



REGLEMENT UNIVERSITAIRE

LUTTE / SAMBO

COMPETITION PAR EQUIPES

Edition Novembre 2019

AVANT-PROPOS

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

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

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

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

SOMMAIRE

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

GENERALITES

Article 1 – Les tenues

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

- Le **top** doit respecter les contraintes suivantes :
 - Coloris au choix
 - Matière synthétique type lycra et près du corps.
 - Manches courtes recouvrant les épaules et au-dessus du coude
 - Col rond ras du cou ou légèrement montant
- Le **short** doit respecter les contraintes suivantes :
 - Juste au-dessus du genou
 - Non collant
 - Pas de poche
 - Pas de fermeture éclair
 - Pas de partie rigide pouvant blesser
 - Coloris au choix
- Le premier combattant appelé portera, à chaque pied, une manchette ROUGE, l'autre combattant une manchette BLEUE.

Protège-oreilles

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

Chaussures

- Chaussures de lutte.

Il est interdit de :

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

Particularités pour les femmes :

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

Si un combattant se présente sur le tapis dans une tenue non conforme, le corps d'arbitrage tolérera un délai maximum d'une minute pour qu'il se mette en conformité.

Passé ce délai le combattant fautif sera déclaré perdant par Abandon.

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

- Veste de sambo obligatoire (rouge : 1^{er} appelé sur le tapis, bleue : 2nd appelé sur le tapis)
- Chaussures de sambo ou de lutte
- Short de sambo rouge ou bleu ou short de lutte autorisé.

Article 2 – Le tapis

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

La surface de combat est limitée à 7 m de diamètre (intérieur du cercle orange) **Je propose de laisser la surface habituelle pour ne pas créer de perturbation qui n'a pas lieu d'être.**

Article 3 – Le corps d'arbitrage

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

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

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

Ils seront aidés par un secrétaire de table et un chronométrateur

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

Article 4 – Interdictions générales et prises illégales

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

Conséquences des prises illégales

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

COMPETITION

Article 5 – Composition

L'équipe d'une AS est composée de 3 hommes et 2 femmes appartenant à l'équipe engagée. Un arbitre, **ayant participé à la compétition individuelle**, peut être intégré dans l'équipe. Un capitaine est nommé. Le nombre de remplaçants n'est pas limité.

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

Article 6 – Catégories de poids

HOMMES	FEMMES
- 70 kg	- 60 kg
- 80 kg	+ 60 kg
+ 80 kg	

Le « surclassement » d'une catégorie de poids est autorisé uniquement chez les hommes pour des raisons de sécurité.

Article 7 – Pesée

Les hommes et femmes ayant participé au championnat individuel conservent, s'ils le désirent, leur catégorie de poids pour le championnat par équipes. Dans tous les autres cas, ils sont pesés.

Article 8 – Formule de compétition

- Poules de 2/3/4 (puissance de 2). Un tirage au sort des équipes permettra de les répartir dans le tableau. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés. Ils sont placés dans un tableau à élimination directe sans repêchage (voir [annexe 6](#)).
- Les AS classées (podium) l'année universitaire précédente, et les équipes d'une même AS seront écartées.

Article 9 – Tenue des combattants

Tenue de Lutte et/ou de Sambo (voir [article 1](#)) en fonction du choix du capitaine.

Article 10 – Déroulement d'une rencontre

Formule de rencontre :

Une rencontre se compose de 5 combats de 3 minutes en score cumulé :

- Chaque membre de l'équipe démarre son combat avec le score du précédent
- Le premier combattant marquant au moins 3 points met fin au combat avant les 3 minutes
- L'arbitre diplômé FFSU (régional ou national) ayant officié sur le CFU individuel rapporte 1 point à son équipe, intégré au score en début de rencontre.
- 5 points seront donnés à l'équipe adverse en cas de : Forfait, Disqualification, Abandon, « 3 avertissements » d'un combattant.

Aucune victoire ne sera proclamée à la fin de chaque combat. Seul le résultat de la rencontre sera proclamé.

Déroulement d'une rencontre :

- Les arbitres appellent le capitaine de chaque équipe.
- Un arbitre tire au sort la catégorie de poids qui débutera la rencontre.
Les combats suivants se dérouleront dans l'ordre des catégories suivantes :
-70 kg Homme, -60 kg Femme, -80 kg homme, +60 kg Femme, +80 kg homme.
- Pour chaque catégorie de poids, un arbitre tire au sort une couleur (Rouge ou Bleu).
Le capitaine de l'équipe tirée au sort choisira si le combat se fera en tenue de lutte ou en tenue de Sambo (même tenue pour les 2 combattants).
- Les deux équipes se présentent sur le tapis, se saluent et saluent les arbitres.
- La rencontre débutera par la catégorie tirée au sort avec la tenue choisie.
- Dès qu'un combattant a marqué au moins 3 points, ou, à défaut, à la fin du temps réglementaire, le combat s'arrête.
- Chaque combat suivant débute avec le score du combat précédent

Points attribués aux actions et aux prises durant le combat

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

1 point est attribué :

- Au combattant qui parvient à amener n'importe quelle partie du corps de son adversaire au sol, en plus des mains et des pieds.
- Au combattant qui parvient à faire sortir n'importe quelle partie du corps de son adversaire de l'aire de compétition.
- Au combattant dont l'adversaire a reçu un avertissement pour prise illégale ou interdiction.

2 points sont attribués :

- Au combattant qui parvient à exposer le dos de son adversaire au sol.

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

Article 11 – Interruption du match

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

Article 12 – Résultat de la rencontre

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

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

1. Le plus de combats « gagnés »
2. Le plus de prises à 2 points
3. Le moins de victoire par « Forfait »
4. Le moins de de victoire par « disqualifications »
5. Le moins de victoire par « abandons »
6. Le moins de de victoire par « 3 avertissements »
7. L'équipe la plus légère (les poids de pesée seront pris en compte).



ANNEXES

Annexe 1 – LA TENUE

Tenue de LUTTE

Exemples de modèles autorisés



Exemples de modèles NON autorisés



Manches longues



Ne recouvre pas les épaules



Pas assez collant et coton



Short collant

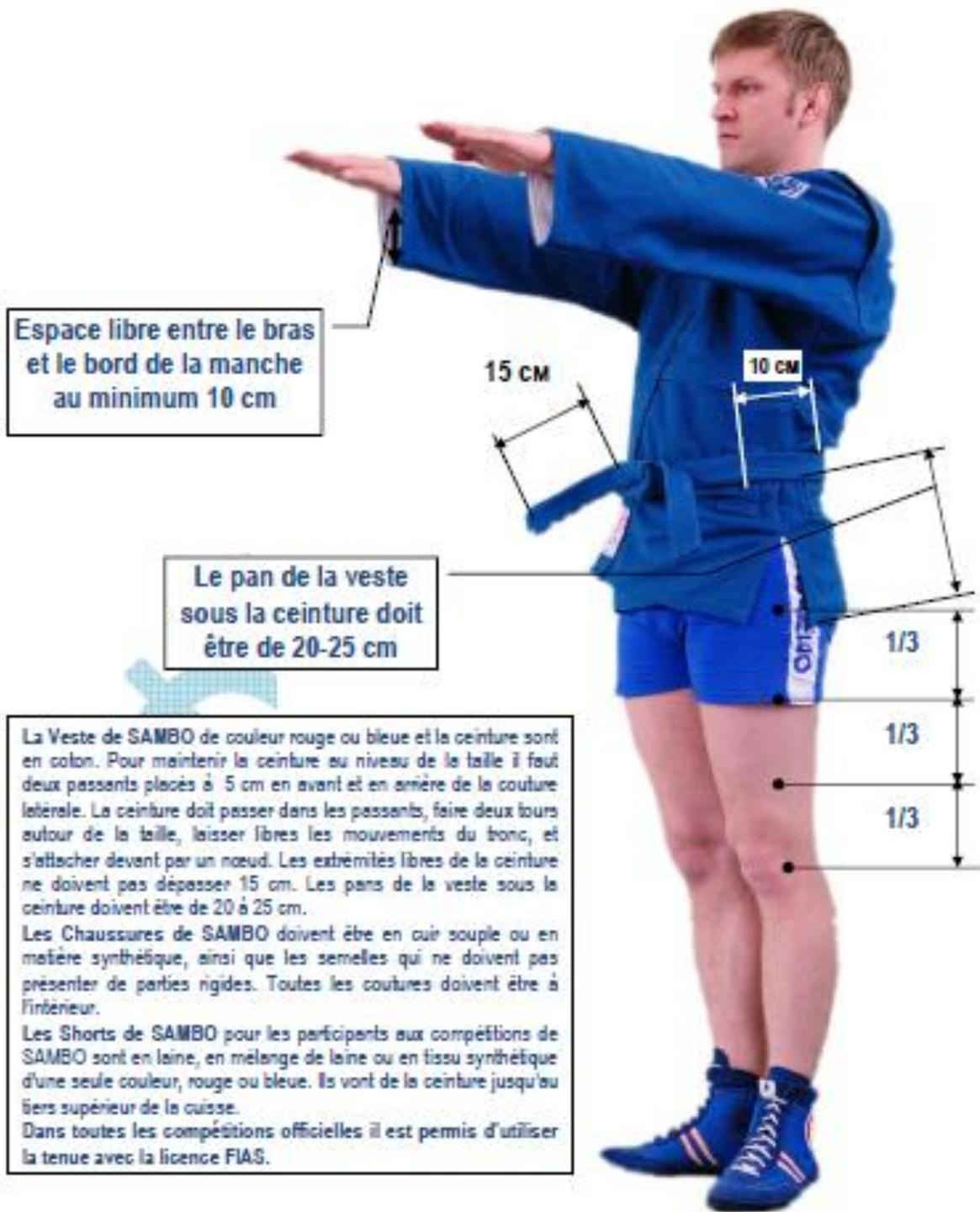


Short trop court



Graphisme sans lien avec la lutte

Tenue de SAMBO



Ou shorts lutte autorisés

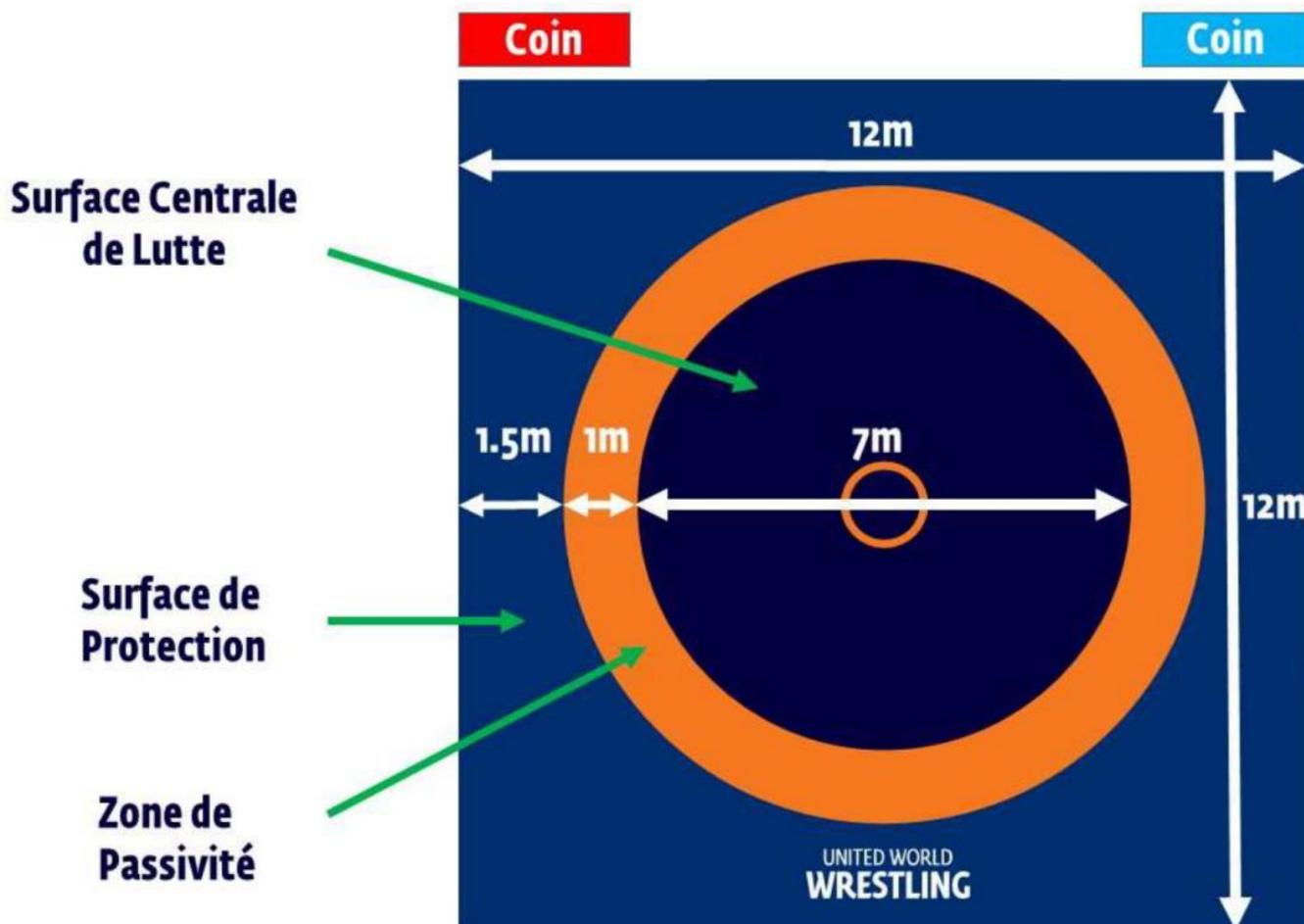


Annexe 2 – LE TAPIS

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

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

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



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

Annexe 3 - LE CORPS ARBITRAL

Les arbitres sont tenus de porter sur le poignet gauche une manchette de couleur Rouge et sur le poignet droit une manchette de couleur Bleue.

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

L'arbitre central

Il évolue à l'intérieur de la surface de combat et est en charge de :

- Diriger le combat et s'assurer de sa bonne tenue (comportement et sécurité des lutteurs)
- Coter les actions
- Déclarer le vainqueur

Le second arbitre

Il évolue à l'extérieur de la surface de combat et est en charge de :

- Apprécier les actions
- Apporter une aide à la décision à l'arbitre central
- Vérifier et signer la feuille de match

Les interactions entre les deux arbitres :

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

Le Secrétaire

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

Le Chronométrateur

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

Annexe 4 - INTERDICTIONS GENERALES ET PRISES ILLEGALES

Il est interdit aux combattants :

- De réaliser toute action pouvant atteindre l'intégrité physique de l'adversaire, de le faire souffrir, de le blesser ou de chercher à provoquer son abandon. (Coup, étranglement, luxation, tirage cheveux...).
- D'avoir toute action cherchant à perturber la concentration adverse (pincement...).
- De toucher le visage adverse entre les sourcils et la ligne de la bouche,
- De se cramponner et de s'accrocher au tapis,
- De parler durant le combat.
- De saisir la plante du pied de l'adversaire (seule la saisie du dessus du pied et du talon est permise), de saisir le short ou le maillot.
- De saisir la tête seule ou le cou, à une ou deux mains aussi bien en contrôle qu'en action quel que soit le sens de l'action.
- De porter une action sur l'adversaire de haut en bas sur la tête (en piqué) aussi bien debout (hanché) qu'au sol (ceinture à rebours tournée sur le côté)
- Enduire la peau de substances grasses ou collantes
- Simuler une blessure
- Quitter l'aire de compétition pour quelque raison que ce soit

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

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

Annexe 5 – VOCABULAIRE DE L'ARBITRE

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

1) SALUT

Les combattants doivent se saluer.

2) STOP

Ce mot signifie l'arrêt du combat.

3) CONTINUEZ

Le combat doit reprendre sur cet ordre de l'arbitre.

4) CENTRE

Les combattants doivent se rendre au milieu du tapis et y continuer le combat.

5) CHRONOMETRE

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

6) CONSULTATION

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

7) AVERTISSEMENT

L'arbitre pénalise un combattant pour action dangereuse ou interdite

8) DOCTEUR

Appel du médecin officiel de la compétition.

Il doit soigner les combattants sur le tapis.

Annexe 6 – FORMULE DE COMPETITION



TOURNOI NORDIQUE Poule de 2 à 4 équipes

N°	Equipe	A.S.
1		
2		
3		
4		

APPARIEMENT	
2 équipes	1-2
3 équipes	1-2, 3-4 3-1, 2-3
4 équipes	1-2, 3-4 1-3, 2-4 1-4, 2-3

NOM Prénom AS		1	2	3	4	victoire	poids	classement
	1							
	2							
	3							
	4							

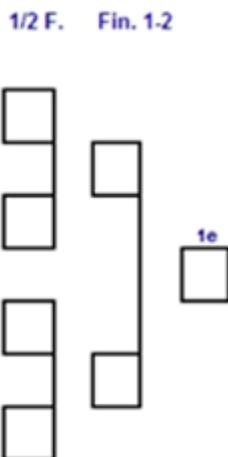
Classement

1e	
2e	
3e	
4e	
5e	



TABLEAU A ELIMINATION DIRECTE 8 équipes

N°	Equipe	Qualifications	A. S.
A1			
D2			
B1			
C2			
C1			
B2			
D1			
A2			



Clt	Equipe	A. S.
1e		
2e		
3e		
3e		
5e		
5e		
7e		
7e		