



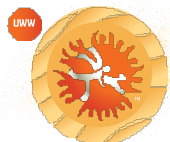
BEACH WRESTLING
WORLD SERIES

REGLES

*LE CHAMPIONNAT DU MONDE
DE LUTTE DE PLAGE*



UNITED WORLD
WRESTLING



PREMIÈRE PARTIE – RÈGLES GÉNÉRALES	2
ARTICLE 1 - Mission et philosophie	2
ARTICLE 2 - Objectifs	2
ARTICLE 3 - Application des règles et licence de United World Wrestling	2
DEUXIÈME PARTIE – STRUCTURE MATÉRIELLE	3
ARTICLE 4 - Catégorie d'âge et de poids pour les hommes et les femmes	3
ARTICLE 5 - Tenue et apparence des lutteurs	3
ARTICLE 6 - Aire de compétition	4
TROISIÈME PARTIE – SYSTÈME DE COMPÉTITION	5
ARTICLE 7 - Système de compétition	5
ARTICLE 8 - Pesée et contrôle médical	6
ARTICLE 9 - Tirage au sort	7
QUATRIÈME PARTIE – LE MATCH	7
ARTICLE 10 - Durée et règle de base	7
ARTICLE 11 - Annonce et début du match	7
ARTICLE 12 - Positions de départ et de reprise	7
ARTICLE 13 - Points attribués aux actions et prises durant le combat	8
ARTICLE 14 - Arrêt pour blessure et saignement	8
ARTICLE 15 - Interruptions du match	9
ARTICLE 16 - Fin du match	9
ARTICLE 17 - Types de victoire (points de classement)	10
ARTICLE 18 - le challenge	10
CINQUIÈME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES	12
ARTICLE 19 - Prises et actions illégales	12
SIXIÈME PARTIE – CORPS D'ARBITRAGE	13
ARTICLE 20 - Composition	13
ARTICLE 21 - Tenue du corps d'arbitrage	13
ARTICLE 22 - Fonctions générales	13
ARTICLE 23 - L'arbitre central	13
ARTICLE 24 - Le secrétaire technique	13
SEPTIÈME PARTIE – SERVICE MEDICAL	14
ARTICLE 25 - Conditions sanitaires et antidopage	14
DISPOSITIONS FINALES	14
ANNEXES	15
ANNEXE 1 - Appariement et système de compétition	15
ANNEXE 2 - Programme de compétition	21
ANNEXE 3 - Autres catégories d'âges et de système de compétition	22

PREMIÈRE PARTIE – RÈGLES GÉNÉRALES

ARTICLE 1 – Mission et philosophie

En vertu de ses Statuts, United World Wrestling reconnaît la Beach Wrestling comme une partie intégrante de la lutte dans tous ces styles, élément promotionnel et éducatif, 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 nombre infini de luttes traditionnelles pratiquées sur le sable peut être répertoriée 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.

Les Beach Wrestling World Series ont été créées sous l'autorité de United World Wrestling pour contribuer à la structuration et au développement de la lutte sur sable afin de les faire figurer au programme des jeux multisports officiels.

ARTICLE 2 – Objectifs

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

- Etablir le système de compétition, les méthodes de classement, les points techniques, pénalités, éliminations, etc.
- 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 3 – Application des règles et licence de United World Wrestling

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

Ces Règles seront aussi appliquées pour tous les autres événements de lutte de plage reconnus par United World Wrestling.

Il est important de rappeler que la licence de United World Wrestling est obligatoire pour toutes les compétitions internationales de beach wrestling. L'assurance accident de United World Wrestling ne répondra que pour les compétitions inscrites au calendrier.



DEUXIÈME PARTIE – STRUCTURE MATÉRIELLE

ARTICLE 4 – Catégorie d'âge et de poids pour les hommes et les femmes

Tous les lutteurs doivent être en mesure de fournir un passeport attestant leur âge et leur nationalité. Une fédération Nationale peut inscrire au maximum 3 athlètes par catégorie de poids*.

** Le Président de United World Wrestling peut délivrer une autorisation spéciale sur le nombre d'athlètes du même pays dans une catégorie si les tableaux d'appariement ne sont complets.*

Les Beach Wrestling World Series de United World Wrestling sont organisés dans la catégorie d'âge suivante :

SENIORS (20 et plus**)

** dès 18 ans avec un certificat médical

FEMMES	HOMMES
50kg	70kg
60kg	80kg
70kg	90kg
+70kg	+90kg

Pour les autres compétitions de lutte de plage, les autres catégories d'âge et de poids peuvent être trouvées dans l'annexe 3.

ARTICLE 5 – Tenue et apparence des lutteurs

Pour tous les Beach Wrestling World Series, TOUS les athlètes doivent satisfaire au Guide des Uniformes des UWW Beach Wrestling World Series. Ce guide a été conçu pour permettre la création de maillot innovant et en conformité avec les règles et règlements de la lutte de plage.

RESPONSABILITÉ DE CONFORMITÉ

A toutes les compétitions des Beach Wrestling World Series, les Fédérations Nationales sont responsables de s'assurer que les uniformes portés par les membres de leur délégation soient en accord avec ces règles.

VIOLATIONS

A la pesée, l'arbitre doit contrôler que chaque compétiteur satisfait les obligations inscrites dans le guide des uniformes des UWW Beach Wrestling World Series. Le lutteur doit être averti à la pesée, si son apparence n'est pas correcte. Si le lutteur ne corrige pas cela, sa Fédération Nationale sera amendée à la fin de la compétition et le lutteur NE SERA PAS autorisé à lutter. Si le lutteur arrive à la chambre d'appel avec un uniforme incorrect, les officiels devront lui donner un maximum de deux minutes pour se changer. Si après ce temps donné le lutteur est toujours en faute, il perdra son match par forfait.

Il est interdit de :

- Porter l’emblème ou l’abréviation d’un autre pays
- S’enduire le corps de matière grasse ou collante.
- Se présenter en état de sudation au début du match.
- Porter des bandages sur les doigts, poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques.
- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l’adversaire, tel que bague, bracelet, boucles d’oreilles, prothèses, piercing, etc.
- Porter un soutien-gorge à armature métallique pour les femmes.

Mais aussi:

- Les ongles doivent être coupés, sans bord pointu
- Les athlètes avec des cheveux longs doivent les attacher ou porter une queue de cheval
- Les lutteurs doivent être rasés de près et leurs cheveux et peaux ne doivent pas être enduits de substance grasse, huileuse ou collante.
- L’arbitre peut demander à tout moment durant un combat que le lutteur s’essuie avec une serviette.

ABRÉVIATION DU PAYS

Les lutteurs doivent porter l’abréviation de leur pays sur leur maillot de bain ou short de compétition.

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. La lutte se déroule à pieds nus.

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 longs, ils devront être attachés en queue de cheval. 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.

ARTICLE 6 – Aire de compétition

Toutes les compétitions de United World Wrestling se déroulent dans un cercle de 7 mètres de diamètre délimité par un ruban rouge de 8-10 centimètres de large qui ne doit contenir aucune partie métallique. Le cercle doit être rempli d’une couche de sable fin de 30 centimètres (minimum) dépourvu de cailloux, coquillages ou tout autre objet.

TROISIÈME PARTIE – SYSTÈME DE COMPÉTITION

ARTICLE 7 – Système de compétition

Les UWW Beach Wrestling World Series se composent d'un nombre idéal de 24 lutteurs par catégorie de poids.

Avec moins de 6 lutteurs dans une catégorie de poids, un groupe sera créé et sera disputé de façon nordique. Pas de finale sera organisée pour ce format. Le classement du groupe fera office du classement de la catégorie de poids.

Avec 6 ou 7 lutteurs, 2 groupes de 3 ou 4 lutteurs seront organisés. Chaque groupe disputera un tournoi nordique. Les deux meilleurs de chaque groupe se retrouveront en demi-finales.

Avec 8 lutteurs, 2 groupes de 4 lutteurs seront constitués. Chaque groupe disputera un tournoi nordique. Les deux meilleurs de chaque groupe se retrouveront en demi-finales.

Avec 8, 7 ou 6 lutteurs, les demi-finales se composeront du vainqueur du groupe A contre le deuxième du groupe B et le deuxième du groupe A contre le vainqueur du groupe B.

Avec 12 lutteurs, 3 groupes de 4 lutteurs seront créés et chaque groupe disputera un tournoi nordique. Les gagnants de chaque groupe ainsi que le meilleur 2^{ème} participeront aux demi-finales. Les demi-finales se composeront du vainqueur du groupe A contre le meilleur deuxième et le vainqueur du groupe C contre le vainqueur du groupe B. Si le meilleur deuxième fait partie du groupe A, alors les demi-finales seront composées du gagnant du groupe A contre le gagnant du groupe C et le gagnant du groupe B contre le meilleur deuxième.

Avec 16 lutteurs nous formerions 4 groupes de 4 lutteurs. Chaque groupe disputera un tournoi nordique. Les deux meilleurs de chaque groupe progresseront en quart de finale.

Avec 20 lutteurs, 5 groupes de 4 lutteurs seraient organisés. Tous disputeront un tournoi nordique et les gagnants de chaque groupe plus les trois meilleures 2^{èmes} places progresseront en quart de finale.

Avec 24 lutteurs par catégorie, les athlètes sont dans 6 groupes de 4 lutteurs chacun. Chaque groupe dispute un tournoi nordique. Les vainqueurs des 6 groupes et les deux meilleurs 2^{èmes} progresseront en quart de finale.

Dans une situation particulière où nous n'aurions pas un nombre idéal de lutteurs (8, 12, 16, 20 ou 24), un système d'élimination directe serait organisé entre les lutteurs les moins bien classés (ou ceux qui ont les numéros de tirage les plus élevés).

Cette phase de KO sera disputée au meilleur des trois matches. Cela veut dire que le lutteur qui gagnera deux des trois matches contre son adversaire passera à la phase de groupe.

Si un match de KO se termine par une double disqualification (2DSQ), un double forfait (2FVO) ou d'une double blessure (2VIN), un gagnant ne peut pas être déterminé pour cette phase et aucun de ces athlètes n'est éligible pour avancer à la phase de groupe. Leur place allouée dans ce groupe pourra donc être utilisée par un perdant d'une phase de KO d'un autre groupe. Les critères énumérés dans la section « système de classement » ci-dessous déterminera l'athlète qui sera repêché.

Si la catégorie de poids concernée se constitue seulement d'un combat de KO et qu'elle se termine par une double disqualification, double forfait ou double blessure, aucun athlète ne pourra avancer dans la phase de groupe. Les athlètes se trouvant dans ce groupe gagneront donc par forfait (VFA) le match qui l'opposait au vainqueur de la phase KO.

Si plus de 24 lutteurs par catégorie sont inscrits, et qu'il n'y a pas au moins 24 têtes de séries présentes, la pays hôte, sous la supervision de l'équipe de management de compétition des UWW de Beach Wrestling World Series, peut organiser une épreuve qualificative afin d'avoir 24 athlètes dans la catégorie concernée. Si 24 (ou plus) têtes de série sont présentes, les 24 premiers seront enregistrés.

Pour tous les cas mentionnés ci-dessus, un combat pour la troisième place sera organisé pour départager les deux demi-finalistes perdants.

SYSTÈME DE CLASSEMENT

Chaque athlète sera classé dans son groupe en se basant sur le nombre de victoires. En cas d'égalité dans le groupe (même nombre de victoires), si cela concerne seulement deux athlètes, le résultat de leur confrontation déterminera le classement.

Si cela concerne plus de deux athlètes, le classement sera déterminé en fonction de ces critères, sur toute la compétition :

- Le plus de points de classement
- Le plus de points techniques marqués
- Le moins de points techniques donnés
- Le poids des athlètes*
- Le rang/numéro de tirage au sort le plus bas

** Leurs poids (ceux de la pesée officielle du jour en question) seront contrôlés et le lutteur le plus léger sera déclaré gagnant.*

Ces critères sont aussi utilisés pour déterminer les deux meilleurs 2^{èmes} qui progresseront à la phase à élimination directe. Il est clair que le premier critère reste le nombre de victoires.

Le classement final dans chaque catégorie de poids se basera sur le nombre de victoires et les critères ci-dessus seront utilisés en cas d'égalité. Veuillez prendre note que les athlètes qui seront qualifiés pour la phase à élimination directe (1/4 de finale et ainsi de suite) seront mieux classés que les athlètes qui ne passeront pas la phase de groupe. Les athlètes qui ne passent pas l'élimination directe avant la phase de groupe, seront classés en dessous des athlètes qui atteignent la phase de groupe.

Les appariements et le système de compétition sont détaillés dans l'Annexe 1.

Le programme de ces compétitions est détaillé dans l'Annexe 2 mais il peut aussi être adapté par l'équipe de Management de la compétition des Beach Wrestling World Series de UWW.

ARTICLE 8 – Pesée et contrôle médical

La pesée s'effectue le jour de la compétition (deux heures avant le début des combats) et dure 30 minutes. Deux pesées ont lieu pour une compétition se déroulant sur 2 jours. Avant de monter sur la balance, les athlètes doivent montrer leur licence de United World Wrestling 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 United World Wrestling, sauf si cela est mentionné dans les informations spécifiques. Le poids exact de chaque athlète doit être inscrit sur la liste de pesée par le délégué à l'arbitrage.

Le contrôle médical s'effectue en même temps que la pesée du premier jour de compétition.

Si un athlète rate la première ou deuxième pesée, il sera placé dernier, sans rang.

Note : Pour les événements où une catégorie de poids se déroule sur un jour, il est clair qu'une seule pesée sera organisée.

ARTICLE 9 – Tirage au sort

En principe, aucun tirage au sort ne sera effectué. Les lutteurs seront placés dans le tableau en fonction de leur rang au classement des Beach Wrestling World Series.

Les athlètes têtes de série seront déterminés, sur la base du classement, au moment de l'évènement.

Dans le cas où des lutteurs non-classés participent, un tirage au sort automatique sera effectué (pour ces athlètes) par l'équipe de management de compétition directement après la pesée officielle des athlètes. Le responsable devra aussi inscrire les numéros tirés sur la liste de pesée.

QUATRIÈME PARTIE – LE MATCH

ARTICLE 10 – Durée et règle de base

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

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

ARTICLE 11 – 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 à la chambre d'appel, il sera disqualifié et son adversaire remportera le match. Un compétiteur ne peut être appelé à disputer à nouveau un combat que s'il a pu disposer d'une période de récupération de douze (12) minutes depuis la fin de son précédent combat.

Une fois leur nom appelé, les lutteurs doivent se positionner sur l'endroit correspondant à la couleur qui leur a été assignée et attendre que le responsable de la chambre d'appel les appelle. Celui-ci devra inspecter les tenues des lutteurs. Il doit aussi s'assurer que la peau des lutteurs ne soit pas recouverte de transpiration ou de substances grasses ou collantes. Une fois l'inspection terminée, les lutteurs peuvent entrer dans l'aire de compétition, se saluer et se serrer la main. Le match commence au coup de sifflet de l'arbitre.

Après la pesée, si un lutteur, sans avis médical signé par le médecin de United World Wrestling ou par le médecin de la compétition et sans aviser le secrétariat de la compétition, ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom, il aura perdu son match par forfait, sera éliminé et classé sans rang. Son adversaire aura match gagné.

Si un lutteur simule une blessure afin de ne pas rencontrer un adversaire pour quelque raison que ce soit et que les médecins de United World Wrestling peuvent en apporter la preuve, il sera disqualifié et classé sans rang avec l'annotation « Dsq » à côté de son nom.

ARTICLE 12 – 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 13 – Points attribués aux actions et prises durant le combat

1 point est attribué au :

- lutteur qui parvient à amener n'importe quelle partie du corps de son adversaire au sol, sauf les mains.
- lutteur qui parvient à faire sortir n'importe quelle partie du corps de son adversaire de l'aire de compétition.
- lutteur dont l'adversaire a reçu un avertissement pour une action illégale.
- L'adversaire du lutteur qui a été désigné comme passif et qui n'a pas marqué de point durant les 30 secondes de période d'activité.
- lutteur dont l'adversaire a demandé un challenge et que la décision initiale a été confirmée.

Note : dans des actions telles qu'une projection de hanche depuis une prise à la taille, d'un verrouillage frontal ou toutes autres attaques similaires, où le lutteur attaquant (et seulement celui-ci) a ses bras autour du corps de son adversaire, et que ses avant-bras, bras, touche le sable avant/simultanément le corps du lutteur qui défend, cela ne sera pas considéré comme une infraction et ne donnera donc pas 1 point au lutteur qui défend, si cela arrive :

- avec un mouvement continu et exécuté avec une claire intention d'attaquer son adversaire,
- et que l'action se termine par la mise au sol du lutteur qui défend.

Cette clarification ne s'applique qu'au lutteur attaquant. Cela dans le but d'encourager un combat dynamique avec des actions offensives techniques et tout en ne pénalisant pas un contact naturel et contrôlé au sol de la part du lutteur attaquant.

3 points sont attribués au :

- lutteur qui parvient à exposer le dos de son adversaire au sol pendant un takedown ou une prise.

ARTICLE 14 – 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 chronométreur doit lancer un chronomètre et vérifier que la somme de ces temps ne dépasse pas 4 minutes par athlète sinon l'athlète perd le combat sur blessure.

En cas de saignement, l'arbitre doit immédiatement interrompre l'action et faire intervenir le médecin de la compétition. Le lutteur doit sortir de l'aire de compétition pour être soigné. Désinfectant, mouchoirs et matériel de nettoyage doivent être prévus à la table du médecin. Il en va de la responsabilité du médecin de la compétition 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 avoir une tenue de rechange dans leur coin dans le cas où leur uniforme serait couvert de sang ou déchiré.

Si un athlète est blessé et ne peut pas reprendre le combat, il perdra son match sur blessure. L'athlète en question n'aura pas à participer à la deuxième pesée et il sera classé en fonction des points déjà marqués jusqu'à sa blessure. Si le lutteur blessé est apte à combattre pour son prochain match, il devra recevoir l'approbation du docteur UWW.

Un lutteur blessé aura jusqu'à une heure après la fin de la première journée de compétition pour annoncer sa blessure au docteur UWW. Pour tout autre type de blessure ou maladie qui surviendrait hors compétition, le lutteur concerné devra participer à la deuxième pesée sinon il sera éliminé de la compétition et classé dernier, sans rang.

ARTICLE 15 – Interruptions du match

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

ARTICLE 16 – Fin du match

Le premier athlète à marquer 3 points est le gagnant du match. En cas d'égalité de point à la fin du match, les critères suivants seront pris en considération pour déterminer le gagnant :

- Le dernier point marqué
- Le poids des athlètes*
- Le rang le plus bas ou le plus petit nombre tiré au tirage au sort

** Leurs poids (ceux-de la pesée officielle du jour en question) seront contrôlés et le lutteur le plus léger sera déclaré gagnant.*

Un lutteur qui commet une faute manifeste contre le fair-play, l'esprit et la conception de la lutte totale et universelle défendue par United World Wrestling, se trouve dans une situation de tricherie manifeste, de faute grave ou de brutalité, sera immédiatement disqualifié et éliminé de la compétition. Dans cette hypothèse, il sera classé sans rang avec l'annotation « Dsq » à côté de son nom.

Si deux lutteurs sont disqualifiés pour brutalité dans le même match, ils seront éliminés comme ci-dessus, et l'appariement du tour suivant ne sera pas modifié. Le lutteur devant être apparié avec l'un ou l'autre des lutteurs disqualifiés aura gagné le match par forfait.

Si les deux demi-finalistes sont disqualifiés pour brutalité ou éliminés par forfait durant le même match, ils ne seront pas remplacés et leurs adversaires (matches pour les médailles d'or et de bronze) gagneront leur match par forfait.

Si une double blessure (2VIN) devrait intervenir pendant un combat, son (ses) prochains adversaire(s) gagnera (gagneront) leur match par blessure.

Si cela devait arriver lors d'une demi-finale ou d'un match pour une médaille (bronze ou or) et afin de déterminer le gagnant et le perdant de ce match, ces critères seraient utilisés :

1. Si le score était en faveur de l'un des athlètes au moment où le combat a été arrêté, cet athlète (considéré comme le gagnant) avancera en finale où il perdra sur blessure. Son adversaire de la demi-finale (considéré comme le perdant) avancera quant à lui au match pour la médaille de bronze et le perdra sur blessure.
2. Si le score était de parité au moment où le combat a été arrêté, les critères disponibles à l'article 7 « Système de compétition - système de classement » seront pris en considération pour définir le gagnant de ce match. L'athlète considéré comme gagnant avancera en finale où il perdra sur blessure. Son adversaire (considéré comme le perdant) avancera quant à lui au match pour la médaille de bronze et le perdra sur blessure.

Si un (ou des) forfait(s) ou une (ou des) disqualification(s) se passe lors de combat pour les médailles (1-2 ou 3-4), les athlètes qui seront classés plus bas remonteront afin de remplacer l'athlète (les athlètes) disqualifié(s) ou forfait(s).

Pour tous type de forfait, l'athlète concerné sera classé dernier, sans rang.



ARTICLE 17 – Types de victoire (points de classement)

VFA	Victoire par une prise à 3 points, le perdant n'ayant marqué aucun point : 4 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant
VFA1	Victoire par une prise à 3 points, le perdant ayant marqué un ou des points : 4 points pour le gagnant et 1 point pour le perdant
VSU	Victoire avec 3 points mais sans prise à 3 points, le perdant n'ayant marqué aucun point : 2 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant
VSU1	Victoire avec 3 points mais sans prise à 3 points, le perdant ayant marqué un ou des points : 2 points pour le gagnant et 1 point pour le perdant
VPO	Victoire avec moins de trois points : 1 point pour le gagnant, 0 point pour le perdant
VFO	Victoire par forfait : 2 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant
2VFO	Double forfait : 0 point pour les deux lutteurs
DSQ	Victoire par disqualification : 4 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant
2DSQ	Double disqualification : 0 point pour les deux lutteurs
VIN	Victoire par blessure : 1 point pour le gagnant et 0 point pour le perdant
2VIN	Double blessure : 0 point pour les deux lutteurs
VCA	Victoire suite à 3 avertissements durant un match : 2 points pour le gagnant et 0 point pour le perdant

ARTICLE 18 – le challenge

Le challenge est l'action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du lutteur, à demander l'arrêt du combat pour que l'arbitre délégué (ou son représentant) puisse visionner en vidéo une action dont le jugement est contesté. Cette contestation doit être motivée et ne peut être utilisée en cas de simple protestation sinon le lutteur concerné pourra être sanctionné d'un avertissement et d'un point pour son adversaire.

Cette possibilité existe uniquement dans les compétitions où le contrôle vidéo des combats est mis en place de manière officielle par United World Wrestling ou par le comité d'organisation.

Le lutteur réclame le challenge en criant de manière audible le mot « challenge » à l'arbitre immédiatement après que le corps d'arbitrage ait attribué ou refusé les points relatifs à la situation contestée. L'arbitre interrompra l'action dès que le combat retourne en position neutre.

L'organisateur a également l'obligation d'utiliser le système de gestion des compétitions de United World Wrestling et de projeter la vidéo sur un grand écran (1 par cercle minimum) visible de tous (spectateurs, athlètes, délégations...).

En cas de problème technique majeur rendant le visionnage de l'action litigieuse impossible, la décision initiale du corps d'arbitrage sera appliquée et l'athlète concerné gardera son droit au challenge.

POINTS SPECIFIQUES

Chaque lutteur a droit à deux (2) challenges par compétition. Un challenge durant la phase de groupe et les éliminations et un deuxième challenge pendant un combat de médaille. Si l'arbitre délégué (ou son représentant), après avoir visionné le challenge, modifie la décision en faveur de l'athlète qui a demandé le challenge, le challenge pourra être réutilisé par ce même lutteur.

Si l'arbitre délégué (ou son représentant) confirme la décision du corps d'arbitrage, le lutteur perd le challenge et son adversaire recevra un (1) point technique.

L'arbitre demandera l'arrêt du match pour visionner le challenge dès que la situation/position dans le cercle sera neutre.

En cas de litige entre le corps d'arbitrage et le lutteur, le corps d'arbitrage est autorisé à refuser une demande de challenge seulement après approbation de l'arbitre délégué (ou son représentant). Le secrétaire technique et/ou l'arbitre ne peut pas refuser un challenge par eux-mêmes.

Aucun challenge ne pourra être déposé pour des pénalités données suite à de la lutte négative.

Aucun challenge ne pourra être déposé après la fin du temps réglementaire d'un combat, sauf si le pointage est marqué au tableau après le coup de sifflet de l'arbitre ou si l'action se déroule juste avant que le temps soit terminé. Le lutteur doit demander le challenge avant que le combat ne reprenne ou, si l'action a lieu à la fin du temps réglementaire, directement après que le corps d'arbitrage a attribué ou non les points de l'action contestée.

Après avoir visionné la situation et délibéré avec le corps d'arbitrage, l'arbitre délégué (ou son représentant) rend sa décision. Il intervient et donne sa décision dans tous les cas. Sa décision sera définitive et ne pourra pas être discutée.

Il est impossible de déposer un contre-challenge lorsqu'une décision finale a été proclamée.

Si le délégué à l'arbitrage (ou son substitut) observe une erreur qui affecte sérieusement le résultat correct du combat et/ou qui potentiellement change le vainqueur du combat, il a le droit de demander une révision par analyse vidéo (VAR) de l'action ou des actions. Pour les Jeux multisports, les Beach Wrestling World Series et les Championnats Continentaux, Mondiaux (de toutes les catégories d'âge), cette demande du VAR (pas la décision propre mais simplement celle d'utiliser le VAR) doit être confirmée par le Délégué Technique.

Procédure de la révision du challenge

L'annonceur/speaker annonce : Un challenge est demandé sur le cercle A/B par le lutteur clair/foncé.

Le délégué à l'arbitrage (DA) revoit l'action en vitesse normale (au moins une fois et pas plus que deux fois).

Le DA montre et analyse l'action au ralenti/image par image, un nombre adéquat de fois pour rendre une décision précise et claire. Si besoin, agrandissement de l'image ou bloquer l'image pour expliquer exactement pourquoi cette décision a été prise.

Le DA annonce la décision comme cela :

- a) Challenge clair/foncé sur le cercle A/B.
- b) Annonce et explication de la décision.
- c) Challenge clair/foncé gagné/perdu.
- d) Annonce le score révisé de l'action.
- e) Annonce le score du match révisé et correct.

CINQUIÈME PARTIE – INFRACTIONS TECHNIQUES

ARTICLE 19 – 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 United World Wrestling, l'arbitre peut décider de les disqualifier du match ou de la compétition avec l'accord du responsable de la compétition.

Chaque avertissement donne 1 point à l'adversaire. Après trois avertissements durant le même match, la fin du match est annoncée.

TYPES DE PRISES ILLÉGALES :

- Prises causant des dislocations
- Prise 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 ou quitter l'aire de compétition pour quelle raison que ce soit
- Simuler une blessure

Lutte négative

Plus précisément si un combat est 0-0 et que le lutteur bloque, garde sa tête basse sur la poitrine de son adversaire, bloque les doigts, fuit l'attaque sans contre-attaquer, attrape les poignets de son adversaire sans débiter une attaque, attaque sans contact direct avec son adversaire, retourne à la position initiale directement après avoir débiter une attaque, simule une attaque, pas d'accrochage malgré une bonne position, ou de manière générale évite une lutte ouverte, alors l'arbitre pourra le désigner comme négatif. A la première offense, l'action sera brièvement interrompue et un avertissement verbal (V) sera donné : « Attention ». A la deuxième offense, l'action est stoppée, le lutteur en faute sera désigné et une période d'activité de 30 secondes débutera. L'arbitre ne devra pas arrêter le combat au milieu d'une action qui aurait débiter pour commencer ou finir une période d'activité. Une lumière correspondant au lutteur en faute sera allumée. Ceci notifiera les lutteurs, les entraîneurs et les spectateurs qu'une période d'activité a débiter. Le lutteur en faute aura donc 30 secondes pour marquer sinon son adversaire se verra attribuer un point.

Si après 1 minute 30 secondes de combat aucun lutteur n'a marqué de point (0-0), l'arbitre devra obligatoirement désigner l'un des lutteurs comme inactif et la procédure mentionnée ci-dessus s'appliquera.

SIXIÈME PARTIE – CORPS D'ARBITRAGE

ARTICLE 20 – Composition

Tous les matchs de Beach Wrestling sont arbitrés par un arbitre central et un secrétaire technique.

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

ARTICLE 21 – Tenue du corps d'arbitrage

L'arbitre central et le secrétaire technique doivent être vêtus de l'uniforme officiel d'un arbitre de lutte de plage UWW. Celui-ci comprend un short et un polo. Le polo d'arbitres de lutte Olympique noir peut aussi être utilisé si le polo spécifique n'a pas été fourni. Si cela devait être le cas, des shorts noirs seraient utilisés. Ils doivent également porter un sifflet autour du cou.

ARTICLE 22 – 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 doit utiliser la terminologie et la gestuelle de base de United World Wrestling lorsqu'il conduit 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.

A la fin du match, l'arbitre et le secrétaire technique doivent signer la feuille de match.

ARTICLE 23 – L'arbitre central

L'arbitre central est responsable de la bonne conduite du match, qu'il doit diriger selon les règles officielles de United World Wrestling. 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.

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

L'arbitre central doit arrêter le match et ramener les lutteurs au centre si l'action est terminée au sol ou hors des limites ou pour proclamer la victoire. L'arbitre doit aussi s'assurer que les lutteurs restent dans le cercle de compétition jusqu'à ce que les résultats du match soient annoncés.

ARTICLE 24 – Le secrétaire technique

Le secrétaire technique 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 secrétaire technique :

- Remplir les feuilles de match
- Surveiller l'annonce de l'ordre des matchs
- Communiquer avec l'arbitre central
- Signer les feuilles de match

SEPTIÈME PARTIE – SERVICE MEDICAL

Tout organisateur d'une compétition de United World Wrestling 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.

ARTICLE 25 – Conditions sanitaires et antidopage

Tous les athlètes participant à des compétitions inscrites au calendrier de United World Wrestling acceptent de se soumettre au Règlement Antidopage de celui-ci ainsi qu'au Code Mondial Antidopage.

DISPOSITIONS FINALES

Les présentes règles ont été approuvées par United World Wrestling 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 anglaise fera foi.

Les participants aux compétitions de lutte de plage acceptent de ne pas recourir aux tribunaux civils en cas de litige. Tout différend sera arbitré en première instance par la Commission de Beach Wrestling, l'organe de recours étant le Comité Exécutif de United World Wrestling. 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.



ANNEXES

ANNEXE 1 – Appariement et système de compétition

Phase de groupe

		Round 1			Round 2			Round 3			Classification		
		Num	Country		Num	Country		Num	Country		Rank	Country	Name
Group A		1			1			1			1 st		
		12			13			24			2 nd		
		13			12			12			3 rd		
		24			24			13			4 th		
Group B		2			2			2			1 st		
		11			14			23			2 nd		
		14			11			11			3 rd		
		23			23			14			4 th		
Group C		3			3			3			1 st		
		10			15			22			2 nd		
		15			10			10			3 rd		
		22			22			15			4 th		



Phase de groupe

		Round 1			Round 2			Round 3			Classification		
		Num	Country		Num	Country		Num	Country		Rank	Country	Name
Group D		4			4			4			1 st		
		9			16			21			2 nd		
		16			9			9			3 rd		
		21			21			16			4 th		
Group E		5			5			5			1 st		
		8			17			20			2 nd		
		17			8			8			3 rd		
		20			20			17			4 th		
Group F		6			6			6			1 st		
		7			18			19			2 nd		
		18			7			7			3 rd		
		19			19			18			4 th		



Avec 20 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 5 groupes à la place de 6 :

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D	Groupe E
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16

Avec 16 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 4 groupes à la place de 6 :

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Avec 12 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 3 groupes à la place de 6 :

Groupe A	Groupe B	Groupe C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10

Avec 8 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 2 groupes à la place de 6 :

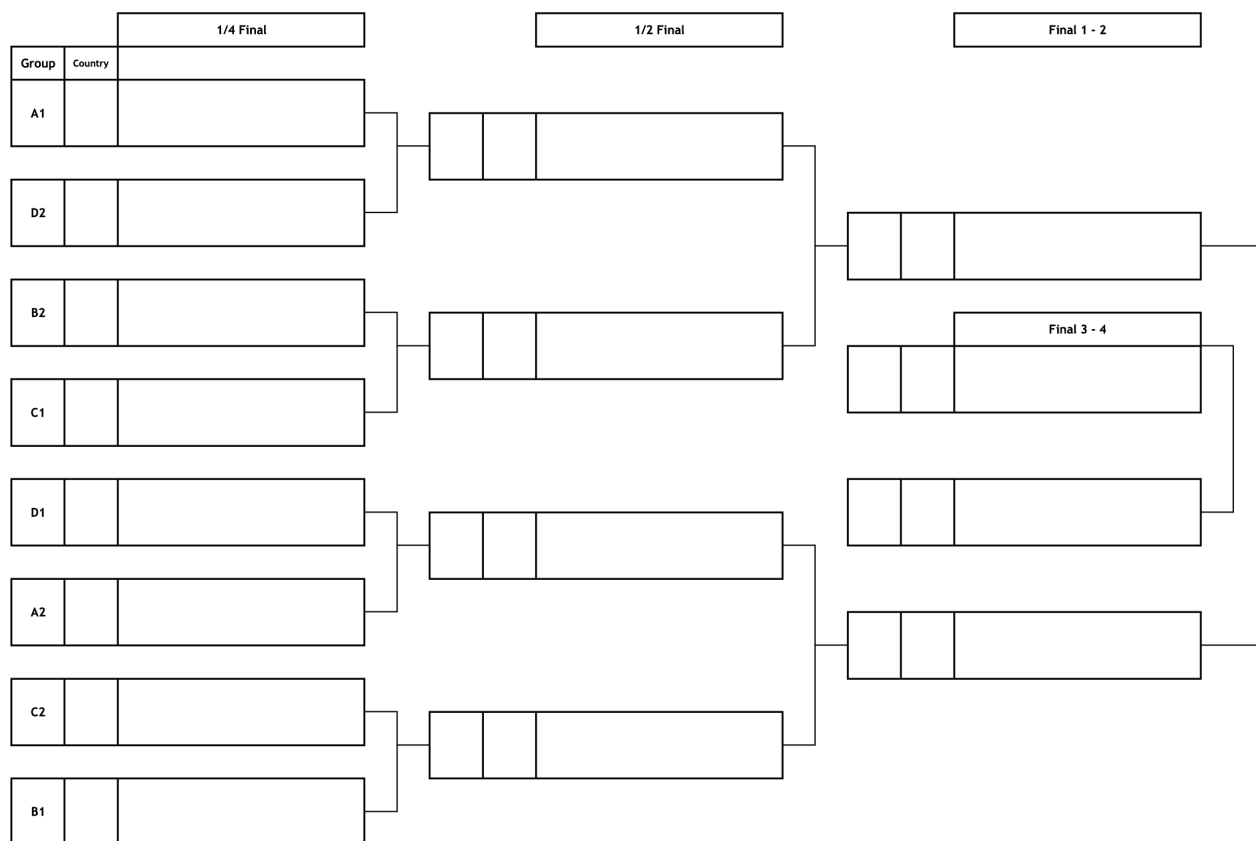
Groupe A	Groupe B
1	2
4	3
5	6
8	7

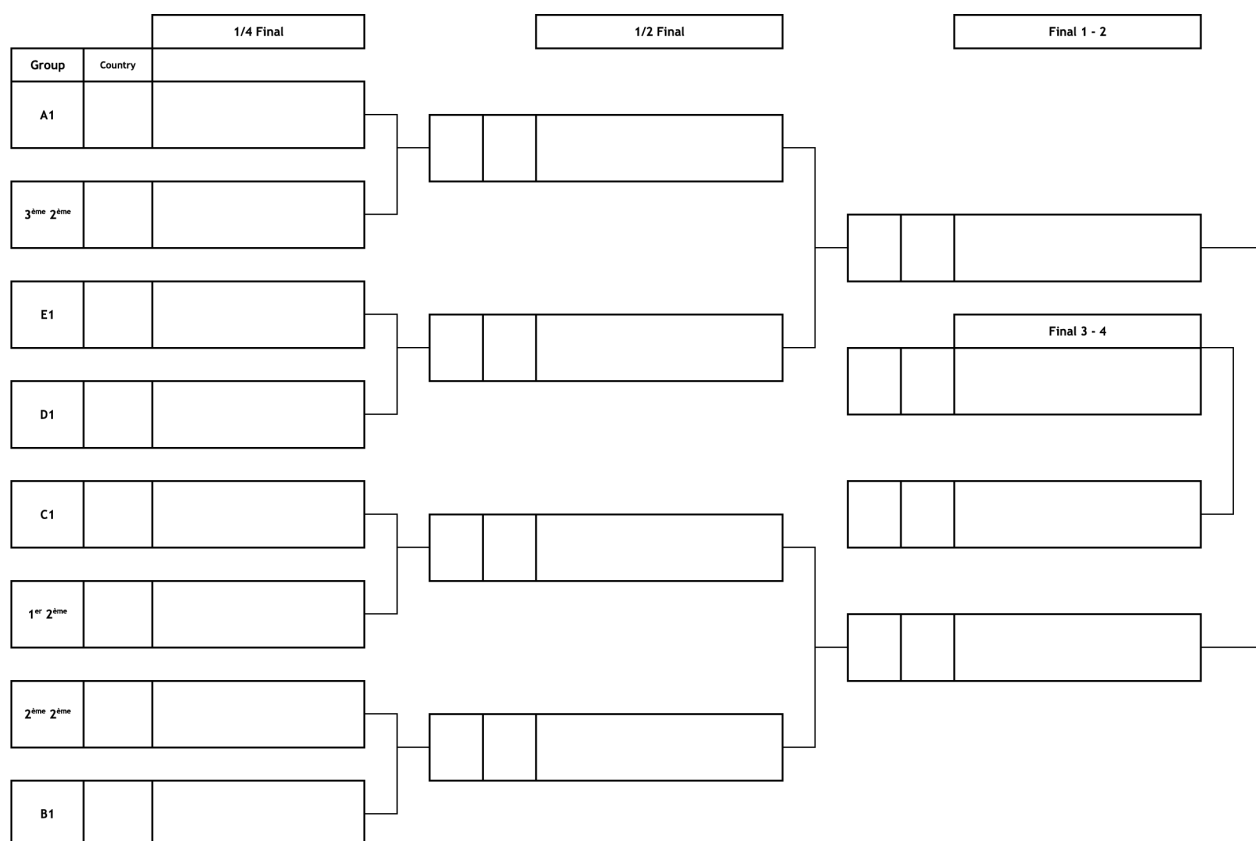
Avec 7 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 2 groupes à la place de 6 :

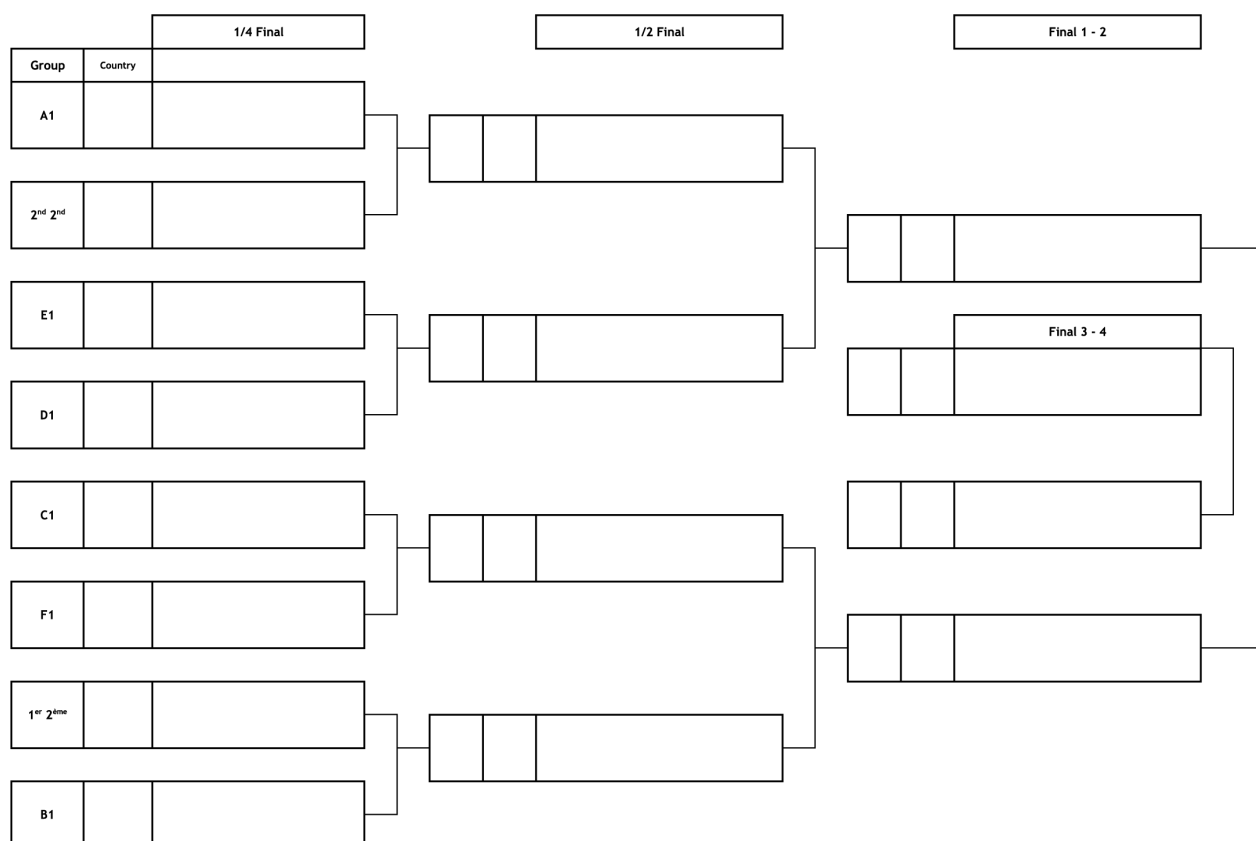
Groupe A	Groupe B
1	2
4	3
5	6
-----	7

Avec 6 lutteurs, les positions des têtes de série sont les mêmes mais seulement en utilisant 2 groupes à la place de 6 :

Groupe A	Groupe B
1	2
4	3
5	6


Phase à élimination directe (16 athlètes)



Phase à élimination directe (20 athlètes)



Phase à élimination directe (24 athlètes)




ANNEXE 2 – Programme de compétition

DAY	DATE	SESSION	START TIME	END TIME	EVENT
1	Vendredi	Matin	10:00	13:00	R1 W Femmes 50kg R1 W Femmes 60kg R1 W Femmes 70kg R1 W Femmes +70kg R1 M Men 70kg R1 M Men 80kg R1 M Men 90kg R1 M Men +90kg
		Après-midi	15:00	18:00	R2 W Femmes 50kg R2 W Femmes 60kg R2 W Femmes 70kg R2 W Femmes +70kg R2 M Men 70kg R2 M Men 80kg R2 M Men 90kg R2 M Men +90kg
2	Samedi	Matin	10:00	13:00	R3 W Femmes 50kg R3 W Femmes 60kg R3 W Femmes 70kg R3 W Femmes +70kg R3 M Men 70kg R3 M Men 80kg R3 M Men 90kg R3 M Men +90kg
		Après-midi	15:00	18:00	QUARTER AND SEMI FINALS E W Femmes 50kg E W Femmes 60kg E W Femmes 70kg E W Femmes +70kg E M Men 70kg E M Men 80kg E M Men 90kg E M Men +90kg FINALS (1-2 & 3-4) F W Femmes 50kg F M Men 70kg F W Femmes 60kg F M Men 80kg MC W Femmes 50kg MC M Men 70kg MC W Femmes 60kg MC M Men 80kg F W Femmes 70kg F M Men 90kg F W Femmes+70kg F M Men +90kg MC W Femmes 70kg MC M Men 90kg MC W Femmes +70kg MC M Men +90kg

Légendes :
R1 = Phase de groupe, 1^{er} tour
R2 = Phase de groupe, 2^{ème} tour
R3 = Phase de groupe, 3^{ème} tour
E = Phase à élimination
F = Finales
MC = Cérémonie des médailles
H = Hommes
F = Femmes

Notes du programme de compétition :
Les horaires de session sont basés sur les prévisions faites en ce qui concerne le nombre de participants. Il est clair qu'il peut changer en fonction des inscrits.

ANNEXE 3 – Autres catégories d’âges et de système de compétition

A. CATÉGORIE D’ÂGE ET DE POIDS POUR LES AUTRES CATÉGORIES D’ÂGE – HOMMES ET FEMMES

Tous les lutteurs doivent être en mesure de fournir un passeport 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.

Une fédération Nationale peut inscrire au maximum 3 athlètes par catégorie de poids.

U15 (14-15 ans*)

Garçons - 45, 50, 55, 60, 65, 75kg

Filles - 40, 45, 50, 55, 60, 65kg

U17 (16-17 ans)**

Garçons : 60, 70, 80, 90kg

Filles : 45, 55, 65, 75kg

U20 (18-20 ans*)**

Hommes : 70, 80, 90, +90kg

Femmes : 50, 60, 70, +70kg

* U15 (dès 13 ans avec certificat médical et autorisation parental)

** U17 (dès 15 ans avec certificat médical et autorisation parental)

** U20 (dès 17 ans avec certificat médical et autorisation parental)

B. SYSTÈME DE COMPÉTITION DANS D’AUTRES ÉVÈNEMENTS

Le même système de compétition doit être utilisé pour chaque évènement de lutte de plage.



BEACH WRESTLING

WORLD SERIES



UNITED WORLD
WRESTLING

RUE DU CHÂTEAU, 6, 1804 CORSIER-SUR-VEVEY, SWITZERLAND

T. 0041 21 312 84 26 F. 0041 21 312 84 27 UNITEDWORLDWRESTLING.ORG