

RÈGLEMENTS SPORTIFS

LUTTE

SPORT ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au
31 août 2021

Lutte Sport Adapté



Préambule	1
Article 1 : Dispositions Générales.....	2
A. Nouvelle Classification : Classes	2
B. Critères de classification en 2 niveaux de pratique.....	2
C. Catégories d'âge	3
D. Catégories de sexe.....	4
E. Catégories de poids	4
F. Programme des Compétitions et Qualifications	4
G. Licences	5
H. La tenue.....	5
I. Le tapis.....	7
Article 2 : Déroulement d'une compétition	7
A. Contrôle Médical	7
B. Pesée et Tirage au sort	7
C. Appariement.....	8
D. Durée d'un combat.....	8
E. Début du combat : Start	8
F. Interruption de combat	9
G. Fin du combat.....	9
H. Déroulement « type » d'une manifestation officielle :	9
Article 3 : Le corps d'arbitrage	10
A. Composition	10
B. Fonctions d'ensemble	10
C. L'arbitre	11
D. Le secrétaire	11
E. Le chronométrateur - marqueur	12
F. Le directeur de combat + rôle arbitre fédéral.....	12
G. La cotation des actions	12
H. Avertissements	13
I. Les interdictions	14
J. Points de classement attribués après un combat	14
Lexique	15
Annexe I : Feuille d'inscription	16
Annexe II: Organisation des poules, tours et repêchages.....	17
Cahier des charges organisateur d'un Championnat de France de Lutte	19

Préambule

Ce règlement établi par la Commission Sportive Nationale Lutte FFSA, a pour objet de définir et préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats et compétitions en Lutte Sport Adapté :

- de fixer la valeur attribuée aux actions et aux prises
- de préciser les situations et les interdictions
- de fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage
- de déterminer le système de compétition, les modalités de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents etc...

Les règles énoncées ci-après constituent le cadre dans lequel se pratique la Lutte Sport Adapté. Il tient compte des règles de la Fédération Internationale de Lutte : United World Wrestling (UWW), de la Fédération Française de Lutte (FFL), et de l'évolution de cette spécialité sportive pour nos licenciés FFSA. Ce règlement est révisé tous les quatre ans, approuvé par la Direction Technique Nationale de la FFSA, et le Comité Directeur FFSA et adressé à la Fédération Française de Lutte.

Nota : Un avenant à ce règlement pourra (si nécessaire) être apporté par la Commission Sportive Nationale, avant la fin de l'olympiade.

Dans une démarche qui relève de l'éthique et afin d'assurer une compétition équitable, la FFSA a recherché quels pouvaient être les critères de classification permettant à chaque sportif, quel que soit son niveau et la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif dans une catégorie de référence en rapport avec ses capacités et ses compétences.

C'est pour cela qu'une classification est mise en place au service de l'équité sportive en sport adapté et qui repose sur l'idée d'un transfert de compétences repérées dans la vie sociale et personnelle. Celles-ci sont l'expression d'une capitalisation de l'expérience du sujet et de ses ressources dans quatre domaines qui semblent significatifs dans la situation de handicap : autonomie, socialisation, communication, motricité.

Chaque règlement des différentes disciplines sportives :

- organise ses épreuves compétitives ayant chacune sa réglementation propre en tenant compte des différentes compétences énoncées ;
- propose des épreuves adaptées aux capacités de chacun ;
- présente des critères clairs d'engagement des sportifs dans ces épreuves en fonction de la classification préalablement établie et qui s'appuient sur leurs plus ou moins grandes capacités à comprendre, retenir, appliquer les codes et règles sportifs, leurs capacités à réaliser les épreuves dans les règles définies par les règlements de la discipline, leurs plus ou moins grande capacités à « vivre » la compétition (sens de l'enjeu, comportement réactionnel, ...), leurs niveaux de réalisation dans la discipline ou l'épreuve sportive considérée.

Des ateliers "Lutte Sport Adapté" peuvent être proposés pour le secteur non compétitif, ou s'inscrire dans le secteur des « Activités Motrices » de la FFSA.

La Lutte Sport Adapté passionne ses pratiquants

- elle est sans danger : le premier principe est de « **ne jamais faire mal** »,
- à travers le respect d'autrui, elle autorise l'opposition corporelle des individus,
- c'est aussi un jeu dont l'incertitude de l'issue donne « **une égalité des chances** » à chacun.

La Lutte Sport Adapté s'adresse à toutes les personnes en situation de handicap

- les plus handicapés utilisent les gestes naturels qui leur sont propres et expriment leur spontanéité à travers la règle simple de la lutte « mettre son adversaire - partenaire sur le dos et l'y maintenir »
- en fonction des moyens de compréhension du sportif handicapé, l'éducateur devra proposer une mise en situation éducative qui orientera l'action du lutteur vers une lutte toujours plus active et évolutive, enseignée dans le respect du règlement fédéral.

La Lutte Sport Adapté est un outil d'animation éducative de qualité pour l'éducateur sportif

Article 1 : Dispositions Générales

A. Nouvelle Classification : Classes

Classement des sportifs ayant accès au secteur compétitif en 3 classes en lien avec les compétences cognitives, sociales, émotionnelles, d'autonomie et de motricité générale.

Cette classification sera réalisée pour chaque sportif, et sera la référence pour toutes les disciplines sportives.

Classe Sport Adapté AB :

Le sportif de la classe AB a donc obtenu une majorité d'item AB.

Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que :

« Ce sportif, ancré dans le concret et le visible est à minima capable de faire des choix simples, de situer son corps un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples. »

Classe Sport Adapté BC :

Le sportif de la classe BC a donc obtenu une majorité d'item BC. Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que:

« Ce sportif, ancré dans le réel, est capable de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action »

Classe Sport Adapté CD :

Le sportif de la classe CD a donc obtenu une majorité d'item CD. Ce résultat est donc révélateur d'au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que :

« Ce sportif est à minima capable de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, d'élaborer des stratégies complexes, de tenir un rôle dans un groupe, de faire preuve d'abstraction et de création. »

B. Critères de classification en 2 niveaux de pratique

Est classé en :

Niveau 2

- Compréhension de la notion d'opposition ;
- Début de la compréhension de la règle du jeu "Lutte" :

"Pour gagner, je dois attaquer et faire tomber mon partenaire et (ou) le maintenir dos au sol";

- Connaissance du statut d'attaquant uniquement ;
- Attaques directes (souvent en déséquilibre) ;
- Compréhension et respect des consignes de l'arbitre ;
- Réalisation d'ébauches techniques primaires en déplacement.

Niveau 1

- Au sol, alternance des statuts "attaquant - défenseur".
- Connaissance de la règle du "jeu" Lutte :

"Pour gagner, je dois attaquer pour faire tomber mon partenaire ou le maintenir dos au sol et ne pas me laisser faire"

- Connaissance des statuts de "attaquant - défenseur" avec passage de l'un à l'autre.
- Réalisation de gestes techniques en déplacement.
- Attaques directes fortes.
- Défense "active".
- Réalisation des liaisons "debout-sol".
- Connaissance des règles d'arbitrage.
- Début de tactique de combat proche de la Lutte Libre FFL.

Dans notre discipline de sport de combat, la première priorité est la sécurité de nos pratiquants. Notre priorité « éthique » est de ne pas exclure de sportifs ayant des capacités moindres, et de leur offrir la possibilité de pratiquer dans un cadre compétitif, dans la mesure où ils ont compris la notion d'opposition, et la compréhension de la règle du jeu "Lutte" : "Pour gagner, je dois attaquer et faire tomber mon partenaire et (ou) le maintenir dos au sol", même s'ils sont peu performants

Les éducateurs sportifs devront répartir l'ensemble de nos sportifs préalablement classés en 3 classes : AB, BC, CD, selon leurs compétences générales,

⇒ en 2 niveaux de pratique « **niveau 2** » ou « **niveau 1** », selon leurs compétences sportives spécifiques à notre discipline Lutte : coordination, équilibration, force, souplesse, compréhension des statuts Attaquant / Défenseur, selon l'évolution du combat et la posture de chacun...

Dans chaque catégorie de poids, les lutteurs seront ensuite classés en fonction de leurs classes respectives. Selon les catégories de poids, et le nombre de participants, au sein de chacun des niveaux 1 ou 2, des poules pourront être formées, si possible par des lutteurs appartenant à la même classe.

Si le nombre de lutteurs est insuffisant, les lutteurs des 3 classes sont regroupées dans chacun des 2 niveaux, et à l'issue des combats, classés en fonction de leur classe d'appartenance AB, BC, ou CD.

Pour l'intérêt de la pratique sportive, chaque lutteur devrait pouvoir disputer au moins 2 combats.

c. Catégories d'âge

L'âge à prendre en compte est celui au 1^{er} janvier de l'année sportive en cours.

- Moins - 16 ans } Championnat de France Jeunes
- Moins de 18 ans = juniors
- Plus de 18 ans = seniors
- Plus de 35 ans = vétérans

Années	Jeunes (-16ans)	Juniors (-18ans)	Seniors (+18ns)	Vétérans (+35ans)
2017-2018	2004-2003-2002	2001-2000	1999 et avant	1982 et avant
2018-2019	2005-2004-2003	2002-2001	2000 et avant	1983 et avant
2019-2020	2006-2005-2004	2003-2002	2001 et avant	1984 et avant
2020-2021	2007-2006-2005	2004-2003	2002 et avant	1985 et avant

Nota : Les juniors, seniors et vétérans seront inscrits dans leur catégorie d'âge, mais pourront être aussi regroupés, selon le nombre de compétiteurs, dans leur catégorie de poids.

Surclassement : Il sera possible d'inscrire un sportif dans la catégorie immédiatement supérieure (surclassement), un certificat médical délivré par un médecin du sport sera exigé lors de l'inscription. Cette disposition ne concerne pas la catégorie des moins 10.

D. Catégories de sexe

- Féminines
- Masculins

E. Catégories de poids

Chaque concurrent, ne peut être admis que dans une seule catégorie (ou regroupement de catégories) celle correspondant à son poids de corps au moment de la pesée.

Remarque : La Commission Sportive Nationale Lutte Sport Adapté préconise, pour un niveau donné (niveau 2 ou niveau 1), des regroupements d'âge et de poids, afin que tous puissent lutter, quand ceux-ci :

- ne mettent pas un sportif en danger
- ne mettent pas en cause l'éthique sportive
- permettent une meilleure organisation de la compétition

Un titre sera décerné dans chaque catégorie, quel que soit le nombre d'inscrits.

❖ Catégories de Poids

Jeunes (-16ans)		Juniors, Seniors et Vétérans	
Féminin	Masculin	Féminin	Masculin
- 35	- 35	- 45	- 45
- 40	- 40	- 50	- 50
- 45	- 45	- 55	- 55
- 50	- 50	- 60	- 60
- 55	- 55	- 70	- 70
- 60	- 60	- 80	- 80
- 65	- 65	- 90	- 90
- 70	- 70	+ 90	+ 90
- 80	- 80		
+ 80	+ 80		

F. Programme des Compétitions et Qualifications

- **Challenge** : 1 jour sur 2 tapis (selon besoins)

- **Championnat de France** : 1 ou 2 jours sur 2 à 3 tapis (selon besoins)

Il sera décerné le titre de "**champion de France de Lutte Sport Adapté**" en niveau 1, et selon les 3 classes AB, BC, CD, quel que soit le nombre de concurrents dans une catégorie.

Il sera décerné le titre de "**champion fédéral de Lutte Sport Adapté**" en niveau 2, et selon les 3 classes AB, BC, CD, quel que soit le nombre de concurrents dans une catégorie.

Les catégories ouvertes lors du championnat font préalablement l'objet de regroupements selon possibilités, un titre étant décerné par catégorie regroupée et par classe.

- **Championnat de France Jeunes** : Peut être associé à un championnat de France Senior
Concerne les catégories jeunes (l'appariement est réalisé par regroupement de proximité de poids, Temps 2 x 1min30)
- **Championnat de Zone, Régional ou Interrégional** : 1 jour sur 1 à 3 tapis (selon besoins)
- **Championnat "Sport Adapté Jeunes"** : Des championnats départementaux, régionaux, inter-régionaux ou nationaux, spécifiques pour les jeunes peuvent être organisés, avec si possible une compétition par équipes.

6. Qualifications et accès aux championnats de France :

« La participation d'un sportif à un championnat départemental, et/ou de zone, et/ou régional et/ou inter régional est un préalable à la participation à un championnat de France ». Cf. Règlements Sportifs Généraux FFSA.

Des dérogations pourront être accordées sur demande des associations, par la CSN Lutte FFSA, pour participer au championnat de France.

Toutefois, les participations aux compétitions nationales (Jeux Nationaux, Championnat de France ...) devraient être le résultat de la sélection des meilleurs lutteurs de chaque département ou région pour chaque division.

C'est pourquoi, il serait souhaitable que chaque Comité organise un championnat départemental, de zone ou régional qui servira de passage obligatoire pour la sélection des sportifs participants à une manifestation nationale.

Les débutants ne peuvent concourir au championnat de France, au moins 1,5 année de pratique de la Lutte est indispensable pour inscription à un championnat de France.

G. Licences

Le compétiteur est tenu de remettre sa licence compétitive FFSA au moment de la pesée au délégué officiel. La licence doit porter attestation de la délivrance d'un certificat médical mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique sportive de la lutte Sport Adapté **en compétition**. (Rappel des instructions fédérales et Code du Sport)

Les accompagnateurs doivent se munir du Certificat médical à présenter en cas de demande.

H. La tenue

L'entraîneur se présentera au bord du tapis, muni d'une serviette, lorsqu'il accompagne son lutteur.

Au début de chaque journée, les concurrents doivent être rasés de près ou avoir une barbe de plusieurs semaines d'existence.

Les concurrents doivent se présenter au bord du tapis revêtus d'un maillot de lutte* de la couleur qui leur sera désignée (rouge ou bleu), le mélange de couleur rouge et bleue est interdit. (Le 1^{er} appelé est en rouge, le 2^{ème} est en bleu)

L'usage de légères genouillères sans partie métallique est permis.

Il est interdit de porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire : bagues, bracelets, boucles d'oreilles, piercing, barrettes à cheveux métalliques...

Pour les lutteurs qui veulent porter un protège-oreilles, celui-ci doit être homologué et ne comporter aucune partie métallique ou coque.

L'arbitre pourra, en accord avec son éducateur, obliger le lutteur ou lutteuse qui aura les cheveux trop longs à porter un protège-oreilles ou à les attacher correctement.

Les concurrents doivent si possible porter des chaussures de lutte enserrant la cheville, l'usage de chaussures à talon ou à clous, de chaussures à boucles ou comportant une partie métallique est interdit.

Les lacets doivent être correctement noués et si possible recouverts d'un tape ou d'un adhésif.

Deux spécifications d'interdiction pour les lutteuses,

- le port de soutien-gorge avec armature
- le port d'un maillot masculin et d'un tee-shirt échancré.

N.B. : Chaque lutteur qui participe à une compétition autorise automatiquement la FFSA et la FFL à diffuser son image filmée ou photographique, pour la promotion du Sport Adapté, de la lutte, de la compétition en cours ou celles à venir. Si un lutteur, ses parents ou tuteurs refusent cette

disposition, ils devront le faire savoir à l'inscription et par écrit, sachant que le comité d'organisation ne peut être tenu responsable que des images qu'il aura lui-même utilisées.

***TENUE :**

La commission Sportive Nationale Lutte FFSA vous propose une nouvelle tenue de compétition pour valoriser l'image de nos sportifs.

Il serait souhaitable que les engagés lors des prochains championnats de France portent cette tenue composée d'un short noir, deux T-shirt couleur bleu et rouge.

(Cette nouvelle tenue n'est cependant pas obligatoire).

Veillez trouver ci-dessous des photos :



Pour tous renseignements concernant ces tenues contacter :

Yalouz Sport

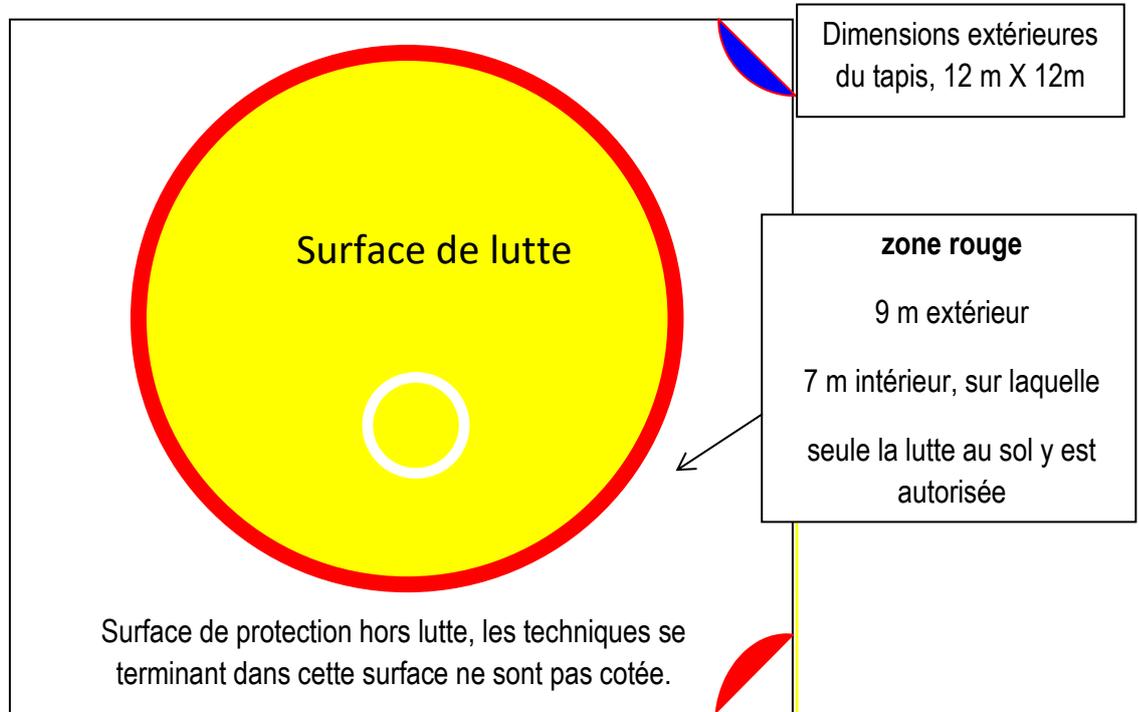
Tel Magasin: 03.81.50.44.63

Portable : 06.32.79.45.34

www.yalouz.com

I. Le tapis

Un tapis de type homologué par la FILA, de 9 mètres de diamètre, entouré d'une garniture de même épaisseur et de 1,20m à 1,50m de largeur est obligatoire pour les championnats de France et Internationaux. Pour les autres compétitions la surface réglementaire peut être abaissée à 10 x 10 m.



Article 2 : Déroulement d'une compétition

A. Contrôle Médical

L'organisateur des compétitions est tenu de mettre en place un service médical chargé d'assurer la surveillance des combats. La présence d'un médecin est obligatoire lors d'un championnat de France. A la pesée, le représentant habilité du service médical examine les concurrents et est tenu d'éliminer tout lutteur présentant un quelconque danger de contamination.

Pendant toute la durée des épreuves et à tous moments le service médical doit être prêt à intervenir en cas d'accident. Le service médical peut faire cesser un combat, par l'intermédiaire de l'arbitre en déclarant un des lutteurs inapte à continuer.

B. Pesée et Tirage au sort

L'organisation et le déroulement de la pesée sont sous la responsabilité des arbitres.

Remettre la liste des concurrents au comité d'organisation (cf. Feuille d'inscription).

Après avoir subi un contrôle médical visuel cutané pour vérifier qu'il n'y a aucun danger de contamination, les concurrents (munis de leur licence) sont pesés en tenue de lutte officielle, sans chaussures, avec les ongles coupés

Le poids réel est noté sur la fiche de pesée. La durée de la pesée est de 30 minutes à une heure.

Le numéro de tirage au sort est le numéro tiré au sort lors de la pesée par le lutteur.

A la fin de la pesée, les numéros tirés au sort sont reclassés du plus petit au plus grand.

Au plus petit numéro tiré au sort est attribué le numéro d'appariement N°1, puis le numéro d'appariement N°2 etc.

C. Appariement

1. Rôles

- ❖ Il sert à établir les rencontres entre les lutteurs de chaque groupe et le déroulement des différents tours éliminatoires.
- ❖ Il est établi pour chaque tour de la compétition et peut être remanié en cas de désistement d'un lutteur (blessure ou abandon).

2. Méthode

- ❖ Deux à quatre lutteurs : système nordique, tous se rencontrent
- ❖ Plus de quatre lutteurs : appariement type FFL (voir Annexes)

α Formules d'appariement Championnat de France Jeunes

Regroupements selon les poids de corps les plus proches et en évitant les écarts de poids trop importants. Utilisation de la formule du tournoi nordique dans laquelle tous les lutteurs se rencontrent. Le classement final est établi selon les critères suivants :

- Le plus grand nombre de victoires.
- En cas d'égalité de victoires entre 2 lutteurs, leur combat direct déterminera le lutteur classé avant l'autre.
- En cas d'égalité de victoires entre plus de 2 lutteurs, il faut d'abord classer le dernier du groupe des ex-æquo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 lutteurs :
 - le moins de points de classement,
 - le moins de victoires par tombé,
 - le moins de victoires par supériorité,
 - le moins de points techniques marqués dans toute la compétition, lorsqu'il ne reste plus que 2 lutteurs, sera classé 1er celui qui aura gagné le combat entre eux. Si l'égalité subsiste entre plus de 2 lutteurs, les lutteurs seront classés du plus léger au plus lourd.

D. Durée d'un combat

Le temps est suivi par un chronométrateur; Tout combat se fait en deux périodes JUNIORS (moins de 18) – SENIORS (plus de 18) – VETERANS (+ de 35)

- En niveau 1 : 2 périodes de 3 minutes séparées par 30 secondes de pause
- En niveau 2 : 2 périodes de 2 minutes séparées par une 30 secondes de pause

JEUNES (moins de 16) : 2 périodes de 2 minutes séparées par 30 secondes de pause

Le chronomètre est arrêté et reprend au coup de sifflet de l'arbitre lorsqu'il juge nécessaire une interruption de combat (blessure, reprise en main d'un lutteur, difficulté imprévue).

Une durée de 15 minutes minimum doit être accordée à un lutteur entre 2 combats.

E. Début du combat : Start

Répondant à l'appel de son nom, chaque lutteur, avant le début du combat doit se placer sur un coin du tapis de la même couleur que celle du maillot qui lui est attribué, (Le lutteur qui est appelé en premier doit porter un maillot rouge, le second un maillot bleu).

L'arbitre au milieu du tapis, dans le rond central, appelle les deux lutteurs, leur serre la main, examine leur tenue, vérifie qu'ils ne sont pas enduits d'aucune matière grasse ou collante, qu'ils ne sont pas en état de sudation, que leurs mains sont nues.

Ensuite les lutteurs se saluent en se serrant la main et, sur ordre de l'arbitre (coup de sifflet), ils commencent le combat.

F. Interruption de combat

Dans tous les cas, lorsque la lutte est arrêtée debout ou à terre, elle reprend debout au centre du tapis. Notamment :

- en cas de faute grave, prise illégale (après avertissement le cas échéant)
- si un pied touche la surface de protection, ou au sol si la tête du lutteur dominé touche la surface de protection,
- dans tous les cas, debout au sol, si un ou les deux lutteurs sortent de la surface de combat.
- Si les lutteurs engagent une action debout dans la zone "rouge" ou stagnent dans cette zone.
- Par suite de blessure ou tout incident acceptable.

Si le combat ne peut pas être continué pour raison médicale, la décision est prise par le médecin responsable de la compétition qui informe l'entraîneur du lutteur et l'arbitre qui ordonne la fin du match.

Si le combat doit être interrompu suite à un geste interdit, ou une blessure volontaire, le fautif sera disqualifié et l'autre lutteur déclaré vainqueur.

G. Fin du combat

La fin du combat intervient soit :

- à la fin du temps réglementaire, annoncé par le gong et sifflé par l'arbitre.
- à la constatation d'un tombé
 - o En niveau 1 le tombé arrête le match et désigne le vainqueur (idem règlement FFL)
 - o En niveau 2 deux tombés sont nécessaires pour arrêter le combat
- par supériorité technique (**10** points d'écart)
- après exécution de deux prises à **4** points, sans égard du score.
- par blessure – arrêt du médecin
- par disqualification de l'un ou des deux adversaires par l'arbitre.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le vainqueur du combat sera déterminé selon les conditions hiérarchiques suivantes :

1° le lutteur ayant réalisé la technique la mieux cotée

2° le lutteur ayant marqué le dernier point,

3° si le score est de 0-0, possibilité d'une prolongation jusqu'au 1^{er} point marqué, ou à un avertissement infligé à un des 2 lutteurs par l'arbitre, pour passivité (ou autre motif)...

Toute action effectuée entre le coup de gong et le sifflet de l'arbitre, n'est pas valable.

Le match terminé l'arbitre prend place au milieu du tapis, face à la table officielle, les lutteurs se serrent la main, se placent de chaque côté de l'arbitre et attendent la décision, l'arbitre lève le bras du vainqueur, les lutteurs lui serrent la main puis chacun la main de l'entraîneur de son adversaire avant de quitter le tapis. Il leur est interdit de descendre les bretelles de leur maillot avant d'être descendu du tapis ou devant le public.

H. Déroulement « type » d'une manifestation officielle :

Les lutteurs sont tenus de participer aux cérémonies d'ouverture, de clôture (si elles sont exigées par les organisateurs) et de remise de récompenses, suivant les indications des organisateurs.

Les combattants doivent être en maillot de lutte ou en survêtement (panachage interdit). Les tenues de ville sont rigoureusement interdites. Tout compétiteur (ou équipe) qui quitte le lieu du championnat sans raison valable avant la cérémonie de remise des récompenses ne pourra obtenir sa coupe, sa médaille ou son diplôme.

1. Cérémonie d'ouverture (facultative) avec :

- défilé des compétiteurs, voire entraîneurs et arbitres, suivant les directives données par les organisateurs
- discours d'ouverture des personnalités désignées par les organisateurs
- présentation des officiels et des arbitres
- sortie du défilé (cette cérémonie peut être placée à tout moment de la compétition).

Déroulement de la compétition : éliminatoires et finales sur l'ensemble des tapis

2. Cérémonie de remise des récompenses

Elle doit s'effectuer après les finales (une par une ou par groupe, par demi-journée sauf décision de la Commission Fédérale de site), de préférence sur un podium. L'arrêt des compétitions peut être ordonné pour cette remise des récompenses, qui doit conserver un caractère solennel. (Décision de la Commission Fédérale de site). La remise de médailles des catégories faisant l'objet de WO, peuvent être regroupées.

3. Cérémonie de clôture (facultative)

Article 3 : Le corps d'arbitrage

A. Composition

Dans toutes les compétitions officielles le corps d'arbitrage pour chaque match se compose de :

- 1 directeur de combat (personne en situation de handicap formée) *
- + 1 arbitre fédéral qui indique (ou confirme) la cotation des actions et indique (ou confirme) le tombé.
- (Sinon 1 arbitre fédéral unique)
- 1 secrétaire
- 1 chronométreur – marqueur

Le corps d'arbitrage est désigné par la Commission Sportive Nationale Lutte FFSA.

Il est formellement interdit de changer un membre du corps d'arbitrage au cours d'un match, sauf en cas d'indisposition grave médicalement constatée.

B. Fonctions d'ensemble

- a) Le corps d'arbitrage assure toutes les fonctions prévues par les règles des épreuves de lutte et par les dispositions particulières éventuellement fixées pour l'organisation de certaines d'entre elles.
- b) Le devoir du corps d'arbitrage est de suivre chaque combat avec la plus grande attention et de juger les actions de sorte que le résultat figurant sur le bulletin de pointage du secrétaire reflète exactement la physionomie du combat.
- c) L'arbitre apprécie les prises individuellement afin de formuler une décision définitive
- d) Il appartient à l'arbitre d'assumer toutes les fonctions de jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.
- e) Si une manche ne se termine pas par un tombé, la décision devra être donnée par l'arbitre qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur le bulletin du secrétaire.
- f) Tous les points doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public.
- g) Pour la conduite des combats et suivant leur rôle respectif, les membres du corps d'arbitrage sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base mais il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match, sauf évidemment entre eux pour la consultation et pour la bonne exécution de leur mission.

C. L'arbitre

- a) L'arbitre est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles, avec le concours du directeur de combat.
- b) Il doit se faire respecter des concurrents et exercer sur eux une pleine autorité, afin qu'ils obéissent immédiatement à ses ordres et instructions, il doit conduire le combat sans tolérer aucune intervention extérieure irrégulière et inopportune.
- c) Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le combat.
- d) L'arbitre ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis ou la continuation du combat.
- e) L'arbitre est tenu de porter sur le bras gauche une manchette de couleur rouge et sur le bras droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger etc...) soit en levant le bras droit si c'est le lutteur en maillot bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur en maillot rouge qui les a mérités.
- f) L'arbitre ne doit jamais hésiter à :
 - interrompre le combat juste au moment voulu, ni trop tôt ni trop tard, surtout sur une saisie dangereuse
 - indiquer si la prise exécutée au bord du tapis est valable ou non
 - compter visiblement les cinq secondes pendant lesquelles le lutteur est maintenu en pont et donner le point supplémentaire correspondant à cette situation
 - signaler et prononcer « Touche » (tombé) ; pour constater qu'un lutteur a été vraiment collé au tapis les deux épaules en même temps, l'arbitre doit prononcer mentalement le mot « tombé » lever la main pour avoir l'accord du juge ou du chef de tapis, frapper le tapis de la main et siffler ensuite.
 - ne pas s'approcher trop près des lutteurs lorsque ceux-ci sont debout, mais se tenir près d'eux si la lutte se déroule à terre.
 - ordonner rapidement et clairement le renvoi des lutteurs au centre du tapis (rond central)
 - être prêt à tout moment à changer de position, à se mettre instantanément à plat ventre pour voir un tombé, être prêt à siffler si les lutteurs pénètrent dans la zone de protection qui n'est pas une zone de lutte.
 - obliger les lutteurs à rester sur le tapis jusqu'à l'annonce du résultat du match
 - proclamer le vainqueur
 - arrêter le combat en cas d'infraction aux règles ou pour brutalité et proclamer le cas échéant une sanction.

D. Le secrétaire

- a) Il doit suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon et consigner les points de chaque action sur son bulletin de pointage, selon les indications de l'arbitre.
- b) Il montre le résultat par l'intermédiaire d'un tableau placé à côté de lui, et qui doit être visible tant des spectateurs que des lutteurs.
- c) Il doit noter le résultat du combat en rayant d'une façon nette le nom du vaincu et en inscrivant celui du vainqueur.
- d) En niveau 1 l'avertissement pour prise illégale ou brutalité sera signalé par un " 0 " dans la colonne du lutteur fautif.
- e) Le bulletin de pointage doit indiquer précisément l'heure à laquelle s'est terminé le combat (Afin de faire respecter la durée de 15 minutes minimum, accordée à un lutteur entre 2 combats.)

E. Le chronométrateur - marqueur

- a) Le chronométrateur suit les indications de l'arbitre, le chronomètre est arrêté et reprend au coup de sifflet de l'arbitre
- b) Il notifie les points marqués (par le secrétaire sur le bulletin de pointage) au public.
- c) Rappel des temps : (juniors, seniors, vétérans)
 - o En niveau 1 : 2 périodes de 3 minutes séparées par 30 secondes de pause
 - o En niveau 2 : 2 périodes de 2 minutes séparées par 30 secondes de pause

F. Le directeur de combat + rôle arbitre fédéral

- a) **Le directeur de combat** : personne en situation de handicap formée « Diplôme FFSA de directeur de combat. »
- b) Il est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.
- c) Son coup de sifflet commence, interrompt et termine le combat.
- d) Il ordonne le retour des lutteurs sur le tapis au cas où ils en seraient sortis, ou la continuation du combat.
- e) Il indique [selon capacités] les cotations des actions
- f) Il procède à la désignation du vainqueur au public, sur indication de l'arbitre fédéral, en tenant un bras de chaque lutteur, le lutteur rouge à sa gauche et le lutteur bleu à sa droite, puis en levant le bras du vainqueur.
- g) **L'arbitre fédéral** : Indique ou confirme la cotation des actions et indique ou confirme le tombé
- h) Il porte sur le bras gauche une manchette de couleur rouge et sur le bras droit une manchette de couleur bleue. Il indique avec les doigts les points correspondant à la valeur d'une prise après l'exécution de celle-ci (si elle est valable, si elle a été effectuée dans les limites du tapis, si un lutteur a été mis en danger etc...) soit en levant le bras droit si c'est le lutteur en maillot bleu qui obtient les points, soit en levant le bras gauche si c'est le lutteur en maillot rouge qui les a mérités.
- i) Il doit interrompre le combat rapidement en cas de saisie ou action dangereuses

G. La cotation des actions

1. Le tombé

L'action la plus importante en lutte s'appelle « le tombé ». Il est obtenu par une immobilisation de l'adversaire sur le dos. Est considéré comme « tombé » (touche) le lutteur maintenu par son adversaire les deux épaules sur le tapis pendant une durée suffisante pour permettre à l'arbitre de constater le contrôle total de la touche.

L'arbitre scande de la main 2 secondes le tombé constaté, puis après avoir frappé le tapis de sa main, le siffle.

Pour que soit reconnu un tombé au bord du tapis il faut que les épaules du concurrent soient totalement dans la zone "rouge", la tête ne devant pas toucher la surface de protection.

Le tombé comme toute action se terminant dans la surface de protection n'est pas valable.

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

- en niveau 1, le combat est terminé
- en niveau 2 le combat reprend, un deuxième tombé arrête définitivement le combat.

2. La mise en danger

Est l'action par laquelle l'attaquant réussit à mettre son adversaire en danger d'être tombé, c'est-à-dire sur le dos, sans parvenir toutefois à lui plaquer les deux omoplates au sol.

Il est considéré qu'un lutteur se trouve en position de « mise en danger » lorsque sa ligne de dos ou d'épaules, verticalement ou parallèlement forme avec le tapis un angle de moins de 90°, et qu'il résiste par la partie supérieure du corps pour ne pas être tombé. [2 points]

Si le dos du compétiteur et le tapis ne forment qu'un angle de 90° ou moins cette situation n'est pas encore une mise en danger (point mort);

3. Valeur attribuée aux actions et prises

2 points :

- au lutteur qui porte une prise correcte debout ou à terre qui ne met pas son adversaire directement dans une position de mise en danger.
- au lutteur qui surpasse, maintient et contrôle son adversaire en passant derrière lui.
- au lutteur qui bloque ou qui fait passer son adversaire sur un ou deux bras tendus, le dos dirigé vers le tapis.
- au lutteur dont la prise est gênée irrégulièrement par son adversaire, mais qui peut malgré tout exécuter sa prise.
- Au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une fuite de tapis, de prise, refus de Start et brutalité.
- Au lutteur, en niveau 1, dont l'adversaire met un pied entier dans la surface de protection. (sans être poussé volontairement par son adversaire)
- au lutteur qui amène son adversaire à terre passant derrière lui l'y maintient et le contrôle (3 points de contact : deux bras et un genou ou un bras et deux genoux)
- au lutteur qui porte une prise correcte dans la lutte à terre et qui met son adversaire dans une position de mise en danger ou de tombé instantané.
- au lutteur attaquant dont l'adversaire roule sur ses épaules.
- au lutteur attaquant dont l'adversaire fuit la prise en se jetant hors du tapis, en position de mise en danger.
- au lutteur attaquant dont l'adversaire commet une prise illégale qui empêche l'exécution d'une prise engagée ou d'un tombé.

4 points :

- au lutteur exécutant une prise debout, ou un contre, qui amène son adversaire en position de mise en danger directe par projection ou renversement.
- Pour toute prise exécutée en arraché du sol avec amplitude même si le lutteur attaquant se trouve avec un ou deux genoux au sol, pour autant que l'attaqué arrive immédiatement en mise en danger.

De manière générale toutes les prises et actions amorcées dans la surface centrale de lutte et terminées dans la zone rouge, sont valables, y compris la mise en danger, la contre attaque ou le tombé.

De même toutes les prises et actions amorcées debout ou au sol, dans la zone rouge (sans y stagner) et se terminant sur la surface de protection sont cotées, les points sont attribués selon la valeur de la prise effectuée, le combat est arrêté et les lutteurs ramenés au point central, dans ce cas le tombé n'est pas valable.

H. Avertissements

Un lutteur qui ne respecte pas le règlement peut être disqualifié aussitôt pour une faute grave.

Exemple : coups volontaires ou morsures...

Pour des fautes involontaires comme fuite du tapis, refus du combat, prises irrégulières, le lutteur est averti oralement une première fois et sanctionné par un avertissement en cas de récidive.

Tout avertissement est accompagné obligatoirement d'un point à l'adversaire.

Trois avertissements disqualifient le lutteur.

I. Les interdictions

1. Interdictions générales

- ❖ D'une façon générale, il est interdit d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de faire souffrir l'adversaire pour l'obliger à abandonner.
- ❖ Sont également interdites les prises pouvant mettre en danger la vie ou l'intégrité de l'adversaire (provoquer une fracture ou une luxation des membres...)
- ❖ Il est interdit de tenir l'adversaire par le maillot.

2. Devoirs de l'arbitre

Face au concurrent commettant une irrégularité, l'arbitre doit :

- ❖ faire cesser l'irrégularité
- ❖ faire lâcher prise si elle est dangereuse
- ❖ donner l'avertissement

J. Points de classement attribués après un combat

Le tableau d'affichage indique un certain nombre de points techniques reportés sur la feuille individuelle ; l'arbitre peut donc désigner le vainqueur et le battu ; chacun marquera des points dits de classement. Les points de classement acquis par le lutteur après chaque match déterminent son classement final.

Points de classement à la fin d'un combat

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

- victoire par tombé (avec ou sans point technique pour le perdant)
- blessure ; abandon ; forfait ; disqualification ; 3 avertissements "0"

4 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant en cas de :

- supériorité technique (dix points de différence), le perdant n'a marqué aucun point technique

4 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant en cas de :

- victoire par supériorité technique (dix points de différence), le perdant a marqué au moins 2 points

3 points pour le vainqueur et 0 pour le perdant :

- victoire aux points, le perdant n'a marqué aucun point technique.

3 points pour le vainqueur et 1 point pour le perdant :

- victoire aux points (9 à 2), le perdant a marqué au moins 2 points technique.

0 points pour les 2 lutteurs :

- si les 2 lutteurs sont disqualifiés pour violation des règles.
-

Supériorité technique.

A part la touche, l'abandon ou la disqualification, le combat doit être arrêté avant la fin du temps réglementaire lorsqu'il y a une différence de dix points entre les lutteurs

Le combat ne peut pas être interrompu avant la fin complète de l'action (attaque et contre attaque le cas échéant)

Le chef de tapis doit signaler à l'arbitre lorsque la différence de dix points techniques est atteinte. L'arbitre proclame alors le vainqueur du match.

Réclamation

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès du Comité d'Organisation qui convoquera aussitôt la commission d'appel. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien-fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

Lexique

Combat : Duel, action par laquelle on attaque ou on se défend.

Un sport de combat possède des règles visant notamment à garantir l'intégrité physique, et un arbitre pour faire appliquer les règles

Dans le cadre d'une relation duelle, 1 contre 1, activité d'opposition directe autorisant la préhension sur le corps de l'autre. L'objectif est de saisir l'autre pour le faire tomber et le retourner dos au sol.

Ceci dans le respect de son adversaire-partenaire, et de la règle d'or : "Ne pas faire mal"

Lutter :

- c'est enchaîner des actions et des réactions efficaces, mais sans brutalité, de façon à pouvoir immobiliser son adversaire de jeu sur le dos ou totaliser un maximum de points pour devenir le plus performant.
- c'est appliquer, sans les contester, les décisions de l'arbitre et tenir compte de toutes ses remarques, mais aussi d'obtempérer au coup de sifflet. (Toutefois si un des lutteurs est sourd, l'arbitre devra, en accord avec son entraîneur, trouver un moyen, par le toucher, afin de lui faire interrompre la lutte).
- c'est respecter l'arbitre et son adversaire, et en fin de combat, faire preuve de fair-play et de politesse en serrant la main de l'arbitre, de son adversaire et de l'éducateur-entraîneur de ce dernier.

Directeur de combat :

Le directeur de combat est une personne en situation de handicap mental ou psychique, qui a suivi une formation et obtenu une qualification « Diplôme FFSA de directeur de combat. »

Il est responsable, sur le tapis, du déroulement régulier du combat qu'il doit diriger selon les règles.

Pour ne pas trop complexifier les tâches, le rôle de cotation des prises est réalisé par un autre arbitre.

Ce dispositif permet ainsi de responsabiliser certains de nos lutteurs ayant acquis les compétences de directeur de combat, sans risquer de léser les compétiteurs dans la forte subtilité de cotation des actions.

Annexe II: Organisation des poules, tours et repêchages.

Modèles d'appariement (Minimes à Vétérans) :

Exemple : Inscription de 2 à 4 lutteurs : formule tournoi nordique

N°		CLASSEMENT	Vict	Pt Clt	VT	VS	Pt T.
1	DUPONT	1e	CARIAT	3	9		
2	DURAND	2e	MARTIN	2	6		
3	MARTIN	3e	DUPOND	1	4		
4	CARIAT	4e	DURANT	0	2		

3 lutteurs

Tour 1 : 1-2 Tour 2 : 3-1 Tour 3 : 2-3

4 lutteurs

Tour 1 : 1-2, 3-4 / Tour 2 1-3, 2-4 / Tour 3 1-4, 2-3

Celui qui a le plus de victoires est classé 1er

En cas d'égalité de victoires entre 2 lutteurs, leur combat direct déterminera le lutteur classé avant l'autre.

En cas d'égalité de vict. entre plus de 2 lutteurs, il faut classer le dernier des ex-æquo en fonction des critères suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 lutteurs :

- le moins de points de classement,
- le moins de victoires par tombé,
- le moins de victoires par supériorité,
- le moins de points techniques marqués dans toute la compétition,

Lorsqu'il ne reste plus que 2 lutteurs, sera classé 1er celui qui aura gagné le combat entre eux. Si l'égalité subsiste entre plus de 2 lutteurs, les lutteurs classés du + léger au + lourd.

TOUR 1				Vict.	Pt Clt	Pt T.
1	DUPONT	1	4			
2	DURAND	-	1			

TOUR 1				Vict.	Pt Clt	Pt T.
3	MARTIN	-	0			
4	CARIAT	1	3			

TOUR 2				Vict.	Pt Clt	Pt T.
1	DUPONT	-	0			
3	MARTIN	1	3			

TOUR 2				Vict.	Pt Clt	Pt T.
2	DURAND	-	0			
4	CARIAT	1	3			

TOUR 3				Vict.	Pt Clt	Pt T.
1	DUPOND	-	0			
4	CARIAT	1	3			

TOUR 3				Vict.	Pt Clt	Pt T.
2	DURAND	-	1			
3	MARTIN	1	3			

Inscription de plus de 4 lutteurs : Tableau à double élimination

5 à 8 lutteurs : Tableau à double élimination

Exemple de tableau

Inscription de plus de 4 lutteurs : Tableau à double élimination

5 à 8 lutteurs : Tableau à double élimination

Exemple de tableau :

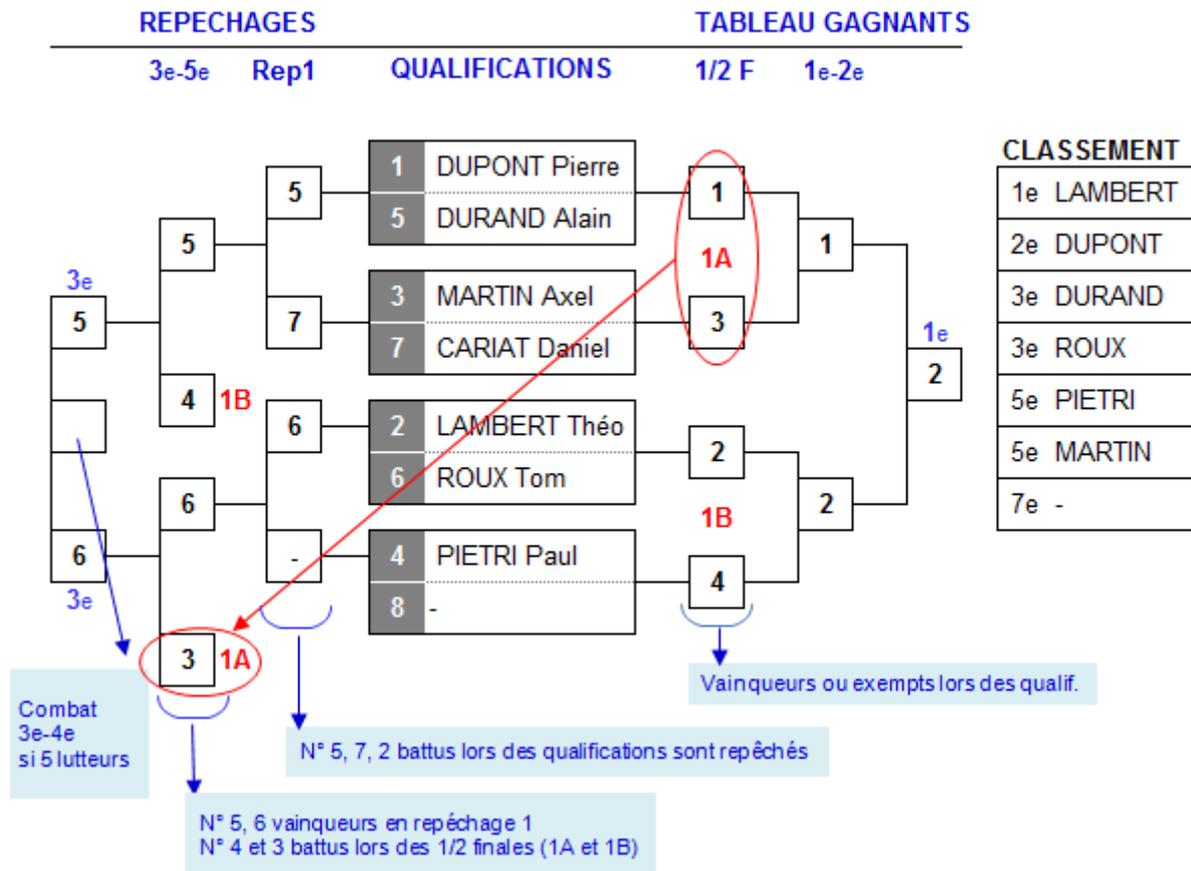


Tableau d'appariement à double élimination

Dans une catégorie de poids avec plus de 4 participants, il faut utiliser un tableau d'appariement à double élimination avec un tableau des gagnants et un tableau des repêchages. Le nombre de participants détermine le tableau à utiliser (8, 16, 32, etc.).

Tour de qualification : le 1^{er} tour correspond au tour de qualification dans lequel, selon le nombre de participants, il peut y avoir des lutteurs exempts.

Tableau des gagnants : chaque lutteur vainqueur ou exempt au tour de qualification passe dans le "tableau des gagnants".

Tableau des repêchages :

- Chaque lutteur perdant passe dans le tableau des repêchages.
- Le dernier tour de repêchage correspond à la place de 3^e à 5^e.
- Les exempts en repêchage sont qualifiés pour le tour de repêchage suivant.
- Un lutteur qui perd lors des repêchages est éliminé de la compétition.
- Les lutteurs perdants lors du même tour de repêchage sont classés ex-aequo

Afin d'éviter que 2 lutteurs ne se rencontrent à nouveau lors des derniers tours de repêchages (places 3^e à 5^e comprises) il faut inverser dans le tableau, de façon symétrique, les lutteurs « bleus ».

Afin de sélectionner la médaille de Bronze parmi les lutteurs classés 3^e ex-aequo un combat devra se dérouler pour les départager (sauf si le combat a déjà eu lieu dans les tours précédents).

CAHIER DES CHARGES ORGANISATEUR D'UN CHAMPIONNAT DE FRANCE DE LUTTE

Candidature d'organisateur des championnats de France : PROCEDURES

- Retour des dossiers de candidature avant le 30 septembre (N-2)
- Etude des candidatures par la CSN / la DTN FFSA
- décembre (N-2) : • Attribution des CF (notification)
- mars (N-1) : • Diffusion du calendrier des CF de la saison

Dossier de candidature :

Le dossier doit être revêtu d'un double visa (Ligue / CDSA)

- Composition minimale du COL : Président*, Trésorier, Secrétaire

[*le président de l'association organisatrice (club, CD ou Ligue) ou un membre de son comité directeur désigné par lui-même]

- Eléments sportifs et extra-sportifs (hébergement, restauration, accès sites, etc.)
- Budget primitif

Procédure :

- Le salarié du siège accuse réception de la candidature et informe la Commission Sportive Nationale de la discipline et le Conseiller Technique National (CTN) chargé du suivi de la discipline
- La CSN et/ou le Conseiller Technique National chargé du suivi de la discipline étudient le dossier de candidature et, le cas échéant, visitent les installations.
- La CSN émet un avis sur la viabilité technique du projet et le CTN propose à la Directrice Technique Nationale.
- La Directrice Technique Nationale désigne l'organisateur et nomme un Conseiller Fédéral.
- Le Conseiller Fédéral accompagne l'organisateur sur toutes les questions d'ordre financier, logistique et organisationnel et veille au respect du cahier des charges. Il examine la crédibilité du budget prévisionnel (signature de celui-ci) et évalue l'organisation de la manifestation.
- Le Directeur Administratif et Financier vérifie que l'ensemble des éléments administratifs et financiers sont conformes (cahier des charges paraphé, convention signée et budget signé par le Conseiller Fédéral). Il valide le budget prévisionnel de la manifestation

ORGANISATION :

Le matériel :

Les tapis : 2 -3 surfaces de combat + une surface d'échauffement

Les balances électroniques : au minimum, 3 si possible

Sur les dossiers d'inscription ne pas oublier de rajouter des indications sur les transports en communs possibles pour rejoindre le site

Signalétique

Traçage le matin très tôt à partir des grands axes principaux, et de l'arrivée des transports en commun les plus proches.

A l'intérieur de la salle signalétique sur :

- les vestiaires, les pesées, l'accueil, la vérification des licences, le médical
- les numéros de tapis

L'accueil :

Organisation d'un circuit avec à chaque étape possibilité de branchements électriques.

Etape 1 : inscription ; retrait des dossiers administratifs (tickets repas, badges, programme...)

Suivi d'un point facturation

Etape 2 : vérification des licences et des engagements sportifs.

On fait contrôler à l'entraîneur qui repart de cette étape 2 avec 1 doc pour les filles et 1 pour les garçons, relatifs à son association sportive : Ces fiches seront visées par le médical pour que les lutteurs puissent être pesés. Correction au niveau des catégories d'âge, pas de modification de niveau (niveau 1 ou niveau 2) sauf si erreur dans la retranscription de l'engagement de la part du COL.

Vérification de l'ensemble des licences en amont donc contrôle uniquement sur les prises de licence des retardataires.

Etape 3 : Contrôle médical.

La pesée :

1 pesée hommes et 1 pesée féminine

1 balance pour les femmes, 2 balances (si possible) pour les hommes

Les concurrents sont pesés en maillot, après avoir subi un contrôle médical pour vérifier qu'il n'y a aucun danger de contamination. Le poids réel est noté sur la fiche de pesée. La durée de la pesée est de 30 minutes à une heure.

Le numéro de tirage est alors inscrit sur la fiche de pesée.

Déroulement « type » d'une manifestation officielle :

Les lutteurs sont tenus de participer aux cérémonies d'ouverture, de clôture (si elles sont exigées par les organisateurs) et de remise de récompenses, suivant les indications des organisateurs.

Les combattants doivent être en maillot de lutte ou en survêtement (panachage interdit). Les tenues de ville sont rigoureusement interdites. Tout compétiteur (ou équipe) qui quitte le lieu du championnat sans raison valable avant la cérémonie de remise des récompenses ne pourra obtenir sa coupe, sa médaille ou son diplôme.

Cérémonie d'ouverture (facultative) avec :

- ❖ défilé des compétiteurs, voire entraîneurs et arbitres, suivant les directives données par les organisateurs
- ❖ discours d'ouverture des personnalités désignées par les organisateurs
- ❖ présentation des officiels et des arbitres
- ❖ sortie du défilé (cette cérémonie peut être placée à tout moment de la compétition).

Déroulement de la compétition

- ❖ éliminatoires et finales sur l'ensemble des tapis

Cérémonie de remise des récompenses

Elle doit s'effectuer après les finales (une par une ou par groupe, par demi-journée sauf décision de la Commission Fédérale de site), de préférence sur un podium. L'arrêt des compétitions peut être ordonné pour cette remise des récompenses, qui doit conserver un caractère solennel. (Décision de la Commission Fédérale de site).

La remise de médailles des catégories faisant l'objet de WO, peuvent être regroupées

Réunion technique : (Environ 30 minutes) Présence de membres de la CSN Lutte et de l'organisateur

Informations sportives et informations sur l'organisation générale, si possible annonce des premières catégories lors de la réunion technique permettant une arrivée plus échelonnée le lendemain.

Le corps d'arbitrage : composition (cf règlement sportif)

Dans toutes les compétitions officielles le corps d'arbitrage pour chaque match se compose de :

- 1 arbitre fédéral par tapis (+ si possible des directeurs de combat)
- 1 secrétaire
- 1 chronométrateur – marqueur

Le corps d'arbitrage est désigné par la CSN Lutte FFSA, en collaboration avec la Commission mixte FFSA-FFL et l'organisateur.

Affichage des combats :

Affichage par quart de journée

Stationnement des véhicules

Outre les minibus, des délégations viennent parfois avec des grands cars qu'il faut pouvoir stationner. Nécessité de flécher le parking, voire d'y poster une personne pour la circulation en fonction des sites.

Protocole :

2 personnes fixes au protocole, et des personnalités (identifiées pour le speaker) pour la remise des récompenses.

Si possible, Accompagnement des lutteurs de l'aire de combat au podium + Zone d'attente pour les futurs médaillés

Positionnement du podium : penser à leur visibilité, à l'espace pour les photographes, à perturber le moins possible les compétiteurs sur les tapis.

N'enclencher les remises qu'après validation des résultats par la table centrale et en faire une photocopie pour le speaker pour l'annonce des résultats.

Table centrale :

2 à 3 personnes à la table centrale pour :- organiser les passages/ anticiper

- valider les résultats avant de récompenser les sportifs

+ le speaker.

L'infrastructure :

A disposer entièrement dans la mesure du possible avec local médical, vestiaires, salles... sonorisation, ...espace d'exposition photos et salle de secrétariat.

