soit le jour de la compétition (deux heures avant le début des combats) et dure 30 minutes. Aucun compétiteur ne sera accepté à la pesée s'il ne s'est pas préalablement rendu au contrôle médical durant les horaires définis au programme de compétition. Avant de monter sur la balance, les athlètes doivent montrer leur licence FILA et leur accréditation aux arbitres responsables de la pesée. Ils se pèsent en tenue de compétition et sont autorisés à contrôler leur poids sur les balances mises à disposition autant de fois qu'ils le souhaitent durant le temps imparti pour la pesée. Aucune tolérance de poids ne sera autorisée aux événements homologués par la FILA.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

*Note : aucune pesée n'est requise lors des compétitions promotionnelles. Les participants sont divisés en fonction de leur corpulence afin qu'un nombre divisible soit rapidement obtenu.*

### **Article 9 – Tirage au sort**

Après que les lutteurs aient été pesés et qu'un officiel de la pesée ait inscrit leur poids sur la feuille de pesée, les lutteurs tirent au sort un numéro qui déterminera leur position dans le tableau de compétition. L'officiel de la pesée devra également inscrire ce numéro sur le formulaire de pesée. Le tirage au sort doit être effectué à la table de pesée, à côté des balances, de façon manuelle ou par ordinateur à l'aide de logiciel de compétition de la FILA.

## **TROISIEME PARTIE – STRUCTURE MATERIELLE**

### **Article 10 – Catégories d'âge et de poids**

Tous les lutteurs doivent être en mesure de fournir un document officiel attestant leur âge et leur nationalité. Tout lutteur essayant de concourir dans une classe d'âge inférieure à la sienne sera automatiquement disqualifié de la compétition. Les lutteurs qui violeront cette règle à plusieurs reprises pourront voir leur affiliation à la FILA supprimée.

A l'exception des vétérans, les athlètes sont autorisés à concourir dans la classe d'âge directement dessus de la leur à condition qu'ils présentent un certificat médical au moment de l'accréditation.

*Note : Si plusieurs classes d'âge sont au programme d'un événement homologué par la FILA, les athlètes ne seront autorisés à participer que dans une seule classe.*

#### **Cadets (16-17 ans dans l'année)**

- Hommes: 60, 70, +70kg
- Femmes: 50, +50kg

#### **Juniors (18-19 ans dans l'année)**

- Hommes: 60, 70, 80, +80kg
- Femmes: 50, 60, +60kg

#### **Seniors (20 ans et plus dans l'année)**

- Hommes: 70, 80, 90, +90kg
- Femmes: 60, 70, +70kg

#### **Vétérans (35-60 ans dans l'année)**

- Hommes: 70, 80, 90, +90kg
- Femmes: 60, 70, +70kg

### **Article 11 – Tenue et apparence des lutteurs**

Pour toutes les compétitions entrées au calendrier de la FILA, les uniformes doivent être homologués par la FILA.

Les lutteurs se présentent au bord du cercle revêtus de maillots de bain ou de shorts. Les compétitrices féminines doivent revêtir un maillot de bain deux pièces. Le premier lutteur appelé doit enfiler un bandeau de cheville rouge et le deuxième un bandeau de cheville bleu.

#### **Abréviation du pays**

Pour les Championnats Continentaux et du Monde, les lutteurs doivent porter l'abréviation de leur pays sur leur maillot de bain ou short de compétition.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

### Publicité

Les compétiteurs sont autorisés à afficher le nom ou l'emblème de leur sponsor sur leurs tenues de compétition à condition qu'ils n'entravent pas l'identification de leur couleur ou de l'abréviation de leur pays.

### Chaussures

Les lutteurs ne sont pas autorisés à porter des chaussures pendant les matchs.

### Apparence et hygiène

Les lutteurs ne sont pas autorisés à porter des bandages aux poignets, aux bras ou aux chevilles sauf en cas de blessure et sur ordre d'un médecin. Les lutteurs ne sont pas autorisés à porter des bijoux susceptibles de blesser leurs adversaires, tels que colliers, bracelets, bracelets de cheville, bagues, piercings, etc. Les ongles des doigts et des orteils doivent être nets et coupés court. Si un lutteur a les cheveux plus longs que les épaules et/ou une frange qui dépasse les oreilles, il devra porter un bonnet de sport. Les lutteurs doivent être soignés et leurs cheveux ainsi que leur peau ne doivent pas être enduits d'une quelconque substance grasseuse, huileuse ou gluante.

Les lutteurs doivent être rasés de près ou alors porter une barbe bien entretenue. Les lutteurs ne doivent pas être transpirants lorsqu'ils se présentent au combat. L'arbitre peut demander à un lutteur de s'essuyer à tout moment durant le match. Dans un souci de santé, d'hygiène et d'environnement sain pour les athlètes, ces règles devront être strictement observées.

A la pesée, un arbitre FILA devra contrôler que tous les athlètes satisfont à ces règles et les prévenir en cas d'apparence non correcte. Si un lutteur se présente au combat avec une apparence non conforme aux exigences de la FILA, il disposera de 2 minutes pour améliorer son apparence, sans quoi il perdra le match par forfait.

### **Article 12 – Aire de compétition**

Toutes les compétitions de la FILA se déroulent dans un cercle de 6 mètres de diamètre délimité par un ruban rouge de 10 centimètres de large qui ne doit contenir aucune partie métallique. Le cercle doit être rempli d'une couche de sable fin de 30 centimètres dépourvu de cailloux, coquillages ou tout autre objet.

### **Article 13 – Service médical**

Tout organisateur d'une compétition FILA est responsable de fournir un service médical qui aura pour tâche de réaliser les examens médicaux ainsi que d'apporter une surveillance médicale durant toute la durée de l'événement. Durant la compétition, le service médical devra être prêt à intervenir dans le cas d'un accident ou d'une blessure et décider si le lutteur est apte à continuer le match ou non.

Le médecin en charge de la compétition dispose de la pleine autorité pour interrompre un match s'il estime que l'un des deux lutteurs est en danger immédiat ou inapte à continuer le match. En cas de blessure, les lutteurs ne doivent pas quitter le cercle. L'arbitre doit immédiatement interrompre le match et demander au chef du personnel médical d'intervenir.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## **QUATRIEME PARTIE – LE MATCH**

### **Article 14 – Durée et règle de base**

Les matchs se déroulent sur une période de 3 minutes pour toutes les classes d'âge.

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

### **Article 15 – Annonce et début du match**

Les noms des deux lutteurs sont clairement annoncés. Ces derniers sont appelés trois fois, avec un intervalle d'au moins 30 secondes entre chaque appel. Si après le troisième appel, le lutteur ne s'est pas présenté, il sera disqualifié et son adversaire remportera le match par forfait.

Une fois leur nom appelé, les lutteurs s'annoncent à la table de match et attendent au coin correspondant à la couleur qui leur a été assignée. L'arbitre central se tient dans le rond central et les appelle à ses côtés pour inspecter leur tenue de compétition et protections. Si elles ne sont pas conformes au présent règlement, l'arbitre leur donne 2 minutes pour en changer. Si après ces 2 minutes, un lutteur se présente à nouveau avec une tenue non conforme, il perdra le match par forfait. L'arbitre doit également inspecter la peau des lutteurs et s'assurer qu'elle n'est pas recouverte de transpiration ou de substances grasses ou collantes. Une fois l'inspection de l'arbitre terminée, les lutteurs se saluent, se serrent la main et commencent le match au coup de sifflet de l'arbitre.

### **Article 16 – Positions de départ et de reprise**

La position neutre est ordonnée au début du match et après chaque intervention. Les deux lutteurs se tiennent l'un en face de l'autre au centre du cercle et attendent le coup de sifflet de l'arbitre pour commencer à lutter.

### **Article 17 – Points attribués aux actions et prises**

1 point est attribué:

- au lutteur qui parvient à amener n'importe quelle partie du corps de son adversaire au sol;
- au lutteur parvient à faire sortir n'importe quelle partie du corps de son adversaire de l'aire de compétition;
- au lutteur dont l'adversaire a reçu un avertissement pour passivité ou prise illégale.

*Note : L'attaquant peut poser un genou (ou toute autre partie du corps) au sol lorsqu'il exécute une action.*

2 points et victoire par tombé sont attribués:

- au lutteur qui parvient à amener le dos de son adversaire au sol.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

### **Article 18 – Arrêt pour blessure et saignement**

L'arbitre doit interrompre le match et demander un arrêt pour blessure si un lutteur est temporairement blessé (œil poché, choc frontal, etc.). Lorsqu'un temps d'arrêt est demandé, le chronométrateur doit lancer un chronomètre et vérifier que la somme de ces temps ne dépasse pas 2 minutes par athlète, sinon une défaite par abandon est déclarée.

En cas de saignement, l'arbitre doit immédiatement interrompre l'action et faire intervenir le personnel médical. Désinfectant, mouchoirs et matériel de nettoyage doivent être prévus à la table. Il en va de la responsabilité du chef du personnel médical de déterminer si le saignement a été efficacement stoppé et si le lutteur est en mesure de reprendre le combat ou non. Les lutteurs doivent toujours prévoir une tenue de rechange dans le cas où leur uniforme serait couvert de sang ou déchiré.

### **Article 19 – Interruptions du match**

Si le match doit être interrompu pour quelque raison que ce soit (arrêt pour saignement et blessure, consultation du corps d'arbitrage, etc.), les deux lutteurs doivent rester au centre du cercle (debout ou assis) et faire face à la table. Il leur est interdit de parler ou de boire et ils doivent attendre que l'arbitre les rappelle au centre et redémarre le match.

### **Article 20 – Prolongation**

La période de prolongation commence à la fin du temps réglementaire en cas d'égalité de points et dure 30 secondes pour toutes les catégories d'âge. Tous les avertissements reçus durant le temps réglementaire sont maintenus. La période se gagne par « mort subite », c'est-à-dire que le premier lutteur qui marque un point remporte le match.

Position de départ : Les deux lutteurs se tiennent l'un en face de l'autre au centre du cercle dans une position d'accrochage bras dessus bras dessous.

*Note : Si aucun point n'est marqué à la fin de la prolongation, les arbitres déterminent le vainqueur en fonction de l'activité manifeste des deux lutteurs.*

### **Article 21 – Protêt**

Aucun protêt ne peut être déposé à la fin d'un match. En aucun cas le résultat du match ne pourra être modifié après que la victoire ait été déclarée dans le cercle. Si le Président de la FILA 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 la FILA, sanctionner les responsables selon les dispositions prévues dans le règlement du corps d'arbitrage international.





FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## Article 22 – Types de Victoires et Points de classement

Les points de classement que les lutteurs reçoivent pour leurs matchs déterminent leur classement final.

### Victoire par tombé (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par tombé est prononcée lorsqu'un lutteur parvient à amener le dos de son adversaire au sol.

### Victoire par disqualification (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par disqualification est prononcée lorsqu'un lutteur est banni du match ou de la compétition, quelle qu'en soit la raison.

### Victoire par forfait (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par forfait est prononcée lorsqu'un lutteur ne se présente pas pour le match ou ne satisfait pas aux présentes règles en matière de tenue de compétition.

*Note : Les lutteurs qui ne se présentent pas au combat sans fournir de certificat signé par le médecin en charge de la compétition, ne seront pas autorisés à combattre durant la compétition (y compris dans d'autres styles) et seront retirés du classement final.*

### Victoire par abandon (5 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par abandon est prononcée lorsqu'un lutteur est incapable de continuer le match, quelle qu'en soit la raison, ou qu'il est déclaré incapable de continuer par le médecin chef.

### Victoire aux points (4 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire aux points est déclarée lorsqu'un lutteur a accumulé un total de 2 points.

### Victoire en prolongation (3 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire en prolongation est prononcée aussitôt qu'un lutteur marque 1 point.

### Victoire par décision (2 points au vainqueur – 0 point au perdant)

Une victoire par décision est prononcée par les arbitres lorsque le score du match est égal à la fin de la période de prolongation.

*Note : Pour les victoires par supériorité technique, par décision et en prolongation, 1 point de classement est accordé au perdant s'il a réussi à marquer 1 point ou plus pendant le match.*



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## **CINQUIEME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES**

### **Article 23 – Passivité**

Le devoir des lutteurs consiste à constamment maintenir l'action durant le match. Lorsque l'arbitre constate qu'un lutteur se montre passif, il doit d'abord essayer de le stimuler par des commandes verbales (« Open vert/bleu » ou « Action vert/bleu ») sans interrompre le match. Si le lutteur passif ne change pas d'attitude malgré son intervention, l'arbitre doit lui indiquer sa passivité en levant le poing correspondant à la couleur du lutteur et prononcer l'avertissement. Chaque avertissement doit être reporté sur la feuille de match.

Le premier avertissement pour passivité est verbal et sans conséquences, les avertissements suivants attribuent 1 point à l'adversaire jusqu'au deuxième point qui conduit à la disqualification du lutteur passif.

#### **Types d'attitudes passives :**

- Tenter de neutraliser ou d'empêcher une action
- Retarder l'action en communiquant avec l'entraîneur
- Quitter le cercle sans permission
- Mettre trop de temps à retourner au centre du cercle pour les reprises
- Positions de reprise incorrectes
- Reprise avant le sifflet de l'arbitre

### **Article 24 – Prises et actions illégales**

Toutes les infractions tombent sous l'autorité de l'arbitre. Si les actions de l'un ou des deux lutteurs violent le code de l'éthique et de la sportivité de la FILA, l'arbitre peut décider de les disqualifier du match ou de la compétition. L'arbitre doit rapporter tous les violateurs en vue d'une révision de leur affiliation à la FILA.

Chaque avertissement donne 1 point à l'adversaire jusqu'au total de 2 points qui conduit à la disqualification du lutteur en tort.

#### **Types de prises illégales :**

- Lutte au sol
- Prises causant des dislocations
- Prises de tête seule avec deux bras
- Coups de poings, de pieds, de tête, de genoux, de coudes, d'avant-bras, etc.
- Attaques aux yeux, aux cheveux ou aux parties génitales
- Gifles, claques ou morsures
- Projections sur la tête ou la nuque depuis debout (spikes)
- Enduire la peau de substances grasses ou collantes
- Arrêter le combat pour quelle raison que ce soit
- Simuler une blessure



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

### **Article 25 – Procédures d'expulsion**

En vertu de son Code d'Ethique, la FILA condamne toute forme d'agression, de violence ou d'harcèlement (notamment sexuel) sur le site de compétition. Si un athlète, un entraîneur ou un spectateur va au-delà de l'acceptable dans ses paroles, gestes ou actions, l'arbitre central dispose de la pleine autorité pour juger de la gravité de l'acte antisportif et distribuer un carton jaune en guise d'avertissement. Un carton jaune coûtera 1 point de classement à l'équipe. La deuxième violation résultera en l'attribution d'un carton rouge et l'expulsion de la compétition. Un carton rouge coûtera 2 points de classement à l'équipe. Si l'arbitre estime que la gravité de la violation le mérite, il pourra attribuer un carton rouge sans passer par un carton jaune.

#### **Exemples de violations :**

- Jurer durant le match
- Être agressif envers les arbitres
- Menacer les arbitres
- Entrer en contact physique avec les arbitres
- Jeter des objets
- Discuter et interrompre le match
- Arranger le résultat du match avec l'adversaire
- Refuser de rester dans le cercle pour la déclaration du vainqueur

## **QUATRIEME PARTIE – CORPS D'ARBITRAGE**

### **Article 26 – Composition**

Tous les matchs de beach wrestling sont arbitrés par un arbitre central et un juge. Les arbitres de catégorie III sont autorisés à arbitrer lors des tournois internationaux, les arbitres de catégorie II lors des Championnats Continentaux et du Monde et les arbitres de catégorie I lors des Jeux multisports.

Durant les compétitions importantes de la FILA, les membres du corps d'arbitrage ne peuvent être de la même nationalité ou arbitrer les matchs comportant des lutteurs compatriotes.

### **Article 27 – Tenue du corps d'arbitrage**

L'arbitre central et le juge doivent être vêtu de shorts blancs et du polo d'arbitres blanc de la FILA. Ils doivent également porter un sifflet autour du cou, une manchette rouge à leur poignet gauche et une manchette bleue à leur poignet droit.

### **Article 28 – Fonctions générales**

Le corps d'arbitrage doit accomplir toutes les fonctions décrites dans le présent règlement, et dans certains cas, celles établies pour l'organisation de compétitions particulières. L'arbitre central et le juge doivent utiliser la terminologie et la gestuelle de base de la FILA lorsqu'ils conduisent un match. La fonction principale de l'arbitre central consiste à démarrer et interrompre un match, attribuer les points et distribuer les avertissements afin de déterminer le vainqueur et le perdant de façon légitime.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

Internet : [www.fila-wrestling.com](http://www.fila-wrestling.com)

E-mail : [fila@fila-wrestling.com](mailto:fila@fila-wrestling.com)

Fax : (41.21) 323 60 73

Téléphone : (41.21) 312 84 26

Adresse : Rue du Château 6 / 1804 Corsier-sur-Vevay / Suisse

Les décisions de l'arbitre central font foi, mais en cas de doute il peut consulter le juge. En cas de désaccord, le dernier mot revient à l'arbitre neutre en charge de la compétition.

L'arbitre central et le juge ne sont pas autorisés à parler à qui que ce soit durant le match, sauf s'ils doivent se consulter afin d'exécuter leurs fonctions correctement.

Tous les points attribués par l'arbitre central doivent être annoncés au public par le juge soit par un signe de la main, soit par des plaquettes ou par un tableau d'affichage manuel ou électronique. Ce dernier doit également tenir le décompte des prises exécutées par les deux adversaires, ainsi que les points et les avertissements pour passivité sur la feuille de match. A la fin du match, l'arbitre et le juge doivent signer la feuille de match.

### **Article 29 – L'arbitre central**

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match, qu'il doit diriger selon les règles officielles de la FILA. Il doit obtenir le respect des lutteurs et exercer une pleine autorité sur eux afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions. De façon similaire, il doit conduire le match sans tolérer d'intervention extérieure inopportune. Après l'exécution d'une prise, il doit indiquer avec ses doigts le nombre de points attribués en levant le bras correspondant à la couleur du lutteur qui a marqué.

#### **Devoirs de l'arbitre central:**

- Serrer la main des lutteurs lorsqu'ils arrivent et quittent le cercle.
- Inspecter la tenue de compétition des deux lutteur et leur donner 2 minutes pour en changer au cas où elle ne serait pas conforme avec le présent règlement.
- Inspecter la peau des lutteurs qui ne doit pas être en état de sudation ou couverte de substances grasses ou collantes.
- Etre en mesure de changer de position à tout moment.
- Ne pas obstruer le champ de vision du juge en s'approchant trop des lutteurs.
- Ne pas tourner le dos aux compétiteurs afin de ne jamais perdre le contrôle de la situation.
- Stimuler un lutteur passif sans interrompre le match.
- S'assurer que les lutteurs ne se reposent pas durant le match en prétendant devoir s'essuyer, se moucher ou en simulant une blessure. Dans pareil cas, l'arbitre central doit interrompre le match, demander un avertissement pour le lutteur en faute et attribuer 1 point à son adversaire.
- Balayer la main ou avertir le lutteur qui tire sur l'uniforme de son adversaire.
- Attribuer les avertissements pour violation des règles ou brutalité.
- Arrêter le match et ramener les lutteurs au centre si l'action est emmenée au sol.
- Arrêter le match et ramener les lutteurs au centre si l'action sort des limites du cercle.
- Arrêter le match et proclamer la victoire par tombé lorsqu'un lutteur amène les épaules de son adversaire au sol.
- Arrêter le match et proclamer la victoire aux points lorsqu'un lutteur a marqué 2 points.
- S'assurer que les lutteurs restent dans le cercle jusqu'à ce que le résultat du match soit annoncé.
- Proclamer le vainqueur en levant son bras après accord avec le juge.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

### **Article 30 – Le juge**

Le juge doit suivre le match attentivement et ne se laisser distraire sous aucun prétexte. A la suite de chaque action et sur la base des indications de l'arbitre central, il doit inscrire les points correspondants sur la feuille de match.

#### **Devoirs du juge :**

- Superviser le marquage des points et le chronométrage.
- Confirmer les points à l'aide de signes de la main, palettes ou panneaux électroniques.
- Communiquer à l'arbitre central les éventuelles situations de soumission.
- Déclarer les prolongations en cas d'égalité de points.
- Confirmer le vainqueur à l'arbitre central et les points de classement au personnel de table.
- Signer la feuille de match.

### **SEPTIEME PARTIE – DISPOSITIONS FINALES**

Les présentes règles ont été approuvées par la FILA et peuvent être modifiées à tout moment si des améliorations sont jugées nécessaires.

En cas de litige quant à leur interprétation ou application, il est précisé que seule la version française fera foi.

Les participants aux compétitions de beach wrestling acceptent de ne pas recourir aux tribunaux civils en cas de litige. Tout différend sera arbitré en première instance par le Comité Mondial de Luttres Traditionnelles (WTWC), l'organe de recours étant le Comité Exécutif de la FILA. Si aucun accord n'est trouvé, la partie qui le désire pourra faire appel en dernière instance, à ses frais, devant le Tribunal Arbitral du Sport (TAS) établi à Lausanne, Suisse.