

# REGLEMENTS JEUX DE LUTTE USEP GS/CP

Contrairement aux 2 autres catégories d'âge où les enfants s'affrontent sur un seul jeu, dans cette catégorie, les élèves s'affronteront sur les 2 jeux suivants :

## - LES PANTHERES:

- ♦ Organisation : - Groupes de deux enfants.
  - Un carré (2m x 2m), tracé au sol.
  - Les deux enfants sont face à face, un genou à terre et au centre du carré.
- ♦ Durée des combats : 30 à 45 secondes.
- ♦ But : Les panthères cherchent à mettre leur adversaire sur le dos.
- ♦ Critères de réussite : Retourner son adversaire sur le dos.
- ♦ Comportements attendus : - Continuité de l'appui sur l'adversaire.
  - Mobilité autour de l'appui sur l'adversaire.
  - Utiliser des saisies diversifiées sur l'adversaire.
  - Chercher à revenir à plat ventre lorsqu'il est sur le dos.
- ♦ Déroulement : Il s'agit de duels : les 6 joueurs de chacune des 2 équipes ne combattent pas simultanément. Les 6 combats se dérouleront successivement du numéro 1 au numéro 6, sachant que les joueurs sont numérotés de 1 à 6 par ordre de poids (du plus léger au plus lourd).
- ♦ Interdictions : - Actions qui présentent des risques corporels graves : tête seule à deux bras, attaque bras sur jambe avec la tête dans le ventre de l'adversaire ; articulations en hyper-extension.
  - Interdictions qui découlent du bon sens : main sur le visage ; pousser dans le dos ; tout ce qui fait mal d'un point de vue général.
  
- ♦ Gain du match : Comptabiliser, pour chacune des équipes, le nombre de victoires acquises par les différents joueurs. En cas d'égalité entre les 2 équipes à l'issue de la totalité des combats, un « match en or » sera organisé (le n° des combattants sera tiré au sort). Le 1<sup>er</sup> combattant qui marquera donnera la victoire à son équipe. En cas de match nul à la fin de ce combat, il sera procédé à un tirage au sort pour désigner l'équipe gagnante.

## - LES OURS:

- ♦ Organisation : - Groupes de deux enfants.
  - Un carré (2m x 2m), tracé au sol.
  - Les deux enfants (les ours) sont debout face à face, au centre du carré.
  - Départ bras dessus/bras dessous.
- ♦ Durée des combats : 30 à 45 secondes.
- ♦ But : Les deux ours s'affrontent au centre du territoire d'où ils veulent exclure leur adversaire. Pour gagner, il faut sortir complètement l'adversaire du cercle (de la zone de combat).
  
- ♦ Critères de réussite : L'adversaire n'a plus aucun appui dans le territoire (les limites font partie du territoire).
- ♦ Déroulements : Il s'agit de duels : les 6 joueurs de chacune des 2 équipes ne combattent pas simultanément. Les 6 combats se dérouleront successivement du numéro 1 au numéro 6, sachant que les joueurs sont numérotés de 1 à 6 par ordre de poids (du plus léger au plus lourd).
- ♦ Interdictions : idem jeu des « Les panthères ».
- ♦ Gain du match : idem "Les panthères"

# REGLEMENTS JEUX DE LUTTE USEP CE (POUSSINS)

- **Aire de combat** : 4 m<sup>2</sup> (2mx2m)
- **Durée des combats** : 45''
- **But du jeu** : "Le Collé", c'est à dire mettre l'adversaire sur le dos, les 2 omoplates collées au tapis pendant 3 secondes.
- **Interdictions** : ♦ Actions qui présentent des risques corporels graves : tête seule à deux bras, attaque bras sur jambes avec la tête dans le ventre de l'adversaire ; articulations en hyper-extension.  
♦ Interdictions qui découlent du bon sens : main sur le visage ; pousser dans le dos ; tout ce qui fait mal d'un point de vue général.  
♦ Interdictions liées à la nature de l'A.P.S. : pas de coups.
- **Cotation des actions** :
  - ♦ 1 point : « **non combativité** » En cas de non engagement dans le combat, 1 point donné à l'adversaire.
  - ♦ 1 point : « **presque collé** ». L'élève retourne son adversaire, le dos orienté vers le tapis. On parlera en général du « presque collé » lorsqu'une partie du dos est en contact avec le tapis
  - ♦ Fin du combat : « **collé** » (3'').
  - ♦ **Important** : un combattant ayant réussi un "collé", remporte le combat, quel que soit le nombre de points marqués précédemment par son adversaire.
- **Déroulement du combat** :
  - ♦ Si l'arbitre ne réussit pas à déterminer le lutteur qui est à l'initiative de l'action, il n'attribue pas de point.
  - ♦ À l'exception de la position correspondant au « presque collé », si la lutte stagne, l'arbitre fait relever les lutteurs en position de départ.
- **Règles Particulières** :
  - ♦ Celui qui a l'initiative et qui se met dos en « presque collé » passer n'est pas pénalisé.
  - ♦ De même, l'arbitre ne devra pas sanctionner l'élève dont l'action échoue à moins que le défenseur ne réalise une contre-attaque bien identifiée.
- **Position de départ** : face à face, un genou au sol et au contact (mains sur les épaules de l'adversaire).  
**Important** : pendant toute la durée du combat, les lutteurs doivent toujours avoir, au minimum, 1 genou au sol.
- **Gain du combat** : Par arrêt du combat (cf cotation des actions) ou aux points à la fin du combat.
- **Organisation** : Il s'agit de duels : les 6 joueurs de chacune des 2 équipes ne combattent pas simultanément. Les 6 combats se dérouleront successivement du numéro 1 au numéro 6, sachant que les joueurs sont numérotés de 1 à 6 par ordre de poids (du plus léger au plus lourd).
- **Gain du match** : Comptabiliser, pour chacune des équipes, le nombre de victoires acquises par les différents joueurs. En cas d'égalité entre les 2 équipes à l'issue de la totalité des combats, un « match en or » sera organisé (le n° des combattants sera tiré au sort). Le 1<sup>er</sup> combattant qui marquera donnera la victoire à son équipe. En cas de match nul à la fin de ce combat, il sera procédé à un tirage au sort pour désigner l'équipe gagnante.

# REGLEMENTS JEUX DE LUTTE USEP CM (BENJAMINS)

- **Aire de combat** : 9 m<sup>2</sup> (3mx3m)
- **Durée des combats** : 45" à 1'
- **Interdictions** : ♦ Actions qui présentent des risques corporels graves : tête seule à deux bras, attaque bras sur jambe avec la tête dans le ventre de l'adversaire ; articulations en hyper-extension.
  - ♦ Interdictions qui découlent du bon sens : main sur le visage ; pousser dans le dos ; tout ce qui fait mal d'un point de vue général.
  - ♦ Interdictions liées à la nature de l'A.P.S. : pas de coups.
- **Cotation des actions** :
  - ♦ 1 point : « **non combativité** » En cas de non engagement dans le combat, 1 point donné à l'adversaire.
  - ♦ 1 point : « **presque collé** ». L'élève fait tomber son adversaire, sans le lâcher, le dos orienté vers le tapis.  
On parlera en général du « presque collé » lorsqu'une partie du dos est en contact avec le tapis
  - ♦ Fin du combat : « **collé** » (3'').
  - ♦ **Important** : un combattant ayant réussi un "collé", remporte le combat, quel que soit le nombre de points marqués précédemment par son adversaire.
- **Déroulement du combat** :
  - ♦ Si l'arbitre ne réussit pas à déterminer le lutteur qui est à l'initiative de l'action, il n'attribue pas de point.
  - ♦ À l'exception de la position correspondant au « presque collé », si la lutte stagne, l'arbitre fait relever les lutteurs en position de départ.
- **Règles Particulières** :
  - ♦ Celui qui a l'initiative et qui se met dos en « presque collé » passer n'est pas pénalisé.
  - ♦ De même, l'arbitre ne devra pas sanctionner l'élève dont l'action échoue à moins que le défenseur ne réalise une contre-attaque bien identifiée.
- **Position de départ** : Face à face, debout et au contact (mains sur les épaules de l'adversaire).
- **Gain du combat** : Par arrêt du combat (cf cotation des actions) ou aux points à la fin du combat.
- **Organisation** : Il s'agit de duels : les 6 joueurs de chacune des 2 équipes ne combattent pas simultanément. Les 6 combats se dérouleront successivement du numéro 1 au numéro 6, sachant que les joueurs sont numérotés de 1 à 6 par ordre de poids (du plus léger au plus lourd).
- **Gain du match** : Comptabiliser, pour chacune des équipes, le nombre de victoires acquises par les différents joueurs. En cas d'égalité entre les 2 équipes à l'issue de la totalité des combats, un « match en or » sera organisé (le n° des combattants sera tiré au sort). Le 1<sup>er</sup> combattant qui marquera donnera la victoire à son équipe. En cas de match nul à la fin de ce combat, il sera procédé à un tirage au sort pour désigner l'équipe gagnante.