

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

F.B.L.-D.A.



RÈGLEMENT OFFICIEL DE NABAN CONTRÔLÉ

LUTTE BIRMANE TECHNIQUE



~ COMMISSION NATIONALE D'ARBITRAGE ~

– Avril 2002 –

Sommaire

1	Historique du Naban	p.2
2	Administratif	p.3
3	Sécurité dans l'enceinte sportive	p.4
4	Matériel et aide de l'organisateur	p.4
5	Aire de combat et sécurité	p.6
6	Rencontres de lutte birmane	p.6
7	Nature des rencontres	p.7
8	Règlement sportif	p.7
9	Aménagement de règlement suivant les catégories et niveaux de pratique (atténuations et aggravations)	p.9
10	Définition des techniques de Naban	p.10
11	Techniques autorisées et interdites	p.11
12	Comptage des points	p.13
13	Protocole et gestes de l'arbitre	p.14
14	Tenue du corps arbitral	p.18
15	Equipement du lutteur	p.19
16	Catégories de poids et d'âge	p.19
17	Cérémonial	p.21
18	Déroulement de la rencontre	p.22
19	Rôles des coachs	p.23
20	Résultat de la rencontre	p.24
21	Quelques notions d'esprit sportif et réclamations officielles	p.24
	- Annexe 1 : Règlement de sécurité	p.26
	- Annexe 2 : Loi n° 93-1282 de 1993	p.26
	- Annexe 3 : Feuille de score	p.27
	- Annexe 4 : Plan de la surface de combat	p.28

34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77

1) HISTORIQUE

Discipline historique des arts martiaux originaires de Birmanie (Myanmar), la *Lutte birmane* (appelé Naban) est une des applications sportives de préhension du *Thaing*, au même titre que la *Boxe birmane* (appelé Bama lethwei) l'est pour les activités pugilistiques. Cette discipline était l'un des neuf arts traditionnels enseigné en Birmanie aux guerriers pour en faire des combattants complets, et redoutés.

Pour le néophyte, la lutte birmane, pourrait venir du style de lutte au corps à corps pakistanais voir de la lutte gréco-romaine, du Ju-jitsu japonais ou du Sambo (russe). Certes aucun système ne peut se vanter de ne pas avoir subi d'influences extérieures à travers les âges et les différents échanges.

En fait les traces en notre possession nous indiquent que les origines de ce sport remonteraient au 3^è siècle après JC, où il était très influencé par les arts martiaux d'origines indiennes, chinoises ou tibétaines. La lutte fut certainement apportée en Asie par les armées d'Alexandre le Grand, l'armée macédonienne étant réputée pour son école de lutteurs. Les combats avaient lieu dans d'énormes fosses de sables de 9 mètres de diamètre, et il n'y avait pas de catégorie de poids. Il n'était pas rare qu'un lutteur meure lors d'un rencontre ou en sorte infirme.

A partir de 6^è siècle, les règles furent modifiées afin que ces incidents n'aient plus lieu. Des catégories de poids furent instaurées dans le but d'encourager la participation des personnes de faible corpulence. Les combats furent désormais contrôlés par deux arbitres afin de mieux maîtriser la fouge des belligérants, et de pouvoir faire respecter le règlement même s'il restait sommaire. La pratique, les principes et la philosophie du Naban, dans la ligné du concept *Thaing*, émergent vraiment à partir du 9^è siècle.

Ce sport devint alors très populaire, rassemblant des lutteurs des différentes ethnies et de différents pays voisins lors de nombreuses compétitions organisées pendant plusieurs centaines d'années. Cependant au 12^è siècle, les invasions mongoles dévastèrent l'empire birman et mirent un coup de frein à la prospérité du Naban. Après la reconstruction de la capitale, la pratique du Naban fut restaurée, mais à un bien moindre niveau. Entre le 18^è et le 20^è siècle, sous l'influence des colonies occidentale, le Naban adopta en compétition les règles et les techniques de luttés indienne et gréco-romaine, et ce au détriment de la pratique traditionnelle. Seule une poignée d'élus continua à pratiquer l'art traditionnel du Naban en privé.

Le Naban traditionnel refit son apparition dans les années 1920, lorsque le vénérable moine bouddhiste Mogok Sayadaw rassembla tous les ouvrages historiques traitant de la Lutte birmane. Considéré comme un expert de cet art martial, il enseigna dans les années 1930, l'histoire et les principes du Naban à toute personne intéressée. Ses premiers élèves issus de groupes ethniques différents, étaient tous professeurs d'éducation physique dans des institutions britanniques. Ils donnèrent des cours de Naban et firent de nombreuses démonstrations pendant les cours de sport dans les écoles des principales villes de la région, ainsi qu'au Gymkhana Club de Mandalay, de Meitala, et au Club Athlétique Militaire du 10^è régiment Gurkha de Maymyo.

De nos jours l'accent sur les rencontres de lutte birmane est porté sur l'idée d'une grande variété technique. Les percussions sont proscrites, car existant déjà dans la *Boxe birmane*. Cette discipline ainsi aménagée, permet une approche complète du

78 travail au sol et du corps à corps, grâce à l'apprentissage des techniques de projections,
79 d'immobilisations et de soumissions. C'est une activité très physique, qui constitue la
80 continuation logique du combat à mi-distance. En résumé, dans les associations
81 sportives d'arts martiaux originaires de Birmanie, affiliées à la *FBL-DA*, l'ensemble
82 des techniques de Lutte birmane (ou Naban), est enseigné dans le *Thaing*. Par contre
83 pour ce qui est de la compétition; celle-ci est possible dans ce domaine particulier
84 qu'est la préhension, grâce à des règles favorisant l'échange dans des rencontres
85 techniques.

86

87 2) ADMINISTRATIF

88 Vos demandes d'autorisations de manifestations officielles doivent parvenir au
89 siège administratif de la *FBL-DA* deux mois au moins avant la date de la manifestation.

90 Vous devez joindre à votre demande d'autorisation les renseignements suivants :

- 91 - une attestation de la commune d'accueil attestant du prêt de la salle
- 92 - le nom et les coordonnées du président de l'organisateur ou du correspondant
93 administratif
- 94 - le nom de la salle où aura lieu la manifestation
- 95 - son adresse complète et son numéro de téléphone
- 96 - un plan pour y accéder
- 97 - le nom et l'adresse éventuelle du médecin de la manifestation, la présence d'un
98 médecin sur les rencontres de lutte birmane *light contact* n'est pas obligatoire
99 mais recommandée
- 100 - une copie le cas échéant de l'autorisation de l'entité régionale, qui régit les arts
101 martiaux originaires de Birmanie (ou appelés *Thaing Bando*).

102 Vous devez vous conformer aux conditions de mise en place d'organisation
103 mentionnées dans le *règlement des compétitions fédérales*.

104 L'organisateur devra fournir pour la lutte :

- 105 - par surface de combat, un *chronométreur*, le chronomètre et le gong ainsi que
106 deux raquettes (ou drapeaux) une de couleur rouge et l'autre de couleur bleue
- 107 - un *présentateur (speaker)* et le matériel de sonorisation.

108 Toutes les dispositions devront être prises concernant les lois et les règlements en
109 vigueur, afférents à la sécurité du lieu d'organisation, conformité des installations,
110 sécurité, taxes diverses, autorisation d'ouverture de buvette... [Voir demande de salle,
111 auprès de la mairie de votre commune - règlement en annexe 1]

112

113

3) SECURITE DANS L'ENCEINTE SPORTIVE

114

115

116

La présence d'une équipe de secouristes ou de sapeurs-pompiers avec un véhicule sanitaire est obligatoire. Par contre, la présence d'un médecin sur les rencontres de lutte Birmane "light contact" est souhaité.

117

118

Un appareil téléphonique en état de marche sur les lieux de la manifestation est obligatoire.

119

120

121

122

Les compétitrices et compétiteurs devront être munies de leur licence et de leur certificat médical de non contre-indication à la pratique du Bando en compétition (avec la mention *lutte et boxe pieds-poings avec projections*). Ces certificats seront valables pour la saison en cours, donc du 1^{er} septembre au 31 août.

123

124

Des contrôles médicaux inopinés, relatifs à l'absorption de produits dopants, pourront être effectués avant, pendant et après la compétition, suivant la procédure fédérale.

125

126

En outre, si les athlètes sont couverts par l'assurance fédérale, l'organisateur devra lui-même assurer la manifestation pour tous les autres dommages éventuels.

127

128

La sécurité des biens et des personnes doit être assurée à l'entrée mais également dans la salle par l'organisateur.

129

130

131

L'organisateur devra également prévoir un vestiaire fermant à clef pour les officiels, ainsi qu'une pièce réservée à l'équipe de secours (infirmier) et au médecin, pour d'éventuels soins.

132

133

Conformité de la salle avec le règlement de sécurité incendie dans les établissements recevant du public.

134

135

4) MATERIEL ET L'AIDE DE L'ORGANISATEUR

136

137

L'organisateur doit prévoir un nombre suffisant de vestiaires et de douches, en prévoyant la dissociation compétitrices/compétiteurs.

138

139

140

141

Il devra mettre à disposition des officiels, une équipe de *secouristes* (éventuellement un médecin), un *chronométrateur* et le matériel disposé autour de l'aire de combat suivant le plan joint en annexe 4 : comprenant les tables et chaises pour *juge* et *marqueur* ainsi qu'un siège pour le coach [sécurité voir article 5].

142

143

Il devra matérialiser les aires de combat et les séparer des espaces publics et d'attente pour les athlètes par des moyens adaptés.

144

145

Il devra également mettre à disposition du corps d'arbitrage une balance à contre-poids (ou électronique) pour assurer la pesée.

146

147

148

Une équipe constituée de *secouristes* confirmés (dont une partie aura une spécialisation en réanimation) sera présente aux frais de l'organisateur, et convoquée par celui-ci. Son rôle est l'assistance sanitaire en matériel et l'assistance spécialisée en personnel en cas

149 d'accident grave pour un combattant ou dans le public. Elle devra mettre à la
150 disposition du médecin le cas échéant, du matériel spécifique : brancard,
151 oxygénothérapie, véhicule sanitaire léger, trousse de soin, etc. Elle suit les ordres du
152 médecin le cas échéant, mais n'intervient que sur appel du corps arbitral. L'équipe des
153 secouristes doit être facilement identifiable (tenue de la même couleur).

154 L'*organisateur* mettra ensuite à disposition pour la rencontre un *speaker*, avec une
155 sonorisation, ainsi qu'un (ou plusieurs) *coureur-vestiaire(s)*.

156 Le *coureur-vestiaire* peut ne pas être *juge* ou *arbitre*. Il est désigné par l'organisateur et
157 se met à la disposition du corps arbitral. Il se place près de la table des officiels à la
158 disposition du *marqueur*. Il suit le déroulement des combats dans l'ordre prévu avec
159 attention et tout particulièrement les arrêts prématurés des combats ou les modifications
160 d'ordre de passage, décidés par le *superviseur*. Son rôle est de prévenir les
161 accompagnateurs des athlètes de leur passage. Il est le lien entre la salle de combat
162 (table des officiels) et les différents vestiaires. Il prévient au début du match précédent
163 les accompagnateurs des combattants du combat à venir. A l'annonce du présentateur,
164 il s'assure que les combattants sont prêts à rentrer dans la salle. Prévient, au plus tôt à la
165 demande du *marqueur*, les combattants à venir, en cas d'un arrêt anticipé du combat en
166 cours, pour blessure ou disqualification.

167 L'organisateur devra mettre également à disposition un *chronométrateur*, un
168 chronomètre ainsi qu'un gong et la personne qui le maniera, le maniement du gong
169 pourra être utilisée exceptionnellement par le chronométrateur.

170 Le *chronométrateur* peut ne pas être *juge* ou *arbitre*. Il est désigné par l'organisateur et
171 se met à la disposition du corps arbitral. Sa tâche est de contrôler le temps de chaque
172 manche, le nombre de manches d'un combat, ainsi que le temps de repos. Il suit le
173 combat avec attention et tous particulièrement les commandements de l'arbitre
174 principal. Met le chronomètre en route au mot d'ordre « commencez » (ou « fight »)
175 prononcé par l'arbitre principal. Il arrête le chronomètre au mot d'ordre « stop »
176 prononcé par l'arbitre principal, quand ce dernier replace les combattants, ou arrête le
177 combat.

178 Le *sonneur de gong* signale la reprise du combat 10 secondes avant la fin de la minute
179 de repos. Ce dernier peut ne pas être *juge* ou *arbitre*. Il est désigné par l'organisateur et
180 se met à la disposition du corps arbitral. Il se place à la table des officiels entre le
181 *chronométrateur* et le *marqueur*. Il suit le combat avec attention et tous particulièrement
182 les commandements de l'arbitre principal. Il travaille en collaboration avec le
183 chronométrateur. Sa tâche est de sonner le début de la manche au mot d'ordre « lutez »
184 (ou fight) de l'arbitre principal. Il annonce par un coup de gong énergique la fin de
185 chaque manche ou la fin du combat, à la demande du chronométrateur. Il avertit l'arbitre
186 principal par une série de petits coups de gong, dix secondes avant la fin du repos
187 réglementaire de 45 secondes pour les jeunes, jusqu'à la catégorie minimes, et d'une
188 minute pour les plus âgés.

189

190 5) L' AIRE DE COMBAT ET LA SECURITE

191 En atténuation au règlement ancestral, la *surface de compétition* est constituée de tapis
192 d'arts martiaux et de sports de combat destinés à absorber suffisamment les chutes
193 (épaisseur minimale : 4 cm). Ce praticable sera carré et aura pour dimension :
194 minimum 6 mètres par 6 mètres et maximum 8 mètres par 8 mètres, pour les juniors et
195 seniors avec une bande de sécurité supplémentaire d'un mètre minimum, pour signaler
196 les sorties ; celle-ci doit être de couleur différente. Pour les plus jeunes, de mini-
197 poussin(ne) à Benjamin(e), le praticable pourra être de moindre dimension, soit un
198 minimum de 4 mètres par 4 mètres et de un maximum 6 mètres par 6 mètres, avec une
199 bande de sécurité supplémentaire d'un mètre minimum et de deux maximum, pour
200 signaler les sorties ; celle-ci doit être de couleur différente.

201 Peut être également utilisé, un praticable carré de 12 m sur 12 m, dans lequel est
202 inscrite une surface circulaire de 7 m de diamètre, entourée par un anneau de sécurité
203 de 1 m de large.

204 Au milieu, deux marques adhésives de même longueur (50 cm), parallèles et face à
205 face de couleur « rouge » et « bleue » marquent l'emplacement des combattants, elles
206 seront séparées d'un mètre. La couleur « rouge » est à gauche par rapport au *marqueur*
207 *du score*.

208 Sur le coté spectateur, sera mis une table avec deux chaises, un gong, un chronomètre,
209 des feuilles d'arbitrage, deux stylos, ainsi qu'une ceinture « rouge » et une « bleue »
210 pour les lutteurs.

211 L'organisateur veillera que les tapis soient solidement fixés au sol, grâce à une surface
212 antidérapante sous les tapis ou à défaut utilisation de ruban adhésif double face.

213 Le praticable sera installé au milieu de la salle de sport, et de toute façon l'extérieur de
214 celui-ci se situera au minimum à 1,5 mètres de tout obstacle (chaise, mur, barrière,
215 spectateur...).

216 Les lutteurs devront se présenter sur la surface de compétition en tenue complète,
217 hygiène et propreté irréprochable (cheveux attachés, si longs, avec un élastique
218 uniquement). Leurs ongles des mains et des pieds seront coupés courts, et ils ne
219 porteront pas d'objets personnels (chaîne, boucle d'oreille, montre, piercing...)

220

221 6) RENCONTRES DE LUTTE BIRMANE

222 En atténuation au règlement ancestral, il existe trois types de compétition de Naban.
223 Toutes sont soumises à l'aval de la *Commission Nationale des Compétitions* de la *FBL-*
224 *DA*. Ces compétitions sont gérées et supervisées par l'autorité décentralisée
225 correspondant à l'échelon géographique.

- 226 • Les *championnats officiels* concernent différentes organisations à l'échelon
227 local, départemental, régional, national, international où des places
228 qualificatives voire des titres officiels sont attribués (ex. : Championnat de
229 France, Coupe de France de combiné, Open de France, Tournoi international
230 qualificatif au championnat d'Europe).

231 • Les *rencontres officialisées* concernent différentes organisations à l'échelon
232 local, départemental, régional, national, voire international mais aucun titre
233 officiel n'est délivré lors de ces rencontres (ex. : Critérium des novices,
234 Challenge André Feschet -père, Coupe des clubs Alain Lucas, Trophée des
235 élites).

236 • Les *galas* (ou *rencontres interclubs*) *autorisés* concernent différentes
237 organisations à l'échelon local départemental, régional, national, voire
238 international où aucun titre officiel ou place qualificative à un championnat
239 n'est attribué.

240 Manifestation ne nécessitant pas d'autorisation fédérale :

241 • Les *entraînements entre clubs* concernent différentes organisations à l'échelon
242 local où aucun résultat de match n'est annoncé.

243

244 7) NATURE DES RENCONTRES DE LUTTE 245 BIRMANE LIGHT ou NABAN « CONTRÔLÉ »

246 Le lutteur (la lutteuse) est uniquement jugé(e) sur l'efficacité de ses techniques,
247 projections, immobilisations, clefs, etc., suivant les catégories d'âge ou de niveau.

248 Le compétiteur dispose, selon la catégorie d'âge ou le niveau de maîtrise technique et
249 l'expérience en compétition, d'un panel plus ou moins élaboré. Comprenant : les
250 saisies, les projections (balayages sur le pied ou la jambe, les déséquilibres, fauchages
251 sur la cuisse et geste de culbute par le haut du corps), les portées, puis les
252 immobilisations au sol et enfin les techniques de soumission (étranglements et clefs
253 aux articulations et aux membres).

254 Les saisies de la veste et du pantalon sont interdites. Les saisies à la ceinture, aux
255 membres, et au cou sont autorisées. Les étranglements et clefs sont autorisés
256 uniquement pour la classe *élite*.

257 Rappel : aucune technique de percussion n'est autorisée tant avec les membres
258 supérieurs qu'inférieurs, ou la tête.

259

260 8) REGLEMENT SPORTIF

261 Les inscriptions aux championnats s'effectuent avant la date de forclusion. Tout
262 forfait non signalé, entraînera une sanction pour l'athlète et le club. Dans tous les cas
263 un certificat médical sera exigé pour un forfait dans les 7 derniers jours.

264 Les horaires de pesée et de début de compétition devront être respectés
265 scrupuleusement. Celle-ci aura lieu au plus tard une heure avant le début de la 1^{ère}
266 rencontre.

267 Le compétiteur doit veiller à :

- 268 - sa bonne hygiène corporelle et avoir des affaires propres
- 269 - ne pas porter d'objets métalliques
- 270 - se présenter muni de sa pièce d'identité, de sa licence, de son passeport sportif
271 et de son certificat médical indiquant qu'il n'a pas de contre-indication à la
272 pratique du *Bando en compétition de lutte et de boxe pieds-poings avec*
273 *projections*.
- 274 - fournir une autorisation parentale pour les mineurs
- 275 - être au poids.

276 Précision :

- 277 - Le lutteur devra conserver son poids tout au long du championnat (Cf.
278 catégorie de poids) ; sauf pour les enfants ou la catégorie poids est définie pour
279 chaque tournoi.
- 280 - Le lutteur devra s'inscrire dans la bonne catégorie d'âge (Cf. catégorie d'âge).
- 281 - Pour un éventuel sur-classement, il faudra fournir en plus des documents
282 habituels, une autorisation parentale et un certificat médical complémentaire
283 d'un médecin autorisant le sur-classement.
- 284 - Les lutteurs devront suivre le tableau de rencontre affiché et seront avertis par
285 le *coureur-vestiaire* au plus tard au début du combat précédent. A partir de ce
286 moment là, ils se tiendront prêts devant l'aire de combat. Ils ne seront appelés
287 par le speaker ou le superviseur qu'une seule fois. Après 2 minutes si le lutteur
288 n'est pas sur l'aire de combat il se verra attribuée un point négatif. Deux
289 minutes après, il sera disqualifié.
- 290 - Les lutteurs devront se présenter sur la surface de compétition en tenue
291 complète (cheveux attachés, si longs, avec un élastique uniquement) et ne
292 devront porter aucun bijou.
- 293 - L'utilisation de tout corps gras est interdite.
- 294 - Un seul soigneur est admis dans le coin par lutteur, il doit être licencié à la
295 *FBL-DA* et titulaire du BF2°. Il devra être en tenue de sport. Il sera discret
296 pendant les reprises, et restera assis sur sa chaise (ou tabouret) située à
297 l'extérieur à 1 mètre minimum de la bande extérieure de l'aire de combat. Il
298 récupérera la licence ou le passeport de l'athlète à la fin de la rencontre.
- 299 - Les compétitrices et compétiteurs devront être munies de leur passeport et
300 licence, du certificat médical de *non contre-indication à la pratique Bando en*
301 *compétition (lutte et boxe pieds-poings avec projections)*. Ces certificats seront
302 valables pour une saison, donc du 1^{er} septembre au 31 août.

303 - Des contrôles médicaux inopinés, relatifs à l'absorption de produit dopant,
304 pourront être effectués avant, pendant et après la compétition, suivant la
305 procédure fédérale.

306 - Les coaches devront également être en possession de leur passeport et licence de
307 la saison en cours.

308 NB : si ces différents points n'étaient pas respectés le combattant se verrait disqualifié
309 de la compétition.

310

311 9) AMENAGEMENT DE REGLEMENT SUIVANT 312 LES CATEGORIES ET LES NIVEAUX DE 313 PRATIQUES

314 - *Les mini-poussin(e)s, les poussin(e)s, les benjamin(e)s, les minimes, les cadet(te)s :*

315 En atténuation au règlement ancestral :

316 La rencontre est technique ne se déroule qu'au sol, le départ se fait dos à dos, interdit
317 de se lever (sur 2 pieds, interdit). Les échanges sont contrôlés, les saisies de nuque, les
318 clefs, les étranglements, les points de pression sont interdits. Autorisation de projection
319 en allant au moins un genou au sol et immobilisation.

320 - *Les juniors (femmes et hommes):*

321 En atténuation au règlement ancestral :

322 Deux catégories, *junior-débutant* et *junior-confirmé*

323 ■ *Junior-débutant* de ceinture jaune à verte : La rencontre est technique, avec 3
324 manches et des départs différents, « on peut quitter le sol et y retourner, le
325 départ se fait dos à dos. Les échanges sont contrôlés, les saisies de nuque, les
326 clefs, les étranglements, les points de pression et pincements sont interdits.
327 Autorisation de toutes les projections non accompagnées et les
328 immobilisations.

329 ■ *Junior-confirmé* de ceinture bleue à marron : 3 manches avec des départs
330 différents, « on peut quitter le sol et y retourner ». Les échanges sont contrôlés,
331 les saisies de nuque, les clefs, les étranglements, les points de pression et
332 pincements sont interdits. Sont autorisés : les projections accompagnées, les
333 fauchages, les balayages, les immobilisations et les techniques de soumission
334 (points de pression, clefs et strangulations).

335 - *Les seniors et les vétérans (femmes et hommes):*

336 Quatre catégories existent, ceintures jaunes à oranges (*novice*), ceintures vertes à
337 marrons (*espoir*), ceintures noires (*élite*), et toutes catégories (*grand champion*).

338 En atténuation au règlement ancestral :

339 ▪ Ceinture jaune à orange (novice) :

340 La rencontre est technique avec 3 manches avec des départs différents, on peut quitter
341 le sol et y retourner, le départ se fait dos à dos. Les échanges sont contrôlés, les saisies
342 de nuque, les clefs, les étranglements, les points de pression sont interdits. Autorisation
343 de toutes les projections non accompagnées et les immobilisations.

344 ▪ Ceinture verte à marron (espoir) et ceinture noire (élite) :

345 Trois manches avec des départs différents, on peut quitter le sol et y retourner ;
346 rencontre sans limitation de technique, à l'exclusion de toute percussion.

347 ▪ Toutes catégories (grand champion)

348 Cette catégorie concerne les titulaires de la ceinture noire 4^o degré et plus, ainsi que le
349 détenteur de titres sportifs significatifs au niveau national et international: 3 manches
350 avec des départs; rencontre sans limitation de technique, à l'exclusion de toute
351 percussion.

352 - *Les vétérans (à partir de 35 ans) :*

353 Les catégories seront calquées sur le fonctionnement adulte suivant le nombre de
354 participants et le niveau de pratique.

355

356 10) DEFINITION DES TECHNIQUES

357 En atténuation au règlement ancestral les techniques sont définies comme telles :

358 - **IMMOBILISATION** : action de maintien de l'adversaire, de le rendre
359 immobile, d'arrêter son mouvement de façon qu'il ne puisse plus se sortir et
360 enchaîner une action, il est compté 5 secondes.

361 - **CLEF** : action placée généralement avec les membres supérieurs sur une
362 articulation en opposition avec son fonctionnement naturel, point de pression
363 sur un muscle ou un nerf, provoquant une vive douleur chez l'opposant. Il faut
364 surveiller avec la plus grande attention ces actions de combat afin de proscrire
365 d'éventuels accidents.

366 - **ETRANGLEMENT** : action de resserrer, de comprimer ou d'étouffer, ceux-ci
367 sont sanguins, respiratoires ou nerveux et doivent être surveillé avec la plus
368 grande attention afin de proscrire d'éventuels accidents.

369 - **POINT DE PRESSION ET PINCEMENT** : action de comprimer ou de pincer
370 pleine main (avec différentes armes) une zone corporelle (nerveuse, sanguine,
371 musculaire) afin de provoquer une douleur vive ou une réaction aversive. Les
372 *pressions* ont pour objectif de faire céder une prise adverse mettant en
373 difficulté. Elles consistent à comprimer une zone musculaire ou nerveuse

- 374 provoquant une intolérable douleur. En ce qui concerne les *pincements*, ils
375 peuvent également permettre de faire lâcher prise à l'opposant.
- 376 - PROJECTION : action de jet, de basculement, de renversement, de crochetage,
377 voire de balayage, etc., visant à faire chuter l'opposant pour préparer l'action
378 suivante.
- 379 - DÉGAGEMENT (SORTIE DE SAISIE) : action de sortir d'une prise placée
380 par l'opposant, voire d'utiliser celle-ci pour la surpasser et dominer à son tour
381 (utilisation du déséquilibre et de renversement).

382

383

11) AUTORISATIONS ET INTERDICTIONS

384

Conformément au règlement ancestral, sont autorisées:

- 385 - Toutes les techniques d'attaque: saisie, projection, balayage, crochetage,
386 immobilisation et soumission (point de pression, clef et strangulation)
- 387 - Toutes les techniques de défense et de contre-attaque : verrouillage, contrôle,
388 contre prise, surpassement.
- 389 - Les saisies de la ceinture.

390

En aggravation au règlement ancestral, il est interdit de :

- 391 - avoir un langage grossier, parler pendant le combat à son adversaire, à son
392 coach, et à l'entourage (officiel, spectateur...)
- 393 - cracher, mordre, percuter, marcher sur l'adversaire,
- 394 - compresser, arracher, luxer, casser, certaines zones corporelles : gorge, parties
395 génitales, poitrine chez les féminines, yeux, oreilles, cheveux, colonne
396 vertébrale...
- 397 - saisir les vêtements (veste, pantalon)
- 398 - maintenir une jambe ou un segment corporel sans réaliser une action sportive
- 399 - projeter volontairement son adversaire en dehors de la surface de combat ou
400 d'une manière non autorisée (ex. : sur la tête ou le cou)
- 401 - ne pas contrôler une technique dangereuse (clef, strangulation, projection,
402 point de pression, pincement)
- 403 - désobéir aux injonctions de l'arbitre, agir après le gong ou le stop de l'arbitre
- 404 - ne pas défendre ses chances ou de faire de l'anti-jeu (sortir de la surface,
405 verrouiller toutes les attaques adverses...) ou toute action malhonnête et non
406 sportive qui porterait atteinte à l'intégrité physique et morale de l'opposant.

407 Circonstances exceptionnelles et accidentelles :

- 408 1. si un combat est stoppé à cause d'une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si
409 l'accidenté peut continuer le combat ou non. Pendant l'intervention, le
410 chronomètre sera interrompu. L'arbitre peut se faire assister du médecin. Si le
411 combattant n'a pas de blessure sérieuse, l'arbitre se doit de faire repartir le
412 combat dans un laps de temps raisonnable.
- 413 2. si dans le cas d'une faute accidentelle, le combattant est considéré inapte à
414 reprendre le combat, le match est terminé. Il y aura systématiquement
415 décompte des manches gagnées et des points marqués. S'il y a égalité parfaite,
416 il y aura match nul. Excepté si un vainqueur doit être absolument désigné.
- 417 3. si un coup accidentel survient pendant la première manche et que le combat est
418 arrêté pour incapacité à poursuivre, l'arbitre déclare le match nul. Pour un
419 championnat une décision sera donnée par les officiels après délibération.

420 L'arrêt du combat :

- 421 1. Seuls, l'arbitre, le médecin ou le superviseur de la compétition peuvent arrêter
422 momentanément ou définitivement le combat, dans le cas de blessure, dégât
423 matériel, jet de l'éponge, abandon du combattant, infériorité manifeste, non
424 respect des règles sportives. Dans le cas de comportement anti-sportif ou de
425 combat « comploté ou truqué », l'arbitre peut arrêter le combat et déclarer la fin
426 du combat. L'arbitre déclare **ARRET DU MATCH** pour *non combat*. Le
427 superviseur de la compétition peut exiger une enquête sur les deux combattants
428 et leurs entourages et les suspendre jusqu'à un nouvel accord de l'organisation.
- 429 2. Aucun combattant ne peut quitter la surface de combat durant le temps de repos
430 réglementaire ou pendant le combat. Dans ce cas l'arbitre déclare le restant,
431 **VAINQUEUR PAR ABANDON**.
- 432 3. Si un combattant refuse de combattre lorsque le gong annonce la manche
433 suivante, l'arbitre déclare son adversaire **VAINQUEUR PAR ABANDON**.
- 434 4. L'arbitre à le pouvoir et le devoir d'arrêter le combat à n'importe quel moment
435 de la rencontre si l'un des participants, est en dehors des règles et de
436 l'emplacement du combat. Dans ce cas l'arbitre déclare le restant,
437 **VAINQUEUR PAR ARRET DE L'ARBITRE** pour *non combat*.
- 438 5. Dans le cas où l'un des deux combattants est physiquement ou techniquement
439 inapte à poursuivre le combat, ou « outrageusement dominé » (infériorité
440 manifeste d'un des combattant). Dans ce cas l'arbitre déclare le restant,
441 **VAINQUEUR PAR ARRET DE L'ARBITRE** pour *insuffisance technique*.
- 442 6. Dans le cas où les deux combattants s'avèrent physiquement ou techniquement
443 inaptes, situation pouvant entraîner des blessures graves, le « combat sera
444 techniquement irrecevable ». Dans ce cas l'arbitre déclare **MATCH NUL PAR**
445 **ARRET DE L'ARBITRE** pour *insuffisance technique des deux combattants*.
- 446 7. Si l'un des combattants est blessé, par un coup accidentel, pouvant s'aggraver
447 si le combat se poursuit, l'arbitre doit faire appel au secouriste (ou au médecin

448 suivant le cas) afin de l'examiner. Ainsi le diagnostic médical déterminera si le
 449 combattant peut ou non reprendre le combat. Dans le cas de non poursuite
 450 l'arbitre déclare le restant, VAINQUEUR PAR ARRÊT SUR BLESSURE
 451 (OU PAR ARRÊT DU MEDECIN, si un médecin est présent sur la rencontre).

452 8. Si l'arbitre estime que les circonstances entourant la fin du combat requiert des
 453 mesures disciplinaires ou une enquête, celui-ci ne prend aucune décision
 454 d'arrêt. Il suspend les combattants et fait appel à la commission compétente qui
 455 statuera.

456 9. Lorsqu'un combattant refuse intentionnellement de s'engager dans le combat
 457 pendant une période prolongée ou s'il verrouille les actions adverses sans s'en
 458 servir, il recevra d'abord une recommandation, puis si récidive, un
 459 avertissement officiel (point négatif). Si le combattant continue d'employer
 460 cette tactique après avoir reçu un avertissement, les points comptés du total
 461 seront déterminés par l'arbitre.

462 10. L'arbitre doit arrêter le combat, si un combattant perd une partie de son
 463 équipement. Le lutteur mettra au genou au sol pour rajuster ses vêtements.

464 12) COMPTAGE DES POINTS

465 Les techniques sont désignées par l'arbitre qui dirige la rencontre, validées par le *juge*
 466 et notées par le *marqueur* sur la feuille d'arbitrage.

467 Une technique placée est considérée comme une mise en échec de l'opposant, une
 468 réellement visible et identifiable, et qui permet ou entraîne une continuité du combat.

469 Une technique tenue est considérée comme une mise en « échec et mat » de l'opposant.
 470 Celui-ci ne peut se sortir de la prise et est bloqué.

471 Le *marqueur*, affiche les résultats sur le *scoreur de table* et reporte la marque sur la
 472 fiche de score (modèle ci-dessous)

	ATTRIBUTION		ROUGE (à gauche)	BLEU (à droite)
PROJECTION	1 POINT	1 ^{ère} Manche	?????	?????
IMMOBILISATION	1 POINT		?????	?????
			?????	?????
CLEF	1 POINT	2 ^{ème} Manche	?????	?????
ETRANGLEMENT	1 POINT		?????	?????
DEGAGEMENT	1 POINT	3 ^{ème} Manche	?????	?????
PRESSION	1 POINT		?????	?????
OU PINCEMENT			?????	?????

473

474

475

476

13) LE PROTOCOLE ET LES GESTES DE L'ARBITRE

477

- il est le premier sur l'aire de combat

478

- il vérifie l'état et la conformité de celle-ci

479

480

- il contrôle la présence de tous les officiels (juge-asseur, marqueur, chrono, sonneur, coureur...)

481

482

- il se présente devant chacun des combattants qui le salut ainsi que les coachs, il répond par un salut

483

- il vérifie la tenue et l'hygiène des combattants

484

- il fait les recommandations d'usage

485

- il réunit les combattants au centre de l'aire de combat

486

- il vérifie que rien ne demeure sur l'aire de combat

487

- il fait respecter le protocole entre les protagonistes

488

- il fait vérifier par le *juge* que le *marqueur* remplit le bulletin

489

490

- à la fin du combat, il fait vérifier par le *juge* (asseur) que le bulletin est rempli manche par manche et signé par le *marqueur de score*

491

- pendant le combat il est attentif au comportement des combattants

492

493

- il peut attribuer des points négatifs, disqualifier un combattant ou les deux, voire exclure le coach

494

- il prend des conseils éventuels auprès du *juge*

495

496

- il désigne le vainqueur en lui levant le bras à l'annonce du *marqueur* ou du *juge* suivant le cas

497

Les commandements de l'arbitre : pour débiter, séparer, arrêter, reprendre...

498

499

- Les commandements en Français : prêt, luttez, stop, rouge ou bleu, lâchez, luttez.

500

501

- Les commandements internationaux : *ready, fight, stop, red* ou *blue, break, fight*.

502

503

"Prêt !"

"Combat !"

"Stop !"

"Lâchez !"

"Rouge !"

Recommandation

Avertissement

Clef

Immobilisation

Etranglement, point de
pression ou pincement

Projection

Dégagement (Sortie ou
surpassement)

504

505

Les gestes et les interventions de l'*arbitre* et du *juge*:

506

Dans toutes les propositions de l'*arbitre*, le *juge* se doit de confirmer ou d'infirmer celle-ci. La gestuelle de l'*arbitre* et le protocole sont les suivants :

507

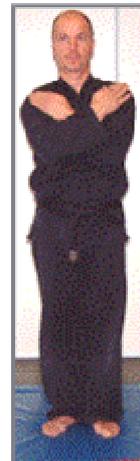
En cas **d'immobilisation**, l'*arbitre* met ses 2 bras devant pliés à 90°, avec une main qui monte et l'autre qui descend l'avant-bras supérieur vient recouvrir l'avant-bras inférieur puis montre ensuite le lutteur à qui il attribue la technique. Cette technique placée ou tenue. Elle est validée ou non par le *juge* qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur



En cas de **clef**, l'arbitre met ses 2 bras devant pliés à 90°, avec une main qui monte et l'autre qui descend écartées de la largeur des épaules puis montre ensuite le lutteur à qui il attribue la technique. Elle est validée ou non par le juge qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur.



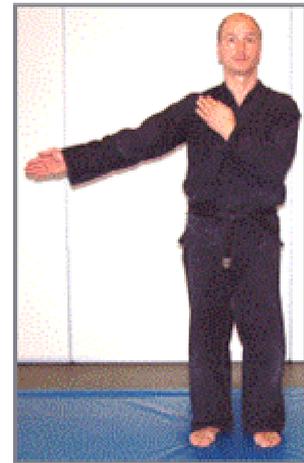
En cas d'**étranglement** l'arbitre met ses 2 bras devant pliés en croix, et les placent en croix sur sa poitrine puis montre ensuite le lutteur à qui il attribue la technique. Cette technique placée ou tenue. Elle est validée ou non par le juge qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur. Tendus horizontalement cela signifie que la technique est placée donc 1 point sera attribué au lutteur de la couleur correspondante.



En cas de **projection** l'arbitre met ses 2 bras devant pliés à 90°, et les placent en L devant sa poitrine puis ensuite montre le lutteur à qui il attribue la technique. Cette technique placée (chute sur le coté) ou tenue (chute sur le ventre ou le dos). Elle est validée ou non par le juge qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur.



En cas de **dégagement** (*sortie d'immobilisation ou de technique de soumission voire de surpassement*) l'arbitre met ses 2 bras devant pliés à 45°, un se déplace latéralement pour indiquer un coté puis ensuite, il montre le lutteur à qui il attribue la technique. Cette technique est validée ou non par le juge qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur.



En cas de **point de pression** l'arbitre met ses 2 bras devant pliés à 90° main gauche ouverte et indexe de la main droite dans la paume de la main gauche puis ensuite montre le lutteur à qui il attribue la technique. Cette technique est validée ou non par le juge qui lèvera la raquette ou le drapeau correspondant à la couleur.

508

509 Dans tous les cas de proposition de l'arbitre la procédure est la suivante :

- 510 - Le drapeau levé du *juge-asseur* verticalement indiquera qu'une technique
511 est placée donc 1 point sera attribué au lutteur de la couleur correspondante.
- 512 - Les deux drapeaux croisés du *juge* devant lui signifient qu'aucune technique
513 n'est placée et donc « qu'aucun point n'a été attribué ».
- 514 - Le bras levé de l'*arbitre* verticalement indiquera qu'une technique est acceptée
515 donc 1 point sera attribué au lutteur de la couleur correspondante.
- 516 - La *moulinette* de bras effectuée par l'arbitre veut dire continuez le combat.
- 517 - En cas de *sortie du tapis*, trois cas se présentent :
- 518 1/la sortie est volontaire (dans un premier temps l'arbitre annonce une
519 recommandation, et pour une récidive, un avertissement est accordé) ;
- 520 2/la sortie est sur une projection adverse ; (dans ce cas, le combat reprend, dos à
521 dos à un mètre l'un de l'autre, sans qu'aucune sanction soit prise).
- 522 3/la sortie est accidentelle en se déplaçant (dans ce cas, le combat reprend, dos
523 à dos, sans qu'aucune sanction soit prise).
- 524 - En cas de *non-combat*, dans un premier temps l'arbitre annonce une
525 recommandation, et pour une récidive, un avertissement est accordé.

526 Les sanctions de l'arbitre sont :

- 527 - la *recommandation* orale, est prononcée verbalement et gestuellement de la
528 manière suivante : « attention à..., pour... (annonce de la faute) », en orientant
529 l'index de la main droite vers le fautif et en mimant l'acte interdit.
- 530 - l'*avertissement* qui entraîne automatiquement un point négatif, c'est à dire la
531 manche perdue ; celle-ci s'arrête immédiatement à l'annonce de
532 l'avertissement la lettre P sera notée sur son coté de la feuille de pointage
533 (d'arbitrage). L'avertissement est prononcé verbalement et gestuellement de la
534 manière suivante : « 1^{er} avertissement, pour... (annonce de la faute) », en
535 orientant la paume de main vers le fautif et en mimant l'acte interdit.
- 536 - si *deux avertissements* sont donnés à un lutteur dans la même rencontre celui-ci
537 a automatiquement perdu le combat par disqualification et la marque D sera
538 notée sur son coté de la feuille de pointage (d'arbitrage); donc arrêt du combat
539 immédiatement au 2^{ème} avertissement,
- 540 - si le lutteur a perdu 2 combats par disqualification dans un tournoi, il sera
541 disqualifié de la compétition et retiré des tableaux de la compétition (ou du
542 championnat le cas échéant).

543

544

14) LA TENUE DU CORPS ARBITRAL

545 L'ensemble du corps arbitral aura obligatoirement la tenue réglementaire. L'*arbitre* et
546 le *juge* ne portent pas de bijoux, montre, lunette (lentilles souples autorisées), boucle de
547 ceinturon ou tout objet susceptible d'entraîner des blessures aux combattants.

548 La tenue vestimentaire est le pantalon noir, la chemise blanche, le nœud papillon foncé,
549 un blazer si la température l'exige, des chaussettes foncées ou chaussons d'art martial
550 noirs. Aucun bijou, montre, paire de lunettes (lentilles souples autorisées), boucle de
551 ceinturon ou tout objet susceptible d'entraîner des blessures aux combattants. La tenue
552 de Bando «ou Bandogyi » est également autorisée. Dans ce cas l'arbitre est le juge
553 portent le « sach » de couleur blanche pour les différencier des lutteurs.

554

555

15) EQUIPEMENT DU LUTTEUR

556 La tenue des combattants est la veste et le pantalon de Bando noir (« bandogyi »). Il
557 doit être de constitution solide afin de ne pas se déchirer lors des épreuves de saisies.
558 Le haut est attaché par la ceinture d'art martial, *rouge* ou *bleue* suivant le coin du
559 combattant. Les manches de la veste doivent couvrir au minimum la moitié de l'avant-
560 bras. Pour le pantalon, il doit descendre jusqu'au bas de la jambe couvrant entièrement
561 le mollet.

562 Le macaron « Bando » doit être cousu au niveau du pectoral gauche de la veste.

563 Toutefois pour les démonstrations les lutteurs pourront se rencontrer torse nu. Le port
564 de la ceinture est obligatoire, afin de permettre les saisies.

565 La publicité est interdite sur la tenue des combattants, seul l'insigne la discipline
566 Thaïng et ses composantes, et le logo du club peuvent être apposés.

567 La coquille est obligatoire pour la catégorie masculine. Pour les féminines, les coques
568 de poitrine sont vivement conseillées. Les genouillères et chevillières matelassées ou
569 non, sont autorisées. Le port de chaussures de combat est interdit.

570 Rappel : Le compétiteur doit veiller :

- 571 - à sa bonne hygiène corporelle et avoir des affaires propres
- 572 - ne pas porter d'objets métalliques
- 573 - avoir les ongles, des mains et des pieds, coupés courts.

574

575 16) LES CATEGORIES

576 A/ En atténuation au règlement ancestral les catégories de poids sont :

577 *MASCULINES : JUNIOR, SENIOR ET VETERAN*

578 Scorpionmoins de 54 kilogrammes

579 Singe.....moins de 60 kilogrammes

580 Panthère.....moins de 66 kilogrammes

581 Sanglier.....moins de 72 kilogrammes

582 Tigre.....moins de 79 kilogrammes

583 Python.....moins de 87 kilogrammes

584 Buffle.....plus de 87 kilogrammes

585 *FEMININES : CADETTE, JUNIOR ET SENIOR ET VETERAN*

586 Vipèremoins de 46 kilogrammes

587 Singe.....moins de 52 kilogrammes

588 Panthère.....moins de 58 kilogrammes

589 Tigre.....moins de 64 kilogrammes

590 Python.....moins de 71 kilogrammes

591 Buffle.....plus de 71 kilogrammes

592 *JEUNES : MINI- POUSSIN à CADET et MINI-POUSSINE à MINIME FILLE*

Catégorie	Mini- poussin(e)s	Poussin(e)s	Benjamin(e)s	Minimes : Garçons et filles	Cadet(te)s
Scorpion	moins de 24 KG	moins de 29 KG	moins de 34 KG	moins de 44 KG	moins de 49 KG
Singe	moins de 29 KG	moins de 34 KG	moins de 39 KG	moins de 49 KG	moins de 54 KG
Panthère	moins de 34 KG	moins de 39 KG	moins de 44KG	moins de 54 KG	moins de 60 KG
Sanglier	moins de 39 KG	moins de 44KG	moins de 49 KG	moins de 60 KG	moins de 66 KG
Tigre	moins de 44 KG	moins de 49 KG	moins de 54 KG	moins de 66 KG	moins de 73 KG
Buffle	plus de 44 KG	plus de 49 KG	plus de 54 KG	plus de 66 KG	plus de 73 KG

593 Les compétiteurs se rencontreront dans leur catégorie respective. Néanmoins lors d'un
 594 rencontre amicale (hors championnat) une catégorie d'écart peut être autorisée, si les
 595 concurrents et les coachs sont d'accords.

596 **B/** En atténuation au règlement ancestral les catégories d'âge sont :

- 597 - mini-poussins et mini-poussines 8 et 9 ans
- 598 - poussins et poussines 10 et 11 ans
- 599 - benjamins et benjamines 12 et 13 ans
- 600 - minimes 14 et 15 ans
- 601 - cadets et cadettes 16 et 17 ans
- 602 - juniors 18, 19 et 20 ans
- 603 - seniors 21 à 34 ans
- 604 - vétérans 35 ans et plus

605 L'âge est déterminé par rapport à l'âge du compétiteur au 1^{er} septembre de la saison
 606 sportive, soit le 1^{er} jour de la saison, pour l'ensemble de celle-ci.

607 Pour les mineurs, il faudra une autorisation parentale pour participer à une compétition.

608 Enfin un certificat médical, avec mention « non contre-indication à la compétition de
 609 Bando : lutte et boxe pieds-poings avec projections » datant de saison sportive en court,
 610 c'est à dire à compté du 1^{er} septembre.

611

612 17) LE CEREMONIAL

613 Afin de respecter les traditions birmanes, une partie des rituels ancestraux a été
 614 conservée.

- 615 L'entrée sur la surface de combat :
- 616 - Le lutteur porte le « longyi » de Thaïng, le triangle de tissus (carré plié en deux
617 et noué à la taille) à la couleur de son grade.
 - 618 - Le « longyi » est obligatoire pour toutes les compétitions de lutte birmane. Si le
619 lutteur n'en a pas, l'organisateur mettra à sa disposition un « longyi » à la
620 couleur du coin dans lequel il évoluera (rouge ou bleu), celui-ci sera retiré pour
621 le début de la rencontre et remplacé par la ceinture de la couleur
622 correspondante.
 - 623 - Le lutteur au bord de l'aire de combat saluera le public, avec le salut
624 traditionnel du Bando.
 - 625 - Ensuite le lutteur saluera les coachs, avec le « salut court » avec la main droite
626 à la poitrine, les doigts vers le ciel serrés et une légère inclinaison du buste et de
627 la tête.
 - 628 - Le lutteur saluera le combattant adverse, avec le « salut court » avec la main
629 droite à la poitrine, les doigts vers le ciel serrés et une légère inclinaison du
630 buste et de la tête.
 - 631 - Le lutteur saluera les officiels, avec le salut court avec la main droite à la
632 poitrine, les doigts vers le ciel serrés et une légère inclinaison du buste et de la
633 tête.
 - 634 - Le lutteur saluera les arbitres, avec un salut birman spécifique : les lutteurs se
635 mettent à genoux en signe d'allégeance devant les arbitres (arbitre et juge
636 assesseur) qui passent le dos de leurs mains en montant vers le bassin, puis la
637 paume en descendant vers la nuque une seule fois...

638

639

640 18) DEROULEMENT DE LA RENCONTRE DE 641 LUTTE BIRMANE LIGHT : NABAN CONTROLÉ

642 La rencontre est continue autant que possible.

643 Le lutteur gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points, validés sur chaque
644 technique placée.

645 Le règlement est au « point fighting » (une technique marquée = un point).

646 L'arbitrage se fait à deux, un *arbitre* et un *juge*, plus un *marqueur* à la table.

647 Pour chaque technique placée, l'*arbitre* valide la technique annoncée par le *juge*. Cette
648 dernière sera notée par le *marqueur de score* sur la feuille de match et sur le scoreur de
649 table (résultat à la vue de tous). Après une projection ou un relâchement

650 d'immobilisation voire de soumission, au signal de l'arbitre les combattants continuent
651 là où ils en étaient.

652 Il ne peut y avoir 2 comptes de points sur la même prise, ou le même mouvement.

653 Le travail est coulé afin de comptabiliser un maximum de points. Dès qu'une technique
654 est placée et dès l'annonce du point les lutteurs relâchent et enchaînent une autre
655 technique. Si un concurrent souffre sur une technique de soumission, il doit se
656 manifester immédiatement pour réclamer, en urgence, le relâchement de la technique.
657 Son signe pourra s'effectuer de deux manières : « frappe au sol ou sur son adversaire »,
658 avec son membre supérieur voire inférieur, ou « oralement ». Si l'arbitre estime que
659 l'adversaire n'a pas suffisamment contrôlé son geste, il le sanctionnera.

660 NB : Le travail en force n'apportera pas forcément la variété technique permettant de
661 gagner.

662 L'attribution des coins se fait par tirage au sort à la table officielle, lors du montage des
663 combats par l'organisateur, en présence des coachs. Le premier appelé à l'annonce de
664 la rencontre est le lutteur « rouge ». Sur la surface de combat, le lutteur « rouge » est à
665 toujours à gauche du *marqueur* de score.

666 NB : La couleur de la ceinture correspond pour le *rouge*, à la couleur de passion, et
667 pour le *bleu*, à la couleur du ciel et de l'univers.

668 Les rencontres se déroulent toutes en 3 manches, sauf en *Coupe de France de Combiné*
669 : une seule manche (voir règlement particulier) :

- 670 ■ pour les jeunes jusqu'aux cadets inclus, les départs se font « dos à dos »
- 671 ■ pour les juniors et au-dessus, il y a 3 départs différents
- 672 - 1^o manche : .le lutteur A est « allongé au sol, ventre à terre »
673 .le lutteur B est « au dessus ou, à coté à sa guise »
- 674 - 2^o manche : .le lutteur B est « allongé au sol, ventre à terre »
675 .le lutteur A est « au dessus ou, à coté à sa guise »
- 676 - 3^o manche : A et B démarre assis « dos à dos », un mètre entre les deux
677 combattants

678 Durée des manches pour les rencontres hors *Coupe de France de combiné* :

Mini- Poussins et poussins	Benjamins	Minimes	Cadet	Juniors débutants	Juniors confirmés	Seniors novices	Seniors espoirs	Seniors élites	Seniors et Grands champions	Vétérans
30s	45s	1'	1'15	1'15	1'30	1'30	1'45	2'	2'	1'30
Temps de repos 45 secondes			Temps de repos 1 minute							

679

680 Une seule manche en *Coupe de France de combiné* si formule en poule, départ dos à
681 dos: d'une minute jusqu'en benjamin, de 1'30 en minime, de 2' en *cadet, junior,*
682 *novice, espoirs* et enfin de 3' pour les *seniors-élite* et *grands champions*. Un seul temps
683 mort de 30'' pourra être réclamé par le coach, auprès de l'arbitre après un « stop ».

684 19) ROLE DU COACH

- 685 ▪ Il emmène les compétiteurs sur les différents plateaux et tournois
- 686 ▪ Il vérifie les pièces administratives des compétiteurs de leur club en amont
- 687 ▪ Il accompagne les compétiteurs pour les différentes étapes administratives
688 précédant la rencontre
- 689 ▪ Il veille à ce que le lutteur soit prêt en tenue pour le début de la rencontre
- 690 ▪ Il accompagne le lutteur jusqu'à l'aire de combat
- 691 ▪ Il prend place sur la chaise (ou tabouret) qui est mis à sa disposition et devra
692 rester assis pendant tout le déroulement du combat
- 693 ▪ Il donne des conseils entre les manches et pourra faire des signes au combattant
694 pendant la rencontre (tout comportement anti-sportif entraînera dans l'ordre :
695 une remontrance orale, un point négatif pour le lutteur, une expulsion
696 temporaire du coach, une disqualification du lutteur.

697 Rappel : Un seul coach est admis dans chaque coin. Il doit être licencié à la *FBL-DA*. Il
698 devra être en tenue de sport. Pendant la rencontre, il restera assis sur sa chaise située à
699 l'extérieur à 1,5 mètres minimum de la bande extérieure de l'aire de combat. Il
700 récupérera la licence ou le passeport de son athlète à la fin de la rencontre.

701

702

703 20) LE RESULTAT DE LA RENCONTRE

704 L'addition des marques, des points, est faite par le *marqueur*. A la fin de la
705 rencontre celle-ci est éventuellement vérifiée par le juge par manche afin de déterminer
706 le vainqueur de celle-ci. Le vainqueur est celui qui sur les 3 manches en aura gagné le
707 plus.

708 Les différents cas de figure, par manche :

- 709 - le vainqueur de la manche est le lutteur ayant marqué le plus de points.
- 710 - jusqu'à un point d'écart : « égalité entre les 2 lutteurs », les deux lutteurs
711 marque E comme égalité sur son côté de feuille d'arbitrage,

- 712 - à partir de 2 points d'écart entre les 2 lutteurs : le vainqueur est désigné pour la
713 manche et aura la marque G, comme gagnant sur son coté de feuille
714 d'arbitrage, son adversaire aura la marque P sur le sien.

715 La décision du combat :

- 716 - le vainqueur du match sera le lutteur ayant gagné le plus de manches (voire
717 marqué le plus de points suivant les tournois). Dans certaines compétitions, il
718 peut être décidé d'arrêter la rencontre lorsqu'un combattant a gagné les deux
719 premières manches.
- 720 - le gagnant sera le lutteur qui aura le plus de G sur son coté de la feuille
721 d'arbitrage,
- 722 - En cas d'égalité deux cas de figure existe : en championnat l'*arbitre* de centre
723 sera souverain, pour désigner le vainqueur. Pour la *Coupe de France de*
724 *combiné* les deux lutteurs marqueront le même nombre de points (voir
725 règlement spécifique de celle-ci),

726 Le calcul du résultat et l'annonce :

- 727 - l'addition des points est assurée par le *marqueur*, qui en cas de difficulté
728 demande au *juge* de le suppléer, il procédera ensuite à l'addition des G des E et
729 de P pour désigner le vainqueur du combat,
- 730 - l'annonce est assurée par le *présentateur* (speaker) ou à défaut par le *marqueur*.

731

732 21) QUELQUES NOTIONS D'ESPRIT SPORTIF ET 733 LES RECLAMATIONS OFFICIELLES

734 Les compétiteurs ainsi que leur encadrement se doivent de respecter :

- 735 - le règlement en vigueur,
736 - le coin adverse (lutteur et coach),
737 - les officiels de la rencontre.

738 Rappel : les compétiteurs leur encadrement ainsi que les accompagnateurs se doivent
739 d'être exemplaires dans leurs attitudes et leurs propos, dans et hors de la salle de
740 compétition. Des sanctions pourront être prises sur rapport du corps arbitral (voir
741 annexe 2).

742 Les éventuelles réclamations seront enregistrées en fin de journée après évacuation de
743 la salle par les athlètes et le public, sur requête du président ou à défaut de l'entraîneur
744 diplômé (DIF, minimum) du club. Un imprimé sera à disposition des demandeurs, une
745 K7 vidéo sera la bien venue pour donner une suite favorable impartiale et éclairée à
746 toute réclamation. Ces réclamations pourront être également formulées par écrit sous 8

747 jours à la *Commission Nationale d'Arbitrage* de la *FBL-DA*. En outre une caution de
748 100 Euros sera demandée dans tous les cas.

749 Notions primordiales de fair-play :

- 750 - Pendant le combat le comportement des lutteurs et des coins sera exemplaire
751 de «fair-play».
- 752 - A la fin du combat le lutteur acceptera la décision et saluera le coin adverse
753 ainsi que les officiels et le public.
- 754 - Pendant toute la compétition l'ensemble des représentants du club auront une
755 conduite exemplaire, des sanctions pourrait être présent à l'encontre du club
756 d'origine des auteurs de troubles [annexe 2].
- 757 - Des sanctions seront prises immédiatement à l'encontre du combattant, du
758 coach, et club concerné par le responsable de l'arbitrage.

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811

ANNEXE 1:

REGLEMENT DE SECURITE CONTRE LES RISQUES D'INCENDIE ET DE PANIQUE

Livre I:

Dispositions applicables à tous les établissements recevant du public (E R P) :

Section II- Adaptation des règles de sécurité et cas particuliers d'application du règlement (GN4 à GN10)

Article GN 6

Utilisations exceptionnelles des locaux :

§1.L'utilisation, même partielle ou occasionnelle d'un établissement pour une exploitation autre que celle autorisée, ou pour une démonstration ou une attraction pouvant représenter des risques pour le public et non prévue par le présent règlement, doit faire l'objet d'une demande d'autorisation présentée par l'exploitant au moins, quinze jours avant la manifestation ou la série de manifestations. Lorsque l'organisateur de la manifestation n'est pas l'exploitant de l'établissement, la demande d'autorisation doit être présentée conjointement par l'exploitant et l'utilisateur occasionnel des locaux.

§ 2.La demande doit toujours préciser la nature de la manifestation, les risques qu'elle présente, sa durée, sa localisation exacte, l'effectif prévu, les matériaux utilisés pour les décorations envisagées, le tracé des dégagements et les mesures complémentaires de prévention et de protection proposées.

§ 3.L'autorisation peut être accordée pour plusieurs manifestations qui doivent se dérouler durant une période fixée par les organisateurs.

ANNEXE 2:

EXTRAIT DE LA LOI N°93-1282 du 6 décembre 1993

« Sera puni d'une amende de 17000 € et d'un an d'emprisonnement quiconque en pénétrant sur l'aire de compétition d'une enceinte sportive, aura troublé le déroulement de cette compétition, ou porté atteinte à la sécurité des personnes et des biens »

812

ANNEXE 3:

Feuille d'arbitrage de NABAN CONTRÔLÉ

Rappel : l'arbitrage des rencontres de Naban se font à 3 officiels

L'arbitre :	dirige la rencontre, fait respecter le règlement et désigne les techniques à valider
le juge :	valide les technique de lutte, attribut le nombre de points
le marqueur :	remplit la feuille d'arbitrage selon les indications du juge

les percussions avec quelques armes que se soient sont interdites ainsi que la saisie de veste et pantalon

les sanctions sont: 1/recommandation orale, 2/avertissement et point négatif (manche perdue et arrêtée), 3/si deux points négatifs (match perdu) disqualification du lutteur, si le lutteur a été disqualifié dans 2 combats, il est expulsé de la compétition

	ROUGE	BLEU
	Nom :	Nom :
1		
	résultat*	résultat*
2		
	résultat*	résultat*
3		
	résultat*	résultat*
manches	Gagnés (G)	Gagnés
	Egalités (E)	Egalités
	Perdus (P)	Perdus

VAINQUEUR :

* si la différence est de 1 point => égalité pour les 2 lutteurs qui marquent chacun : E
si la différence est 2 points ou plus, le gagant marque G et le perdant P

Nom de l'arbitre :

Nom du juge :

Nom du marqueur :

813

814

815

ANNEXE 4:

816

817

PLAN D'INSTALLATION ET OFFICIELS

818 **R** : lutteur « rouge », **B** : lutteur « bleu », **CR** : coach coin « rouge », **CB** : coach coin « bleu », **A** :
819 arbitre, **J** : juge (arbitre assesseur), **M** : marqueur de score, **C** : chronométrateur, **V** : coureur-
820 vestiaires, **G** : secrétaire, **S** : superviseur, **P** : présentateur, **D** : médecin, **I** : service médical,

821

