



RÈGLEMENT UNIVERSITAIRE LUTTE / SAMBO SIMPLIFIÉ COMPÉTITION PAR ÉQUIPES



Pour toute précision, consulter le règlement complet

L'ÉQUIPE

Une équipe d'AS est composée de 3 hommes et 2 femmes (3 étudiants au minimum dont une femme). Elle peut-être renforcée de 2 étudiants au maximum d'une autre AS.

Catégories de poids (kg) : -70H / -80H / +80H / -60F / +60F (seuls les hommes peuvent être surclassés d'une catégorie de poids).

FORMULE DE COMPÉTITION

Poules de 2/3 ou 4 équipes (puissance de 2). Répartition dans le tableau par tirage au sort.

Les 2 premières équipes de chaque poule sont qualifiées puis élimination directe sans repêchage jusqu'en finale.

FORMULE ET DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

- Une rencontre se compose de 5 combats de 3 minutes maximum en score cumulé (chaque membre de l'équipe démarre son combat avec le score du précédent).
- L'arbitre tire au sort la catégorie de poids qui débutera la rencontre (les combats se déroulent dans l'ordre suivant : -70H / -60F / -80H / +60F / +80H).
- Pour chaque combat, l'arbitre désigne par tirage au sort le capitaine de l'équipe qui choisit la tenue pour les 2 combattants (lutte ou sambo).
- Le premier combattant qui marque 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.
- 3 points seront donnés à l'équipe adverse en cas de forfait, disqualification ou abandon.

COTATION DES ACTIONS

Seules les actions debout sont comptabilisées

1 point est attribué au combattant :

- qui amène une partie du corps de son adversaire au sol, à l'exception des mains ;
- qui fait sortir son adversaire de l'aire de compétition ;
- dont l'adversaire a reçu un avertissement pour prise illégale ou interdiction.

2 points sont attribués au combattant :

- qui oriente le dos de son adversaire vers le sol.

LA TENUE

Lutte : Top manches courtes près du corps, col ras de cou
+ short au dessus du genou sans poche (coloris au choix)
+ chaussures de lutte.

Sambo : Veste de sambo (rouge ou bleue)
+ short de sambo rouge ou bleu ou short de lutte autorisé
+ chaussures de sambo ou de lutte.

RESULTAT D'UNE 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 suivants :

1. Le plus de manches « gagnés » ;
2. Le moins de forfaits/abandons/disqualifications ;
3. L'équipe la plus légère (les poids de la pesée seront pris en compte).