



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

## VOCABULAIRE DE BASE

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

### **START**

L'arbitre invite les lutteurs debout aux coins du tapis à se rendre au milieu pour être contrôlés et se serrer la main, après quoi ils retournent dans leur coin respectif et attendent le coup de sifflet les invitant à commencer la lutte.

### **SALUT**

L'arbitre invite les lutteurs à se saluer.

### **CONTACT**

L'arbitre demande que le lutteur pose les deux mains sur le dos de son adversaire se trouvant dessous à terre. Les lutteurs en position debout doivent prendre contact « corps à corps ».

### **OPEN**

Le lutteur doit modifier sa position et adopter une lutte plus ouverte.

### **DAWAI**

L'arbitre invite les lutteurs à une lutte plus active.

### **ATTENTION**

L'arbitre met en garde le lutteur passif avant de demander l'avertissement pour refus de position correcte à terre.

### **ACTION**

Le lutteur doit exécuter la prise qu'il a engagée.

### **HEAD UP**

Le lutteur doit lever la tête. Ordre donné par l'arbitre dans le cas d'attaques répétées « tête en avant ».

### **JAMBE**

Le lutteur a fait une faute de jambe (en lutte gréco-romaine).

### **POSITION**

Position initiale des lutteurs à terre (ou en contact ordonné en lutte gréco-romaine), avant le coup de sifflet de l'arbitre.

### **A TERRE**

Le combat reprend à terre.

### **PLACE**

D'un coup de main sur le tapis, en prononçant en même temps « place », l'arbitre rappelle aux lutteurs de ne pas fuir en dehors du tapis.

### **DANGER**

Mise en danger.

### **FAULT**

Prise illégale ou infraction aux règles techniques.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

#### **STOP**

Arrêt du combat.

#### **ZONE**

Ce mot doit être prononcé à haute voix si les lutteurs pénètrent dans la zone rouge.

#### **CONTINUER**

L'arbitre commande la reprise de la lutte. Il emploie également ce mot pour faire continuer la lutte si les lutteurs s'arrêtent par confusion et le regardent comme s'ils demandaient une explication.

#### **TIME OUT**

Lorsqu'un des lutteurs cesse de lutter, intentionnellement ou par suite de blessure ou pour n'importe quelle autre raison, l'arbitre emploiera cette expression pour demander au chronométreur d'arrêter son chronomètre.

#### **CENTRE**

Les lutteurs doivent se rendre au centre du tapis et y continuer le combat.

#### **UP**

Le combat doit être repris debout.

#### **INTERVENTION**

Le juge, l'arbitre ou le chef de tapis demande l'intervention.

#### **OUT**

Prise réalisée en dehors du tapis.

#### **OK**

La prise est valable (légitime, correcte). Le juge et le chef de tapis étant assis dans un endroit ne permettant de suivre de près ce qui se passe à l'opposé, l'arbitre doit lever le bras pour indiquer si la prise du bord du tapis a été réalisée dans les limites du tapis ou en dehors.

#### **NON**

Ce mot est employé pour indiquer une action non valable et qui, en conséquence, est annulée.

#### **TOUCHE**

Mot employé pour indiquer que le lutteur est battu par tombé. Pour le tombé, l'arbitre annonce «touche», frappe le tapis de la main et siffle la fin du match.

#### **DECLARE BATTU**

Décision rendue à la suite d'une défaite par décision arbitrale.

#### **DEFAITE**

L'adversaire est battu.

#### **DISQUALIFICATION**

La disqualification est prononcée par suite de comportement indigne ou pour brutalité.

#### **FIN**

La fin du match.

#### **CHRONOMETRE**

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

#### **GONG**

Le coup de gong marque le commencement et la fin d'un match.



FEDERATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIEES  
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATED WRESTLING STYLES

#### **ARBITRE**

Officiel dirigeant le combat sur le tapis.

#### **JUGE**

Officiel assistant l'arbitre et attribuant les points aux lutteurs durant le combat. Il est tenu de noter sur son bulletin de pointage toutes les actions survenant au cours d'un combat.

#### **CHEF DE TAPIS**

Officiel responsable d'un tapis. Il est tenu de départager en cas de litige entre l'arbitre et le juge.

#### **JURY D'APPEL**

Groupe d'experts en arbitrage chargé de veiller au strict respect des règles internationales de lutte lors des compétitions importantes de la FILA.

#### **CONSULTATION**

Le chef de tapis consulte l'arbitre et le juge avant de prononcer une disqualification ou une prise de décision sur toutes les questions où il y a désaccord.

#### **CHALLENGE**

Action par laquelle l'entraîneur est autorisé, au nom du lutteur, à demander l'arrêt du combat pour que le corps d'arbitrage puisse visionner à nouveau une action dont le jugement est contesté.

#### **AVERTISSEMENT**

L'arbitre pénalise un lutteur pour infraction aux Règles.

#### **CLINIC**

Stage d'arbitres.

#### **DOCTEUR**

Médecin officiel du match.

#### **VICTORY**

L'arbitre proclame le vainqueur.

#### **PROTET**

Réclamation déposée par une fédération et irrecevable par la FILA en vertu du règlement.

#### **NO JUMP**

Injonction de l'arbitre au lutteur à terre qui saute en avant pour éviter la saisie de la prise de son adversaire.

#### **SAISIE ORDONNEE**

Disposition prévue à l'article 49.

#### **SCORESHEET**

Feuille de match.

#### **ROUNDSHEET**

Feuille de tournoi.