



10.01 Règlement des ligues nationales

24.03.2018 / CC

1. Organisation

- 1.1 Swiss Wrestling Fédération organise le championnat par équipe de la ligue nationale (Swiss Wrestling WINFORCE League), de la Premium- et Challenge League, ainsi que de la 1^{ère} ligue.
- 1.2 Le chef de la LN organise la Swiss Wrestling WINFORCE League. Le comité central de Swiss Wrestling Fédération assure une gestion correcte.
- 1.3 Le chef d'arbitrage de Swiss Wrestling Fédération est responsable de la désignation des arbitres. Il informera le comité central avant le début des championnats par équipe.
- 1.4 Le chef de la LN est responsable des résultats et organise le transfert ponctuel aux médias.
- 1.5 Les deux chefs des ressorts ont l'obligation de ratifier les mesures à prendre auprès du comité central de Swiss Wrestling Fédération avant la mise en œuvre.

2. Participation

- 2.1 Le droit de participation est accordé aux clubs ayant satisfait à toutes les obligations statutaires et réglementaires envers Swiss Wrestling Fédération et ayant licencié un arbitre au moins de la catégorie ligue nationale par équipe de Swiss Wrestling WINFORCE League. Les équipes de la 1^{ère} ligue doivent fournir au moins un arbitre régional. Voir des sanctions prévues selon le règlement disciplinaire de Swiss Wrestling Fédération.
- 2.2 Les lutteurs étrangers, domiciliés en Suisse depuis au moins 2 ans, obtiennent le statut de lutteur suisse, la clause de l'art 2.7 n'est plus appliquée. Une copie du permis d'établissement original, délivré **par l'autorité migratoire compétente**, est à soumettre au chef des licences au plus tard 13 jours avant le début de sa première rencontre. Cette règle s'applique seulement pour la ligue nationale et la 1^{ère} ligue.

Un club qui licencie des lutteurs-CH, doit s'assurer que le lutteur à licencier **ne participe à aucun championnat par équipes étranger en parallèle ou se chevauchant !** Lors d'infractions commises et de sanctions imposées par UWW EUROPE, UWW ou autres, seront facturées entièrement par Swiss Wrestling Fédération au club du lutteur-CH, ou celui-ci est licencié.

- 2.3 Des lutteuses n'ont pas le droit de participation dans la Swiss Wrestling WINFORCE League. Dans la 1^{ère} ligue, les lutteuses peuvent y participer.
- 2.4 Si un lutteur a participé à trois rencontres de la Premium League, il ne peut plus être aligné durant la saison dans une équipe de 1^{ère} ligue. Pour les juniors et cadets, cette clause est supprimée.
Le changement entre la Challenge League et la 1^{ère} ligue est libre et illimité.
- 2.5 Par semaine civile (du lundi au dimanche), un lutteur ne peut lutter que dans une seule ligue (cette règle est seulement valable pour WINFORCE League et 1^{ère} ligue).

- 2.6 Les lutteurs et le coach doivent être en possession d'une licence personnelle, valable et libellée au nom du club.
- 2.7 En Premium-, Challenge League et 1^{ère} ligue, aucun étranger peut être engagé. Des lutteurs-CH sont considérés comme lutteurs suisses, voir art. 2.2.
- 2.8 En Premium-, Challenge League et 1^{ère} ligue, l'âge minimum est de 14 ans (l'année de naissance est déterminante). Les lutteurs qui ont quatorze ou quinze ans (l'année de naissance est déterminante) ne peuvent participer que dans la catégorie de poids correspondante. Dans chaque cas, le poids minimal est de 52 kg.
- 2.9 Dans la 1^{ère} ligue, il n'y a aucune restriction d'âge. Des lutteurs de 15 ans (l'année de naissance est décisive) ou moins, peuvent seulement être engagés dans leurs poids respectifs. En toute état de cause, le poids minimum est de 46 kg.
- 2.10 Un club/société ne peut être représenté dans la Swiss Wrestling WINFORCE League que par une équipe. Deuxièmes équipes et des combats en collectivité (voir paragraphe doubles licences) peuvent participer en 1^{ère} ligue. Aussi en 1^{ère} ligue, un club peut seulement participer avec une équipe.
- 2.11 Tout retrait d'une équipe de la Swiss Wrestling WINFORCE League doit être communiqué par écrit au chef de la LN. Dernier délai est le 31 décembre de l'année actuelle. Après ce délai, tout retrait est passible d'une amende prévue, à cet effet, dans le règlement des finances. Des taxes déjà payées ne seront pas comptées dans les amendes.
- 2.12 Des nouveaux licenciés doivent faire leur demande de licence au moins 13 jours avant leur première participation en championnat par équipe. Seuls les lutteurs en possession du timbre S (sportif) dans la carte de licence peuvent lutter.
- 2.13 Des demandes de nouvelles licences sont à demander selon le règlement des licences. Les frais d'une licence sont basés sur les règlement des finances, lors de la demande.
- 2.14 Les clubs/sociétés qui se sont retirés de la Swiss Wrestling WINFORCE League, doivent recommencer en 1^{ère} ligue.
- 2.15 Double-licences
 - 2.15.1 Pour le championnat par équipe de la Swiss Wrestling WINFORCE League et la 1^{ère} ligue, des double-licences peuvent être demandé.
 - 2.15.2 Un lutteur peut combattre pour une saison dans la Swiss Wrestling WINFORCE League pour deux clubs. Un changement dans la même ligue n'est pas possible. Exceptions voir art. 2.15.3 et 2.15.4.
 - 2.15.3 Un lutteur avec une double-licence en 1^{ère} ligue ne peut pas participer pour les deux clubs dans le même groupe pendant la phase de qualification. Si les clubs sont dans des différents groupes, la participation pour les deux clubs est possible. Pour la finale, il doit choisir un club.
 - 2.15.4 Les rencontres de promotion / relégation dans la Premium League/ Challenge League ne comptent pas pour des combats en Premium Leagues ni de Challenge Leagues. Des lutteurs avec des licences doubles peuvent participer dans ce domaine sous réserve des points suivants (2.15.6 – 2.15.15).
 - 2.15.5 Si un athlète lutte pour les deux clubs dans la même ligue (exception article 2.15.3 et 2.15.4), le combat se terminera 0:4 pour l'équipe, pour laquelle il était engagé pour le deuxième combat. Cette équipe sera punie d'une amende (lutteur manquant).

- 2.15.6 À la fin du championnat actuel, les doubles-licences viennent à expiration et le lutteur retourne automatiquement au club initial.
- 2.15.7 Un club (club donateur) peut demander autant de doubles-licences qu'il désire. Cependant, il peut emprunter maximum deux lutteurs dans le même club (club bénéficiaire).
Un club (club bénéficiaire) peut demander au maximum deux doubles-licences.
- 2.15.8 Un club de la première ligue bénéficiaire peut demander pour les juniors et cadets autant de licences doubles qu'il désire. Mais seulement un maximum de trois lutteurs avec une double licence peuvent figurer sur la liste de formation des équipes. Le nombre de lutteurs avec double licence doit être inférieur d'au moins deux lutteurs que le nombre de leur propre club.
- 2.15.9 Si des équipes en collectivité sont constitués en 1^{ère} ligue, venants au maximum de deux clubs, un club sera déterminé en vertu du quel le club fonctionnera. Le deuxième club peut demander autant de doubles licences que nécessaires. Les doubles licences doivent être déclarées au chef de LN, conformément à l'article 2.15.11.
- 2.15.10 Le lutteur avec double licence peut seulement être engagé dans une équipe par le club bénéficiaire.
- 2.15.11 Si un club se présente avec plusieurs équipes, deux doubles licences peuvent être demandées pour chaque équipe. Cependant, le chef de LN doit être mis au courant 28 jours avant le début du championnat, dans quelle équipe les lutteurs avec double licence seront engagés. Sans cette communication, aucun lutteur avec double licence est autorisé à prendre le départ. Le chef de LN publiera cette liste avant le début du championnat.
- 2.15.12 Le nombre de participation par club est illimité, à condition de respecter les articles des doubles licences. Cet article ne peut pas être associé à l'article 2.4.
- 2.15.13 Les clubs sont autonomes et doivent communiquer entre eux de l'engagement des lutteurs avec double licence. Le club qui est en possession de la licence (club donateur) a la priorité.
- 2.15.14 Un lutteur peut seulement être engagé dans un club, respectivement dans une équipe par semaine civile.
- 2.15.15 Le club bénéficiaire recevra une carte de licence pour la durée du championnat. Pour le club donateur, la licence originale s'applique.

3. Déroulement du championnat dans la Premium League/Challenge League -1^{ère} ligue

3.1 Généralités

La Premium League lutte dans 1 groupe de 6 équipes (matches aller et retour).

Les équipes en première et jusqu'à la quatrième place disputent les playoffs pour le titre de champion.

L'équipe en sixième place lutte contre l'équipe en première place de la Challenge League pour la promotion/relégation.

La Challenge League est divisée en 2 groupes (groupe a et groupe b) de 4 équipes. Les groupes sont tirés au sort. Seuls le premier de la Challenge League ou

l'équipe reléguée de la Premium League (groupe a) et le deuxième de la Challenge League (groupe b) de la saison précédente ont une place fixe.

Les combats se disputeront en tour préliminaire et retour. Les groupes, placés 1 et 2, seront qualifiés pour les payoffs et les groupes, placés troisièmes et quatrièmes, disputeront les playouts.

La division des numéros de groupes se fait par tirage au sort (sans équipes favorables).

- Premium League : 1-6
- Challenge League : **a1-a4 et b1-b4 (a = groupe a et b = groupe b)**

Le championnat se déroule en deux phases distinctes :

- tour préliminaire (match aller et retour dans le groupe correspondant)
- finales et relégations

La 1^{ère} ligue est divisée en deux groupes (ouest et est, division géographique).

La 1^{ère} ligue se disputera dans un système de groupe (3-4 équipes par tour).

Les matchs à domiciles seront attribués par le chef de la LN ou son remplaçant.

Les gagnants du groupe disputeront la finale pour le titre de champion de la 1^{ère} ligue. Les équipes, placés deuxièmes, combattront pour la médaille de bronze.

3.2 Premium League :

3.2.1 Les combats du tour préliminaire se déroulent en matches aller et retour selon le plan suivant :

1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour	5 ^{ème} tour
H A	H A	H A	H A	H A
1 – 2	3 – 1	1 – 6	5 – 1	1 – 4
4 – 3	2 – 5	2 – 3	4 – 2	2 – 6
5 – 6	6 – 4	4 – 5	6 – 3	3 – 5

6 ^{ème} tour	7 ^{ème} tour	8 ^{ème} tour	9 ^{ème} tour	10 ^{ème} tour
H A	H A	H A	H A	H A
2 – 1	1 – 3	6 – 1	1 - 5	4 – 1
3 – 4	5 – 2	3 – 2	2 – 4	6 - 2
6 – 5	4 – 6	5 – 4	3 – 6	5 – 3

H = rencontre à domicile A = rencontre à l'extérieur

3.2.2 Playoff demi-finale :

Préliminaire: quatrième du tour préliminaire-premier du tour préliminaire (rencontre A)
Troisième du tour préliminaire-deuxième du préliminaire (rencontre B)

Tour retour : premier du tour préliminaire- quatrième du tour préliminaire (rencontre A)
Deuxième du préliminaire- troisième du tour préliminaire (rencontre B)

3.2.3 Finales Premium League 1er-2ème rang

Le titre de champion Suisse en Premium League est attribué selon le système «best of three». Ce titre sera attribué à l'équipe, qui a remporté deux victoires. Dans toutes les

4 – 3

3 – 2

2 – 4

H = rencontre à domicile A = rencontre à l'extérieur

3.4.2 Playoff demi-finale :

Années paires (2018, 2020, 2022, etc.) :

Match aller : 1^{er} **groupe b** - 2^{ème} **groupe a** (rencontre A)
 2^{ème} **groupe b** - 1^{er} **groupe a** (rencontre B)

Match retour : 2^{ème} **groupe a** - 1^{er} **groupe b** (rencontre A)
 1^{er} **groupe a** - 2^{ème} **groupe b** (rencontre B)

Années impaires (2019, 2021, 2023, etc.) :

Match aller : 1^{er} **groupe a** - 2^{ème} **groupe b** (rencontre A)
 2^{ème} **groupe a** - 1^{er} **groupe b** (rencontre B)

Match retour : 2^{ème} **groupe b** - 1^{er} **groupe a** (rencontre A)
 1^{er} **groupe b** - 2^{ème} **groupe a** (rencontre B)

Playout demi-finale :

Années paires (2018, 2020, 2022, etc.) :

Match aller : 3^{ème} **groupe b** - 4^{ème} **groupe a** (rencontre C)
 4^{ème} **groupe b** - 3^{ème} **groupe a** (rencontre D)

Match retour : 4^{ème} **groupe a** - 3^{ème} **groupe b** (rencontre C)
 3^{ème} **groupe a** - 4^{ème} **groupe b** (rencontre D)

Années impaires (2019, 2021, 2023, etc.) :

Match aller : 3^{ème} **groupe a** - 4^{ème} **groupe b** (rencontre C)
 4^{ème} **groupe a** - 3^{ème} **groupe b** (rencontre D)

Match retour : 4^{ème} **groupe b** - 3^{ème} **groupe a** (rencontre C)
 3^{ème} **groupe b** - 4^{ème} **groupe a** (rencontre D)

3.4.3 Finales Challenge League 1er-2ème rang

Le titre de champion suisse de Challenge League est attribué en match aller et retour. A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de la ligue nationale s'applique.

Match aller : gagnant rencontre B - gagnant rencontre A

Match retour : gagnant rencontre A - gagnant rencontre B

3.4.4 Finales Challenge League 3ème-4ème rang

Le 3ème rang (médaille de bronze) est attribué en match aller et retour. A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de Swiss Wrestling Fédération WINFORCE League sera appliqué.

Match aller : perdant rencontre B - perdant rencontre A

Match retour : perdant rencontre A - perdant rencontre B

3.4.5 Tour de classement Challenge League 5ème-6ème rang

Le 5ème rang de la Challenge League est attribué en match aller et retour. A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League sera appliqué.

Match aller : gagnant rencontre D - gagnant rencontre C

Match retour : gagnant rencontre C - gagnant rencontre D

3.4.6 Rélégation Challenge League 7^{ème}-8^{ème} rang

L'équipe de relégation de la Challenge League est attribuée en match aller et retour. A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League sera appliqué.

Match aller : perdant rencontre D - perdant rencontre C

Match retour : perdant rencontre C - perdant rencontre D

3.5 1^{ère} ligue :

Les combats préliminaires et d'un match retour se réaliseront selon le calendrier de compétition.

3.5.1 Finales 1^{ère} ligue 1^{er}-2^{ème} rang

Le champion suisse de la 1^{ère} ligue est attribué en match aller et retour.

A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League sera appliqué.

années paires (2014, 2016, 2018):

match aller 1^{er} groupe ouest - 1^{er} groupe est

match retour 1^{er} groupe est - 1^{er} groupe ouest

années impaires 2013, 2015, 2017):

match retour: 1^{er} groupe est - 1^{er} groupe ouest

3.5.2 Finales 1^{ère} ligue 3^{ème}-4^{ème} rang

Le 3^{ème} rang (médaille de bronze) est attribué en match aller et retour.

A égalité de points, l'art. 11.3 du règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League sera appliqué.

années paires (2014, 2016, 2018):

match aller 2^{ème} groupe ouest - 2^{ème} groupe est

match retour 2^{ème} groupe est - 2^{ème} groupe ouest

années impaires (2013,2015,2017):

match aller 2^{ème} groupe est - 2^{ème} groupe ouest

match retour: 2^{ème} groupe ouest - 2^{ème} groupe est

3.6 1^{ère} ligue monte en Challenge League.

Le champion de la 1^{ère} ligue monte en Challenge League.

Si une équipe se place 1^{ère} en 1^{ère} ligue, qui n'est pas autorisée à monter (2^{èmes} équipes ou combattants en collectivité), l'équipe, la meilleure classée, sera nommée par la suite.

4. Calendriers - horaires

4.1 Les compétitions ont lieu d'après un plan précis, établi par Swiss Wrestling Fédération. Avec l'accord du club visiteur et l'arbitre y relatif, les rencontres peuvent aussi se dérouler durant la semaine qui précède la date de la confrontation. Les finales de Premium League pour les places 1 et 2 doivent avoir lieu le samedi ou le dimanche. Tous les combats doivent se dérouler durant la même journée/ soirée.

4.2 Un changement de l'ordre des rencontres selon le plan de compétition est seulement

autorisé lorsque les deux présidents de clubs ont confirmé par écrit leur accord au chef de la LN.

- 4.3 Les finales pour les 1^{ère} et 2^{ème} place de la Premium League seront organisées, suivant les possibilités, sur des week-ends séparés, mais dans tous les cas, sur un dimanche séparé. Une finale de LNB ne sera pas tenue à la même date qu'une finale de la Premium League (1^{er} / 2^{ème} rang).
- 4.4 Toutes les convocations (Swiss Wrestling WINFORCE League et 1^{ère} ligue) doivent être adressées par le club organisateur au club visiteur ou clubs visiteurs, à l'arbitre, au président de la Swiss Wrestling Fédération, au président de la commission d'arbitrage et au chef de LN au plus tard 14 jours avant le début du championnat. Pour les demi-finales et les finales, les convocations parviendront aux intéressés **par email** au plus tard 5 jours avant le début de ces rencontres. En cas de non-respect des délais une amende va être prononcée. **Sur la convocation sera indiquée la date, l'heure de la pesée et le début de la rencontre de même que l'adresse précise de la halle de compétition, ainsi que le téléphone de la personne de contact du club.**
- 4.5 Les rencontres de LN ne peuvent pas commencer avant 16.00 heures et au plus tard 20.15 heures. Les finales de la Premium League débiteront le samedi à 19.00 heures ou le dimanche dès 14.00 mais au plus tard à 15.00 heures. Le début de la rencontre commence lors de la présentation des équipes sur le tapis.
- 4.6 Pour le dernier tour de la Premium- et Challenge League, toutes les rencontres doivent débiter à 20.00 heures précises.

5. Déroulement des rencontres

- 5.1 Les championnats par équipe (MM) de Swiss WINFORCE League se déroulent en 10 combats dans les deux styles (en alternance libre et gréco) dans 9 catégories de poids (à doubler la catégorie 74 kg).
L'ordre des matchs durant la rencontre est le suivant:
Match aller :
52-57 F / -130 G / 61 G / 97 F / 65 F / 86 G / 70 G / 80 F / 74 F / 74 G
Match retour :
52-57 G / -130 F / 61 F / 97 G / 65 G / 86 F / 70 F / 80 G / 74 G / 74 F
- 5.2 La 1^{ère} ligue se fera en 8 matches dans les deux styles (alternativement libre et gréco).
Tour préliminaire :
46-52 F / 90-130 G / 57 G / 90 F / 61 F / 80 G / 65 G / 74 F
Match retour :
46-52 G / 90-130 F / 57 F / 90 G / 61 G / 80 F / 65 F / 74 G
- 5.3 En consultation avec les entraîneurs et arbitres, des changements de ce déroulement décrites, sont possibles.
- 5.4 Durée du combat : selon règlement de la UWW
- 5.5 En Premium- et Challenge League, au moins 9 lutteurs et en 1^{ère} ligue au moins 5 lutteurs doivent être présents. Si ce ne sera pas le cas, le combat sera attribué à l'adversaire avec des poids, les plus élevés possibles.

- 5.6 Si dans la 1^{ère} ligue le point 2.15.8 n'est pas respecté, Sur la liste de pesage est à mentionner, quels lutteurs avec doubles licences sont à rayer pour le total de l'équipe. Les lutteurs rayés sont tout de même autorisés à combattre.
- 5.7 Dépassement de poids: Une amende (selon le règlement des finances) est perçue pour tout lutteur trop lourd. Cette amende devient caduque si le lutteur dispute le combat et qu'il ne dépasse pas la limite de poids de la catégorie supérieure selon la liste de pesée officielle.
- 5.8 En cas de forfait, l'équipe qui fait défaut perd un nombre de points équivalant au maximum réalisable compte tenu de la composition de l'équipe adverse. De plus, elle encourt les sanctions prévues par le règlement disciplinaire de Swiss Wrestling Fédération.
- 5.9 Une pause de 15 minutes minimum et 30 minutes maximum est obligatoire après les 5 premiers combats en Premium- et Challenge League.

6. Pesée en Premium- et Challenge League

- 6.1 Le début de la pesée ne doit pas être fixé avant 15.00 heures ou après 19.15 heures. Pour les rencontres de finale, elle aura lieu le samedi à 18.00 heures ou le dimanche au plus tôt à 13.00 heures. La pesée des équipes doit avoir lieu une heure avant le début de la rencontre.
- 6.2 Les 2 coachs doivent remettre devant la salle de la pesée la liste de pesée et les licences de toutes les personnes qui figurent sur la liste, 5 minutes avant le début de la pesée à l'arbitre.
- 6.3 Avant le début de la pesée, toute l'équipe doit être lisible sur la liste (entraîneurs et lutteurs). Après présentation de la licence, des fonctionnaires de la table de chronométrage peuvent seulement être complétés par l'arbitre 30 minutes avant le début du combat.
- 6.4 Chaque lutteur ne peut, suivant son poids corporel, monter que d'une seule catégorie.
- 6.5 Sur la liste de pesée, seul un lutteur peut être inscrit.
- 6.6 Après que la liste de pesée a été remise à l'arbitre, aucune correction ou changement ne peuvent être apportés. Exceptions voir point 6.3
- 6.7 La pesée doit s'effectuer dans un local (non verrouillé) fermé (exception voir point 6.8). Les équipes sont tenues de se présenter ensemble à la pesée. Pendant la pesée les lutteurs ne doivent pas quitter le local. Lors du contrôle officiel, chaque lutteur ne peut monter qu'une seule fois sur la balance. A des fins médiatiques, Swiss Wrestling Fédération peut demander la pesée en public. Les clubs seront informés assez à l'avance.
- 6.8 En finale de la Premium League, une pesée publique est effectuée. En accord entre les différentes parties (club invité, arbitre et chef de LN), cette pratique peut être appliquée également dans d'autres combats.
- 6.9 Les lutteurs doivent être pesés en maillot. Aucun autre habillement n'est toléré (montres et bijoux ne comptent pas comme habillement). Le poids précis de chaque lutteur est inscrit sur la liste de pesée. Tout changement de poids en moins ou en plus, obtenu par exemple en ôtant un vêtement ou en buvant est interdit à partir du moment où le lutteur monte sur la balance. La non-observation de cette règle entraîne une défaite de 0 : 4.

- 6.10 L'arbitre est responsable de la pesée. C'est lui qui, en collaboration avec les deux dirigeants d'équipes, doit régler la balance. A partir de ce moment, toute manipulation de la balance est interdite.
- 6.11 En cas d'absence de l'arbitre, les deux dirigeants des équipes sont tenus de procéder à la pesée officielle.
- 6.12 Pour la pesée, uniquement les balances digitales (avec possibilité de tarage) sont admises. La balance officielle doit être à disposition des équipes au moins une heure avant la pesée officielle.
- 6.13 Les personnes suivantes peuvent assister à la pesée:
- les participants actifs
 - les entraîneurs de chaque équipe
 - un responsable de chaque équipe
 - les fonctionnaires de Swiss Wrestling Fédération

7. Pesée en 1^{ère} ligue

- 7.1 Le début de la pesée n'est pas autorisé avant 14 :30 heures. La pesée de l'équipe débute 1 heure avant le début de la compétition.
- 7.2 Les balances doivent être mises à disposition 1 heure avant le début de la pesée. La balance, avec la quelle la pesée sera effectuée, doit être signalé clairement. La durée de la pesée est de 30 minutes.
- 7.3 Avant la pesée du premier lutteur d'une équipe, la liste et les licences de tous les participants de cette équipe est à déposer auprès de l'arbitre. Il ne seront pesées que les lutteurs qui figurent sur la liste présentée. Pendant la période officielle de la pesée, chaque lutteur a le droit de se faire peser à plusieurs reprises.

8. Formulaires

- 8.1 Pour la Swiss Wrestling WINFORCE League et la 1^{ère} ligue, seul les formulaires officiels de Swiss Wrestling Fédération (fiches d'évaluation, liste de la pesée, liste de compétition) peuvent être utilisés. Des listes de pesée informatisées et listes de compétition correspondant aux formulaires officiels peuvent être mises à disposition.
- 8.2 Les listes des compétitions doivent être établies en trois exemplaires. L'arbitre doit soumettre une copie à chaque équipe participante. L'originale avec les listes de la pesée et les ponts seront envoyés directement après la fin de la compétition au chef de LN. L'arbitre les postera immédiatement après la compétition, **soit par courrier A, soit scannés par email.**

9. Déplacement et subsistance des équipes

Ces frais sont à la charge de chaque club.

10. Taxes d'inscription et amende

Les taxes d'inscription pour la Swiss Wrestling WINFORCE League seront facturées annuellement par la caisse Swiss Wrestling Fédération et devront être versé avant le début des championnats par équipe. Le montant est à lire dans le règlement des finances.

11. Cotation

11.1 Cotation individuelle :

Points :

- 4 : 0 - Victoire par tombé
- Victoire par abandon / blessure / Forfait
- Disqualification (comportement antisportif, ~~3 avertissements "0"~~)

Adversaire sans points marqués :

- 4 : 0 victoire par supériorité technique (15 points de différence)
- 3 : 0 victoire avec 5-14 points de différence
- 2 : 0 victoire avec 1-4 points de différence ou à égalité de points

Adversaire avec des points marqués :

- 4 : 1 - victoire par supériorité technique (15 points de différence)
- 3 : 1 - victoire avec 5-14 points de différence
- 2 : 1 - victoire avec 1-4 points de différence ou à égalité de points

11.2 Cotation par équipe :

- Vainqueur 2 points
- Vaincu 0 point
- Match nul 1 point

11.3 L'ordre de priorité suivant s'applique en cas d'égalité de points d'une ou plusieurs équipes dans la cotation par équipes :

1. Points de classements/cotation (2, 1 ou 0) de toutes les rencontres directes
2. Résultat des rencontres directes (points par équipes, 22:18 p.e.)
3. Plus de victoires individuelles lors des rencontres directes
4. Plus de victoires par 4 : 0 (victoires par tombé)
5. Plus de victoires par 4 : 0 (abandons, disqualifications)
6. Plus de victoires par 4 : 0 (supériorité technique, adversaire sans points)
7. Plus de victoires par 4 : 1 (supériorité technique, adversaire avec points)
8. Plus de victoires par 3 : 0 (victoire aux points, adversaire sans points)
9. Plus de victoires par 3 : 1 (victoire aux points, adversaire avec points)
10. Plus de victoires par 2 : 0 (victoire aux points, adversaire sans points)
11. Plus de victoires par 2 : 1 (victoire aux points, adversaire avec points)
12. Résultat des rencontres directes (points techniques)

12. Arbitrage

12.1 Le corps d'arbitrage est composé d'un arbitre neutre, nommé par Swiss Wrestling Federation.

12.2 Pour les demi-finales et finales de la Premium League (1ère/2ème et 3ème/4ème place), un corps d'arbitrage à 3 hommes doit être recruté. Les finales de la Challenge League et lire ligue sont dirigés par 1 arbitre.

12.3 Pour les finales de la Premium League, l'utilisation d'une vidéo est autorisée.

Dans le cas d'un désaccord d'une évaluation, le challenge autorise à l'entraîneur d'arrêter l'action au nom du lutteur et de demander à l'arbitre d'examiner la vidéo. Cette option est disponible uniquement lors de la finale pour la 1^{ère} et 2^{ème} place en Premium League de Swiss Wrestling WINFORCE League.

En jetant un objet mou sur le tapis, l'entraîneur demande le challenge immédiatement après que les arbitres ayants donnés ou pas donnés les points pour la situation en question. Si le lutteur n'est pas d'accord avec la décision de l'entraîneur, il renvoie le cube et le combat continue. La décision du lutteur est prioritaire.

Points spécifiques

Chaque lutteur a droit à un (1) challenge par combat. Si le corps d'arbitrage modifie sa décision après avoir consulté le challenge, le défi peut être utilisé une seconde fois pendant le combat.

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

Dès que la situation sur le tapis est neutre, le chef de tapis doit provoquer une interruption du combat pour regarder le challenge.

Dans le cas d'une victoire par tomber, aucun challenge peut être exigé, si la victoire par tombé a été confirmé par le chef de tapis, après ayant reçu la décision des deux arbitres impliqués.

En cas d'avertissement ou d'une mise en garde, aucun défi peut-être demandé.

Après avoir terminé un tour selon la règle, aucun challenge peut-être demandé, sauf dans le cas où les points sont ajoutés sur le tableau après le coup de sifflet de l'arbitre. À partir du moment où le score en question apparaît sur le tableau officiel, l'entraîneur dispose de 5 secondes pour demander un challenge.

L'entraîneur qui demande un challenge doit le faire depuis sa place sans entrer sur le tapis ou de s'approcher du chef de tapis ou de la table d'arbitrage.

Pendant la diffusion du challenge, le corps d'arbitrage peut se consulter. Apr` s avoir regardé l'action, le chef de tapis annonce la décision du corps d'arbitrage. L'examen du challenge n'est pas possible au ralenti.

Dès qu'une décision a été prononcée par le corps d'arbitrage, une demande d'un « contre-défi » n'est pas possible.

- 12.4 L'arbitre doit se présenter dans la tenue officielle au moins 1 heure avant le début de la pesée dans la salle de compétition. En cas de retard, il doit appeler l'organisateur.
- 12.5 L'arbitre est tenu de rapporter au chef de LN et au chef d'arbitrage des circonstances particulières comme : pesée tardive, comportement antisportif, venants de fonctionnaires ou lutteurs, réclamations, insultes, violations du règlement de la Swiss WINFORCE League ou menaces envers l'arbitre avant, pendant ou après le combat etc.
- 12.6 Aucun responsable ou arbitre est autorisé d'approcher la table du chronométreur (sauf des arbitres régionaux ou à des fins de formation). Les personnes autorisées suivantes sont tolérées :
- chronométreur (un par équipe)
 - un représentant du club invité
 - un représentant du club à domicile
 - chef de liste
- Influence des combats d'une façon ou d'une autre, comme p.ex. acclamation des lutteurs ou affichage du temps etc., est interdite aux personnes assises à la table de chronométrage.
- 12.7 Les arbitres doivent être compensés à part égales par les équipes participantes. Des règles plus détaillées sont énoncées dans le règlement d'arbitrage ou financier.
- 12.8 Immédiatement après le match et selon les directives, l'arbitre doit signales les résultats par téléphone.

12.9 Sanctions envers les fonctionnaires de clubs ou de la fédération lors de comportement anti-sportif

Le comportement anti-sportif d'un fonctionnaire est sanctionné par l'arbitre au moyen d'un carton jaune. Si l'infraction est importante, elle est sanctionnée par un carton rouge. L'arbitre transmet par un rapport la liste des personnes sanctionnées par des cartons (jaunes et rouges) au chef de la ligue nationale. Ce dernier tient les statistiques des sanctions (voir règlement de finance)

Aucun recours n'est possible.

La statistique sera mise à zéro à la fin de la saison.

12.10 Sanctions contre des lutteurs licenciés en cas de comportement non-sportif.

Les comportements antisportifs seront traités en première instance par le chef de LN et le chef d'arbitrage de Swiss Wrestling Fédération. Si une sanction disciplinaire est prise à l'encontre d'un lutteur, celui-ci est automatiquement suspendu pour une durée d'au moins 8 jours. Si le chef de la LN ou le chef d'arbitrage de Swiss Wrestling Fédération doivent se récuser, ils désignent un remplaçant. Les recours doivent être adressés en dernière instance au comité central et envoyés à son président. Le déroulement d'un recours est décrit à l'art. 13.5.

Les décisions relatives sont prises en fonction du règlement disciplinaire 04.02.

12.11 Lors de confusions, violation des règlements ou protestations, les arbitres doivent mener le combat à la fin. Les incidents doivent être consignés par écrit. Toutes contre-déclarations des chefs d'équipe doivent être jointes.

13. Protêts

13.1 Aucun protêt ne peut être adressé contre des décisions de l'arbitre relatives à la cotation des combats ou des mesures disciplinaires sur le tapis (fait accompli).

13.2 Les protêts seront traités en première instance par le chef de LN. Si le chef de la LN doit être exclu il désigne un remplaçant. Les recours seront adressés en dernière instance au Comité central et envoyés à son président. Chaque protêt doit être accompagné d'une copie du récépissé du versement en faveur de la caisse de Swiss Wrestling Fédération.

13.3 Les taxes de protêt et la ristourne des taxes en cas d'acceptation du protêt sont définies dans le règlement des finances en vigueur au moment du protêt. S'il est prouvé que l'arbitre a commis une erreur, le montant total est restitué.

13.4 L'examen d'un protêt doit être terminé avant le prochain match par équipes. Les protêts doivent être adressés **par email** au chef de LN, le lundi matin suivant le match en question. Dans un même temps, le protêt doit être envoyé **par email** à l'équipe adverse. Le chef de LN communique sa décision aux intéressés le mardi **par email**.

13.5 Les recours contre la décision du chef de LN doivent être adressés **par email** au président central, ainsi qu'à l'équipe adverse, le jour suivant la décision relative au protêt. Le président central organise une séance où prendront part un représentant de chaque club concerné et deux membres du comité central et un membre de la commission d'arbitrage.

13.6 Le montant pour un recours est défini dans le règlement des finances en vigueur au moment du recours. **Une copie du récépissé** est à joindre au recours. Si le recours est

refusé. Le club qui a émis le recours devra prendre à sa charge les coûts de séance des membres du Comité central et de la Commission d'arbitrage. Ceux-ci sont définis dans le règlement des finances en vigueur (**frais de déplacement** et de séance). La ristourne en cas d'acceptation du recours est également définie dans le règlement des finances. Dans ce cas, les frais de dédommagement incombent à Swiss Wrestling Fédération.

- 13.7 Une décision orale doit être donnée au plus tard la même semaine. Au plus tard 7 jours après la réunion, les équipes participantes recevront **par email** la décision écrite. Une copie de la décision est également à envoyer au comité central.

14. Obligations de l'organisateur

- 14.1 Le club organisateur est responsable du bon déroulement de la compétition, la sécurité du/des club/s invité/s, de/des arbitre/s et des spectateurs.

- 14.2 Le matériel et les personnes ci-après doivent être présents lors des rencontres :

- a) un secrétaire licencié
- b) un chronométrateur licencié
- c) poste sanitaire
- d) un tapis de lutte en conformité avec le règlement UWW/Swiss Wrestling Federation,
taille minimale 9x9 (finale Premium League minimale 11x11)
zone centrale 5 m (finale Premium League 7 m)
L'organisateur est responsable de la distance suffisante de la zone de passivité, afin de ne pas mettre en danger les athlètes et spectateurs.
Pour les finales de la Premium League, une distance de 2.5 m est obligatoire.
- e) Pour les finales de la Premium League, une grandeur minimale de 750 m² est obligatoire. Le club organisateur doit obtenir tous les certificats de sécurité correspondants des autorités compétentes, pour pouvoir les présenter à Swiss Wrestling Fédération, si nécessaire.
- f) Si en 1^{ère} ligue, plus de quatre combats seront disputés au même endroit, deux tapis seront nécessaires.
- g) Balance selon règlement.
- h) Deux chronomètres, dont l'un doit être visible pour le public, ou un chronométrage électrique avec les dimensions minimales suivantes : hauteur 70 cm, largeur 100 cm, hauteur de l'écriture minimale 10 cm. En 1^{ère} ligue, un chronométrage électronique est souhaitable, mais non obligatoire. Le système de chronométrage doit être équipé d'une sirène automatique.
- i) Formulaire : liste de compétition, liste de pointage, liste de pesage pour la compétition par équipe.
- j) Autres matériaux techniques, comme tableau de pointage etc, voir règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League et 1^{ère} ligue, si des cas ne sont pas prévus dans le règlement de Swiss Wrestling WINFORCE League, le cahier des charges pour „l'organisation des compétitions“ fait foi.

- 14.4 Tenue vestimentaire des clubs « Organisation de concours ».

- k) Pour la finale de la Premium League, une caméra vidéo avec photographe, inclusivement grand-écran est à mettre à disposition, qui peuvent rediffuser des actions si nécessaire. Aussi des ballons en mousse doivent être déposés chez le responsable de l'équipe.
- l) Deux bandes de coaching pour les deux coins de coaching. Les entraîneurs / superviseurs peuvent seulement pendant la pause dépasser ces limites pour soigner les athlètes. Pendant le combat, il est interdit de contourner ou dépasser les bandes. Tout au long du combat, il est interdit de retirer ou déplacer les bandes.
- *) Poste d'infirmier / Samaritain: la personne qui est déterminée par l'organisateur pour le poste de secours doit être en possession du ‚CPR‘ °°). Elle doit être en

mesure de fournir les premiers soins. Elle est la personne de contact pour l'arbitre en cas de besoin. En plus, elle doit avoir le matériel nécessaire pour mener à bien son activité.

- 14.3 Pour toutes les rencontres ubs en Premium- et Challenge League: Le club local lutte toujours en maillot rouge et le club visiteur en bleu. En 1^{ère} ligue, la couleur du plan de la ligue sera déterminante.
- 14.5 Si l'organisateur ne suit pas un ou plusieurs points de l'article 14, il écoperera une amende du chef de la LN. Cependant, si la santé des lutteurs est en jeu, l'arbitre doit interrompre momentanément le combat jusqu'au moment où la sécurité des lutteurs est à nouveau garantie selon lui. Si cela ne devait pas être le cas jusqu'au début officiel du combat, cette rencontre finira avec le plus grand nombre de points en faveur de l'équipe visiteur.
- 14.6 L'organisateur est tenu de transmettre les résultats sur **le site officiel de la Swiss Wrestling Federation** au plus tard jusqu'à midi du lendemain de la rencontre. Si la transmission n'est **pas** faite, une amende prévue dans le règlement des finances sera sanctionnée.

15. Distinctions

- 15.1 Le vainqueur de la Premium League est sacré champion suisse par équipes. Swiss Wrestling Fédération décerne aux trois premiers clubs classés, 18 médailles d'or, d'argent et de bronze ainsi qu'une coupe selon le classement. **Des médailles supplémentaires devront être payées directement lors de leur livraison.**
- 15.2 Le champion de la Challenge League ainsi que la deuxième et la troisième équipe classées reçoivent une coupe et des médailles comme prévu pour la Premium League à l'art. 15.1.
- 15.3 En 1^{ère} ligue, 15 médailles d'or, d'argent et bronze seront distribuées selon le classement. **Des médailles supplémentaires devront être payées directement lors de leur livraison.**

16. Assemblée de Swiss Wrestling WINFORCE League

- 16.1 L'assemblée Swiss Wrestling WINFORCE League a toujours lieu au mois de janvier et est dirigée par le chef LN.
- 16.2 Les invitations sont envoyées au plus tard 60 jours avant l'assemblée aux clubs de Swiss Wrestling WINFORCE League et 1^{ère} ligue.
- 16.3 Les propositions doivent être envoyées au plus tard 30 jours avant l'assemblée **par email** au chef LN. Par la suite, toutes ces propositions seront transmises aux clubs de Swiss Wrestling WINFORCE League.
- 16.4 Lors de l'assemblée de la Swiss Wrestling WINFORCE League, seules les propositions écrites et parvenues dans les délais seront traitées.
- 16.5 Indépendamment du nombre d'équipes engagées pour un même club, chaque club de la Swiss Wrestling WINFORCE League et de la 1^{ère} ligue reçoit une seule voix. Lors d'une égalité de voix, la voix du chef de LN est prépondérante.
- 16.6 Toutes décisions de l'assemblée des clubs de Swiss Wrestling WINFORCE League doivent être ratifiées par le comité central de Swiss Wrestling Fédération.

17. Divers

- 17.1 Pour l'arbitrage, les règlements de Swiss Wrestling Fédération sont déterminants. De plus, les règlements spécifiques de la FSLA sont applicables à tous les cas de litiges dont le présent règlement ne fait pas état.
Les points suivants ne sont pas régis par les règles officielles de la UWW :
- a) Fin du combat par supériorité technique (15 points au lieu de 10, respectivement 8 points (UWW)).
 - b) Le temps de blessure maximale est de 3 minutes. Le début et la fin du temps additionnel (ou temps de blessure) est déterminé uniquement par l'arbitre. L'arbitre décide, s'il y a blessure ou non.
- 17.2 Les équipes qui ne respectent pas les critères de promotion et de relégation en Premium et Challenge League ou 1^{ère} ligue, une amende de CHF 2500.00 sera facturée. Lors d'une répétition, ce club sera relégué en ligue régionale.
- 17.3 Une équipe perd sa rencontre par le maximum de points à zéro lorsque cette équipe manque de sportivité ou ses supporters et lutteurs ne peuvent plus être rappelés à l'ordre et que, l'arbitre arrête la rencontre.
- 17.4 Toute infraction de la part d'un lutteur contre ce règlement sera comptabilisée par une défaite de 4 à zéro.
- 17.5. Les équipes doivent concourir uniformément lors des compétitions en Premium et Challenge League. Chaque athlète engagé ainsi que tout entraîneur inscrit sur la liste de pesée doit apparaître avec un survêtement du club. La même chose s'applique aux maillots. Seuls les maillots officiels du club seront acceptés. Les autres maillots ne sont pas autorisés. Si un athlète se présente avec un maillot non-autorisé, l'arbitre lui demandera d'ajuster sa tenue. Conformément au règlement UWW, l'athlète a 1 minute pour cela. Si l'athlète ne se présente pas dans un maillot correct sur le tapis durant ce laps de temps, il perdra le combat par abandon et donc avec le score le plus élevé possible.
- 17.6. Si un entraîneur figurant sur la liste de pesée ne porte pas la tenue correcte (survêtement du club), l'arbitre doit lui demander de quitter le coin de l'entraîneur. L'entraîneur ne peut reprendre sa fonction que lorsqu'il se présentera avec le survêtement de son club.

Lors de difficultés, rencontrées dans l'interprétation du présent règlement, le texte original en allemand, adopté par le comité central, fait foi.

Tous les changements actuels sont en gras !