

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS DE SAMBO SPORTIF ET COMBAT



Administratif

Licences FFLDA « Sambo »

Tous les participants doivent être licenciés dans un club affilié à la FFLDA au regard des dispositions prévues dans le règlement des affiliations et des licences. **La licence FFLDA « Sambo » avec photo et signée par le président du club et du titulaire** de la saison sportive en cours doit obligatoirement être présentée au contrôle administratif précédent la pesée de toutes les compétitions.

A partir de la catégorie Minimes, l'accès aux compétitions nationales n'est possible qu'avec **deux années de licence FFLDA Sambo** minimum (consécutives ou non). L'accès à ces compétitions peut être rendu possible **la première année de licence sous réserve de dérogation accordée par la Commission Sportive Nationale Sambo, à condition :**

- a. D'avoir été licencié en Sambo les années précédentes (une preuve, livret ou licence, est nécessaire)
- b. D'avoir été licencié en Grappling ou en Lutte les années précédentes (une preuve, livret ou licence, est nécessaire)
- c. De justifier d'un niveau notable dans d'autres disciplines similaires (une preuve ou une attestation est nécessaire)

Les demandes de dérogation motivées : doivent être adressées au responsable de la commission Haut Niveau, uniquement par courriel, csns.polehautniveau@gmail.com **15 jours francs avant la compétition.**

Les dérogations accordées au titre de la saison sportive en cours sont valables pour toute la durée de la saison sportive précitée.

Masters : Les compétiteurs ayant une licence FFLDA « Sambo » de la saison en cours notifiée « Sénior » mais ayant plus de 35 ans le jour de la compétition, peuvent participer aux coupes de France « Masters ».

Assurance

Les samboïstes qui présenteront au contrôle administratif précédent la pesée une **licence FFLDA "de l'année en cours"** sur laquelle il sera indiqué « Assurance : Non », devront présenter au contrôle administratif précédent la pesée, une attestation de leur assurance précisant la couverture de la pratique du Sambo en compétition.

Les compétiteurs ne possédant pas une licence principale Sambo en discipline 1 avec assurance fédérale de la saison en cours, **ne peuvent prétendre à une sélection internationale.**

Engagements

Chaque athlète doit s'acquitter d'un droit d'engagement défini à chaque championnat de France pour y participer. Le paiement des engagements s'effectue sur place avant les pesées : en espèce ou par chèque bancaire, à l'ordre de la CSNS.

Concernant l'engagement des arbitres et des clubs pour les championnats :

1. Chaque club doit contribuer au bon déroulement du championnat en proposant un arbitre en tenue conforme sur la demie journée ou la journée, selon la durée du championnat.
2. Chaque club devra s'acquitter d'un droit d'engagement de 80 euros, en début de compétition. Cette somme sera intégralement remboursée au club en fin de championnat si celui-ci a fourni un arbitre efficient ayant officié sur toute la durée de la compétition (Rétrocession du droit d'engagement). Ce montant de l'engagement club sera conservé par la CSNS si celui-ci n'a pas fourni d'arbitre.

Pour un déroulement harmonieux et cohérent des compétitions, les juges-arbitres, y compris les stagiaires, qui désirent officier durant ces championnats, doivent se faire connaître auprès du référent arbitrage, polearbitragesambofrance@gmail.com. L'envoi de la liste des arbitres doit se faire en même temps que celle des athlètes.

Conditions de surclassement

A. Sambo sportif

Le surclassement de catégorie d'âge est réservé aux Samboïstes des catégories Juniors et Espoirs, ayant des aptitudes avérées par des résultats significatifs au niveau national dans leur catégorie, selon le référent technique régional CSNS chargé d'effectuer la demande de surclassement, en utilisant le formulaire approprié joint qui sera présenté, une fois validé, à la pesée. La demande de surclassement est à renvoyer au Pôle Haut Niveau, par mail, csns.pole.hautniveau@gmail.com

Le formulaire de demande de surclassement précise que :

- a. Le surclassement n'est autorisé qu'après accord du Pôle Haut Niveau CSNS.
- b. Le surclassement est valable pour la saison en cours.

B. Sambo combat

Seuls, les Espoirs (de nationalité française), peuvent solliciter une demande de surclassement pour concourir dans la catégorie Séniors. Aucun autre surclassement de catégorie d'âges n'est accepté en sambo combat.

Nationalité

A. Championnat de France

À partir de la catégorie d'âge Cadets, les samboïstes en possession d'une licence F.F.L.D.A. notifiée "Étranger" seront autorisés à participer aux phases régionales, mais ils ne peuvent pas participer aux championnats de France.

Tous les compétiteurs souhaitant s'engager dans ces compétitions devront présenter au contrôle administratif précédent la pesée, une pièce d'identité indiquant la nationalité française.

B. Coupes de France

Les samboïstes en possession d'une licence F.F.L.D.A. notifiée « Étranger » peuvent participer aux coupes de France.

Certificat Médical

A. Sambo-sportif

Les compétiteurs devront se présenter à la pesée munis d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Sambo en compétition, datant de moins de 1 an.

B. Sambo-combat

Les compétiteurs auront obligation de présenter à la pesée :

- a. Un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du Sambo de combat en compétition datant de moins d'un an, établi par un médecin titulaire d'un C.E.S., d'un D.E.S.C. ou d'une capacité en médecine et biologie du sport** (cachet, entête ou inscription par le médecin faisant foi). L'examen médical devra notamment **obligatoirement** comporter :
 - Un examen neurologique et de la santé mentale ;
 - Un examen ophtalmologique : acuité visuelle et champ visuel ;
- b. Une déclaration sur l'honneur** attestant que le compétiteur n'a subi aucune mise hors de combat avec trouble de conscience (KO) dans les 28 jours précédant la compétition
- c. Les compétiteurs Masters de plus de 45 ans** devront également présenter au contrôle administratif précédent la pesée un **certificat médical spécifique.**

Autorisation d'intervention chirurgicale

Le licencié, ou ses parents ou son tuteur légal s'il est mineur, accorde ou non chaque année l'autorisation aux dirigeants des clubs de faire pratiquer les soins d'urgence en cas de besoin. Les hôpitaux peuvent ne pas prendre en considération cette autorisation. Nous vous conseillons donc de vous faire délivrer une telle autorisation à l'occasion de chaque déplacement. Nous précisons que les professionnels de santé ont besoin de l'accord exprès du ou des parents pour intervenir.

Autorisation parentale de participer à une compétition

Les parents ou le tuteur légal d'un licencié mineur accorde ou non chaque année l'autorisation à participer à une compétition régionale et / ou nationale et accorde le déplacement.

Les catégories d'âges et de poids

SAMBO

Catégories d'âges, de poids et temps de combat

IK 2024-1

POUSSINS	BENJAMINS		MINIMES		CADETS		JUNIORS (JEUNE FIAS)		ESPOIRS (JUNIOR FIAS)		SENIORS		MASTERS	
	Féminin & Masculin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin
-19	-31	-26	-35	-34	-46	-41								
-21	-34	-29	-38	-37	-49	-44	-53	-47						
-24	-38	-34	-42	-40	-53	-47	-58	-50	-58	-50	-58	-50		
-27	-42	-37	-46	-43	-58	-50	-64	-54	-64	-54	-64	-54	-64	-54
-30	-46	-40	-50	-47	-64	-54	-71	-59	-71	-59	-71	-59	-71	-59
-33	-50	-43	-54	-51	-71	-59	-79	-65	-79	-65	-79	-65	-79	-65
-36	-55	-47	-59	-55	-79	-65	-88	-72	-88	-72	-88	-72	-88	-72
-40	-60	-51	-65	-59	-88	-72	-98	-80	-98	-80	-98	-80	-98	-80
-45	-65	-55	-71	-65	+88	+72	+98	+80	+98	+80	+98	+80	+98	+80
+45	+65	+55	+71	+65										
2 minutes	3 minutes	3 minutes	3 minutes	3 minutes	4 minutes*	4 minutes*	4 minutes*	4 minutes*	5 minutes*	5 minutes*	5 minutes*	5 minutes*	4 mn**	3 mn

Nota : Sambo Sportif : le **suclassement** de catégorie d'âge est réservé aux Samboïstes des catégories **Juniors et Espoirs** (Annexe 7 du règlement)

Sambo Combat : seuls **les Espoirs** peuvent solliciter une demande de **suclassement** pour concourir dans la catégorie **Seniors** (Annexe 7 du règlement)

Les Poussins A : pas de championnat **officiel** autorisé - **B et C** : autorisés uniquement en sambo Sportif - **Sambo Combat** : à partir de Benjamins uniquement

* : **Matchs de repêchage** en tableau : 3 minutes

** : **Masters F et M** (60 ans et plus) : 3 minutes

La tenue en sambo sportif

Une veste de SAMBO et un short de SAMBO de couleur rouge ou bleue. Des chaussures de SAMBO de couleurs rouges ou bleues, ou combinées (rouges et bleues). Pour les féminines, un tee-shirt de couleur blanche en plus et sans motif.

Le short de sambo doit avoir une coupe libre et ne pas restreindre les mouvements. La longueur du short doit atteindre la mi-cuisse et le tissu utilisé pour coudre les shorts doit être très résistant (la saisie des shorts est autorisée en sambo Combat).

La veste de SAMBO de coupe spéciale, est en coton. Les manches doivent arriver jusqu'au pli du poignet ; l'espace de la manche compris entre l'avant-bras et le tissu doit être au minimum de 10 cm sur toute la longueur. Deux ouvertures espacées de 5 cm devant et derrière la couture latérale au niveau de la taille servent au passage de la ceinture, qui doit **obligatoirement passer dans ces ouvertures, entourer 2 fois la taille et serrer fortement le corps, avec les 2 bouts noués devant.**

Il est interdit de porter des vêtements qui dépassent des bords de la tenue.

Pour protéger les articulations, il est permis d'utiliser des bandes/strap (sur l'articulation du genou les bandes doivent être recouvertes d'une genouillère élastique de la couleur de l'uniforme – rouge ou bleu, respectivement). En haut, la genouillère doit couvrir le quart inférieur de la cuisse et en bas, le quart supérieur du tibia. Les genouillères d'autres tailles ne sont pas acceptables.

Les bouts de la ceinture après le nœud ne doivent pas avoir une longueur supérieure aux pans de la veste. Le bas des pans de la veste sous la ceinture doit mesurer 25 à 30 cm (pour les adultes). Les coutures dans le dos sont interdites. Dans le cas où il y a le dossard du pays, l'arbitre doit en vérifier les coutures.

Lors des compétitions internationales, les conditions pour le dossard nominatif sont les suivantes :

- le numéro arrière doit être réalisé sous la forme d'un rectangle horizontal mesurant 20x35 centimètres
- le nom de l'athlète est situé en haut du numéro de dossier sans dépassé plus de 15 caractères (y compris les lettres, les espaces et les points) pour indiquer le nom de famille
- dans la moitié inférieure du numéro arrière se trouve un code de pays à trois lettres
- le nom et le code du pays sont centrés sur le numéro de dossier et imprimés en police Arial Black (PANTONE Black).
- L'application d'autres lettres, chiffres, images et logos sur le numéro arrière est interdite.

La tenue en sambo combat

En plus de celle de sambo sportif :

- Un casque de boxe ouvert sans protège-pommettes (rouge ou bleu, couleur de la veste)
- Un protège-dents
- Une coquille
- Des gants de Sambo combat type mitaines doigts libres (rouges ou bleus, couleur de la veste)
- Des protège-tibias souples couvrant les lacets (rouges ou bleus, couleur de la veste)

Le 1er Samboïste appelé sur le tapis est en rouge, le 2ème Samboïste appelé sur le tapis est en bleu.

Les compétiteurs qui se présenteront sur la surface de compétition avec une tenue de Sambo non conforme ne seront pas acceptés.

- Ils auront 2 minutes pour se présenter à nouveau sur le tapis avec une tenue réglementaire sous peine de se voir éliminés (match perdu).
- Ils se verront également pénalisés :
 - D'un avertissement verbal pour un retard supérieur à 30 secondes et inférieur à 1 minute,
 - D'un premier avertissement et d'un point de pénalité pour un retard supérieur à 1 minute et inférieur à 1 minute 30 secondes
 - Et d'un second avertissement et de 2 points de pénalité pour un retard supérieur à 1 minute 30 secondes

Répartition des rôles sur une compétition

1. Le collège des arbitres des compétitions :

Il comprend :

- Le responsable du collège des arbitres (c'est l'arbitre principal)
- Les chefs de tapis, les arbitres centraux et les juges latéraux
- Le commissaire sportif et le groupe du secrétariat

A. L'arbitre principal :

Il dirige les compétitions ; il est aussi responsable de leur bon déroulement dans le respect du règlement.

B. Le Chef de tapis :

Pendant le combat, le chef de tapis est assis derrière la table des arbitres et dirige les travaux des arbitres. Il note les actions des sportifs et les situations, en les accompagnant des gestes codifiés correspondants. Il donne la décision finale en tenant compte de la majorité d'opinion du trio d'arbitres, dans le cas d'une divergence d'opinion du trio d'arbitres il arrête le combat pour examiner la situation litigieuse.

C. L'arbitre central :

L'arbitre évolue sur le tapis et dirige le combat en utilisant les moyens de signalisation et d'arbitrage : le sifflet, les expressions et les gestes (illustrés en annexe). Il montre sa notation des prises, des actions et des positions des sportifs.

D. Le juge (juge latéral) :

La place du juge est près de l'estrade (en l'absence d'estrade, près du tapis), sur une chaise et en face de la table du chef de tapis.

Au cours du combat, il n'a pas le droit de quitter sa place sauf exclusivement pour accompagner un sportif et sur invitation du chef de tapis.

Le juge note personnellement les actions des sportifs, il montre ses notes par des gestes définis.

E. Le commissaire sportif référent

Le commissaire sportif est placé près de la table du chef de tapis. Au cours du combat il note à la main les actions des sportifs sur le procès-verbal d'arbitrage des combats et procède à l'élaboration des feuilles de matchs suivants.

F. Le secrétaire technique (commissaire sportif adjoint)

Le secrétaire technique note correctement les noms sur le logiciel, s'occupe du chronomètre (pour les temps de combats, d'immobilisations/soumissions et de médecin) et aide le commissaire référent pour l'élaboration des feuilles de matchs.

2. Tenue des juges arbitres

La tenue et les équipements réglementaires des juges arbitres sont composés :

- **Pour les arbitres fédéraux et internationaux** : d'un maillot officiel d'arbitre international, avec une manche de couleur rouge et une manche de couleur bleue et d'un pantalon blanc ou, à défaut d'une chemise blanche avec manchettes rouge et bleu et pantalon noir, de chaussons de sambo, et d'un sifflet.
- **Pour les arbitres départementaux, régionaux, commissaires sportifs et stagiaires** : d'une chemise blanche et pantalon noir, de chaussons de sambo, et d'un sifflet.

3. Le médecin de la compétition

Il peut être appelé sur le tapis pour apporter l'assistance médicale aux sportifs dans les cas de **saignement ou écorchures** des parties visibles du corps. Dans tous les autres cas de blessure, si le sportif ne peut reprendre le combat, il est déclaré perdant du combat ou de la compétition

La bombe cryogénique est interdite.

Le combattant peut s'adresser à l'arbitre pour lui demander d'arrêter le combat (seulement en cas de nécessité de faire appel à l'assistance médicale pour saignement ou pour remettre en ordre sa tenue). Le temps cumulé pour l'assistance médicale dans un même combat ne doit pas dépasser 2 minutes.

Au cours d'un combat l'assistance médicale ne peut intervenir qu'en cas de blessure (saignement, écorchure) des parties exposées du corps.

L'assistance médicale est effectuée directement sur le tapis, en bordure de celui-ci. Lors de l'assistance médicale, il est interdit d'enlever la tenue.

4. La pesée

Plusieurs balances sont autorisées, mais les participants d'une catégorie de poids donnée doivent être pesés sur la même balance.

Le participant n'a le droit de se peser qu'une seule fois lors de la pesée officielle.

Les participants doivent être pesés dans une pièce réservée ou derrière un paravent, à demi nus, en sous-vêtements : les garçons en slip ou caleçons et les filles en culotte et soutien-gorge. La pesée sans vêtement n'est pas autorisée.

Les pesées ont lieu la veille des compétitions nationales. Les combattants devront être au poids à la fin du temps imparti à la pesée. Si des balances de contrôle sont mises à disposition des compétiteurs pendant la durée impartie, une seule pesée officielle peut être enregistrée ;

Toutefois, sur certaines compétitions, une pesée de « rattrapage » pourra être proposée le matin de la compétition, si elle est notifiée dans la circulaire. Dans ce cas précis de « pesée de rattrapage », les combattants devront impérativement être au poids et dans la catégorie annoncée lors de leur inscription. Si un athlète pèse plus

lourd que le poids limite autorisé de sa catégorie, il ne pourra en aucun cas intégrer la catégorie supérieure et, par conséquent, il ne pourra pas participer au championnat. (Cette pesée de « rattrapage » est proposée aux compétiteurs-trices qui n'habitent pas trop loin et pour leur éviter une nuitée d'hôtel, mais cet aménagement ne doit pas désorganiser tous les tableaux pré-enregistrés).

Un combattant **de moins de 87.9 kg** sera enregistré dans la catégorie des **MOINS DE 88**

KG. Un athlète de **88.00 kg** sera enregistré dans la catégorie des **MOINS DE 98 KG** ;

5. Réclamations

Une réclamation peut être portée en raison d'une grave infraction au Règlement pendant l'arbitrage du combat ou en cas de situation inhabituelle.

Procédure de dépôt d'une réclamation : La réclamation pour une situation inhabituelle (infraction au Règlement, à la procédure de tirage au sort des participants, à l'appariement, à la désinformation provenant des officiels, etc.) doit être faite immédiatement après sa constatation auprès des responsables de la compétition sans perturber le bon déroulement de la compétition.

Un athlète, membre de son équipe ou cadre de son club, qui contesterait une décision en agressant verbalement les arbitres ou en perturbant le déroulement de la compétition fera l'objet d'une sanction disciplinaire. La réclamation ne sera alors pas prise en compte.

Déroulement et durée du combat :

Les différentes durées du combat (éliminatoires et finales) sont :

- Pour les seniors masculins (21 ans et plus) et les espoirs (19-20 ans) : 5 minutes ;
- Pour les seniors féminines (21 ans et plus) et les espoirs (19-20 ans) : 5 minutes ;
- Pour les juniors masculins et féminins (17 -18 ans) : 4 minutes ;
- Pour les cadets masculins et féminins (15 -16 ans) : 4 minutes ;
- Pour les minimes (adolescents) masculins et féminins (13-14 ans) : 3 minutes ;
- Pour les masters masculins jusqu'à 64 ans : 4 minutes ; masculins de plus de 65 ans: 3 minutes ;
- Pour les masters féminins : 3 minutes

Identification des techniques

Le règlement du SAMBO autorise les techniques de projections, d'immobilisations, les prises douloureuses, et les frappes en sambo combat.

Debout : le combattant est en contact avec le tapis seulement avec ses pieds (il est debout sur ses pieds, sur un pied).

Au sol : Il est en contact avec le tapis par n'importe quelle partie du corps, excepté ses pieds. Au sol, ou s'il chute après une projection ou après un retournement dans le combat au sol, le sportif peut se retrouver dans une des positions suivantes :

a) sur le dos : il touche le tapis avec les deux omoplates ou roule sur le dos (sans s'arrêter). Dans la position «en pont» le sportif arrive le dos orienté vers le tapis et se retrouve uniquement sur ses pieds et la tête ;

b) sur le côté : il touche le tapis avec une omoplate et son dos (au niveau des omoplates) faisant un angle avec le tapis allant jusqu'à 90 degrés. Dans la position «demi-pont» le sportif se trouve le dos orienté vers le tapis et le touche avec ses pieds, la tête et une épaule ;

c) sur la poitrine ou sur le ventre : il touche le tapis avec la poitrine ou le ventre, son dos faisant un angle obtus avec le tapis ;

d) sur les fesses ou sur les reins (bas du dos) : il touche le tapis avec une fesse (ou les deux) ou les reins ;

e) sur l'épaule : il touche le tapis avec l'articulation de l'épaule ou l'épaule pressée contre le torse ;

f) sur les genoux : il touche le tapis avec les genoux (ou un genou), il peut aussi être assis sur ses talons sans toucher le tapis avec les fesses ;

g) sur les mains : position dans laquelle le sportif touche le tapis avec les mains (ou une main).

Combat debout : les deux sportifs sont dans la position «debout».

Combat au sol : un ou les deux sportifs sont dans la position «au sol».

A. Les projections :

La projection est une action technique du sportif qui fait que l'adversaire perd l'équilibre et chute sur le tapis, en le touchant avec n'importe quelle partie de son corps, excepté les pieds, dans une des positions «au sol».

Contre-projection : réponse active du défenseur qui prend l'initiative en arrêtant l'attaque de l'adversaire ou en modifiant la direction de sa chute.

En fonction de la position de départ du sportif attaqué on distingue :

a) L'action technique du sportif, se trouvant dans la position debout sur l'adversaire dans la position «au sol», quand il le soulève au dessus du tapis et lui impose une rotation suivant un axe longitudinal

ou transversal (ou une combinaison de rotations), est évaluée et notée de la même façon qu'une action technique exécutée en partant de la position debout.

b) Les projections de l'adversaire se trouvant dans la position «à genoux» ou «sur les mains».

L'ATTAQUÉ TOMBE	L'ATTAQUANT PORTE UNE PROJECTION			
	Défenseur en position debout		Défenseur au sol	
	Sans tomber	En tombant	Sans tomber	En tombant
Sur le dos, «en pont»	Victoire totale	4 points	4 points	2 points
Sur le côté, en «demi-pont»	4 points	2 points	2 points	1 point
Sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins, l'épaule	2 points	1 point	1 point	Pas de point

NB : Les actions techniques effectuées après le coup de sifflet ne sont pas évaluées.

Précisions :

Lorsqu'une projection portée par l'attaquant a échoué et qu'il chute sur les fesses, la poitrine, le ventre, les reins, le côté ou le dos, aucun point n'est attribué à son adversaire s'il ne contre-attaque pas.

Si le défenseur qui contre-attaque ne change pas la nature et l'orientation de la chute de l'attaquant et qu'il tombe dans la direction de sa projection, la projection est attribuée à l'attaquant.

Si l'attaquant effectue une action mais que le défenseur tombe directement sur lui sans être en contact avec le sol, alors, aucun point ne sera attribué.

Les immobilisations ne peuvent totaliser plus de 4 points par sportif dans un combat. Il peut être compté une deuxième immobilisation dans le cas où la première étant incomplète était notée 2 points.

La projection (ou contre-projection) commencée à l'intérieur de la zone de combat et terminée à l'extérieur de la zone de sécurité n'est pas évaluée (n'importe quelle partie du corps de l'attaquant se trouve à l'extérieur de la zone de sécurité du tapis). Une soumission (clé ou étranglement) engagée hors de la zone de combat n'est pas évaluée.

B. Les prises douloureuses :

On appelle prise douloureuse, la saisie d'un bras ou d'une jambe, dans le combat «au sol», qui permet de mener une action de clé par hyper extension (avec bras de levier), de rotation de l'articulation (nœud), de compression des tendons ou des muscles (compression) pour obliger l'adversaire à se déclarer vaincu en se soumettant par une petite frappe au sol ou sur l'adversaire en signe d'abandon.

La prise douloureuse est déclarée à partir du moment où l'attaquant saisit correctement et fermement un membre du défenseur, avec un placement adéquat, en vue de provoquer sur lui une sensation de douleur. Une fois la prise engagée, l'attaquant dispose d'une minute.

Les prises douloureuses sont autorisées seulement quand le défenseur passe dans la position «au sol» (sauf en Sambo Combat où la clé peut être également engagée sur un adversaire se trouvant debout –clés à la volée-).

L'attaquant peut se trouver debout ou au sol.

L'exécution d'une prise douloureuse sur un bras ou sur une jambe doit être interrompue dès que le défenseur passe en position «debout» (seulement en sambo sportif), même si l'attaquant est encore en contact avec le sol.

Si un combattant engage une prise douloureuse pendant une immobilisation, l'arbitre doit demander l'arrêt du compte du temps d'immobilisation, en montrant le geste approprié, puis de commencer le compte du temps de la prise douloureuse.

Dès qu'un des athlètes engage une prise douloureuse, l'arbitre déclenche le compte du temps en montrant le geste approprié. Une minute est accordée pour l'exécution d'une prise douloureuse.

Le signal d'abandon est donné par un cri et/ou en tapant plusieurs fois de la main ou du pied, sur le tapis, sur son propre corps ou sur le corps de l'adversaire. Toute exclamation du participant qui subit une prise douloureuse est considérée comme un signal d'abandon

C. Les immobilisations :

Les immobilisations sont des prises par lesquelles le sportif plaque l'adversaire, le dos contre le tapis, lorsqu'en même temps, il appuie son torse (la poitrine, le côté ou le dos) contre le torse de l'adversaire (ou contre les bras de l'adversaire serrés contre son torse).

Le décompte du temps d'immobilisation commence au moment où l'attaquant presse son torse (la poitrine, le côté ou le dos) sur le torse de l'adversaire et le maintien fermement dans la position «sur les omoplates».

L'immobilisation est interrompue si :

- le sportif qui est immobilisé passe dans la position «sur la poitrine», «sur le ventre» ou «sur les fesses» (mais pas «sur les reins»).
- Dès que l'angle compris entre son dos, au niveau des omoplates, et le tapis passe au-dessus de 90 degrés
- Si le défenseur repousse l'attaquant et rompt le contact
- Dès que l'attaquant engage une prise douloureuse

Si pendant l'immobilisation un athlète (ou les deux) manifeste un saignement abondant (saignement de nez, ou à la suite d'une coupure), l'arbitre doit arrêter le combat, compter l'immobilisation complète, appeler le médecin, et dès que l'assistance médicale est terminée il fait reprendre le combat en position debout.

La cotation des immobilisations est la suivante :

- Sambo sportif : 10-19secondes/2points – 20 secondes/4points
- Sambo combat : 10-19secondes/1point – 20 secondes/2points

Arbitrage Vidéo

Lorsque les compétitions sont équipées d'une assistance vidéo pour l'arbitrage, celle-ci pourra être consultée par le chef de tapis, le juge, l'arbitre central et le responsable de l'arbitrage de la compétition.

Procédure pour demander un contrôle d'arbitrage par la vidéo :

- L'entraîneur assis sur la chaise **lève la main** pour signaler sa réclamation (aucune revendication orale ne doit être émise sous peine d'expulsion du coach).
 - a. La réclamation est justifiée : le coach pourra réitérer une autre demande
 - b. La réclamation est injustifiée : le coach ne pourra plus faire appel à la vidéo jusqu'à la fin du combat
- Le corps d'arbitrage donnera le résultat du visionnage avant de reprendre le match.

Pause entre les combats

La pause entre les combats doit être d'au moins 10 minutes pour les seniors et les espoirs et d'au moins 15 minutes pour les juniors, les cadets, les minimes et les masters.



Commission Sportive Nationale SAMBO

FEDERATION FRANÇAISE DE LUTTE



IK-5C - V1

Règlement des frappes - SAMBO COMBAT - 2023

	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	ESPOIRS	SENIORS	MASTERS	
COUPS DE TÊTE	PAS DE SAMBO COMBAT	INTERDITS					AUTORISÉS		
COUPS DE COUDE		INTERDITS					AUTORISÉS		
FRAPPES AU SOL		INTERDITES				AUTORISÉES			
COUPS DE GENOU		INTERDITS			AUTORISÉS				
ÉTRANGLEMENTS		INTERDITS			AUTORISÉS				
FRAPPES AU VISAGE		INTERDITES			AUTORISÉES				
COUPS DE POINGS COUPS DE PIEDS		AUTORISÉS avec maîtrise, sans mauvais esprit, ni intention de blesser			AUTORISÉS				
AUX CORPS ET JAMBES									

Refus du combat (Passivité)

Par « refus du combat » on entend :

- a. La sortie volontaire de la limite de la zone de combat dans les positions «debout» ou «au sol» ;
- b. L'absence de véritable tentative de réaliser une projection dans le combat debout ;
- c. La simulation des attaques (fausses attaques).
- d. Le refus de la saisie dans le combat debout.
- e. Retourner dans la position «au sol» sans véritable tentative de réalisation de projection.

Actions près des limites du tapis

La position « hors du tapis » (derrière la limite du tapis) est déclarée si :

- a. Dans le combat debout un des sportifs a les deux pieds derrière la limite du tapis.
- b. Dans le combat au sol un des sportifs se trouve avec la moitié du corps suivant la ligne de la taille ou si une omoplate et une fesse sortent de la limite du tapis.

Dès que les athlètes se retrouvent en position « hors du tapis », l'arbitre siffle et les renvoie au centre du tapis pour la reprise du combat en position debout.

Prises et actions interdites

Dans les compétitions de sambo SPORTIF, vis à vis de l'adversaire il est interdit :

- a. De le projeter sur la tête, de le projeter avec une saisie en prise douloureuse («nœud», «levier»), de le projeter en tombant sur lui avec tout son propre corps.
- b. De projeter avec une saisie du cou uniquement.
- c. De l'étrangler ou de l'empêcher de respirer en pressant sur sa bouche et son nez.
- d. De lui porter des coups, de le griffer, de le mordre, de mettre des doigts dans les yeux

- e. De presser avec les mains, les pieds, les genoux sur son visage.
- f. De lui saisir les doigts et les orteils.
- g. Clé de talon (cheville désaxée)
- h. De lui faire un «levier» sur le genou en tournant la jambe autrement que dans son axe de flexion naturelle. (Genou désaxé)
- i. De lui porter une prise douloureuse pendant le combat debout.
- j. De lui saisir le short, La manche de la veste par l'intérieur, ou le chaussons.
- k. De porter volontairement une tenue non conforme (retirer ses bras des manches de la veste, retrousser les manches de la veste, d'ôter ses chaussures de SAMBO etc.).

Observations et Avertissements

Pour infraction au règlement, le sportif peut recevoir une «observation» (avertissement verbal), en cas de :

- Discussion sur le tapis.
- Refus du combat.
- Retard à la présentation sur le tapis de plus de 30 secondes après le premier appel.
- Sortie du tapis sans autorisation de l'arbitre (même dans le but de recevoir l'assistance médicale).
- Comportements contraires à l'éthique de la part d'un représentant, de l'entraîneur ou de divers participants de son équipe se trouvant près du tapis.

Durant le combat un sportif ne peut recevoir plus d'une seule observation (avertissement verbal).

L'arbitre a le droit de faire une observation sans l'accord des autres membres du trio d'arbitres.

En plus de l'observation, le sportif peut recevoir un avertissement. Dans les avertissements donnés après une observation préalable on compte :

- Le retard à la présentation sur le tapis (+ de 1mn: 1er avertissement, + de 1 mn 30s: 2ème avertissement).
- Les discussions sur le tapis.
- Le refus du combat (passivité)
- Fausses attaques
- Pousser l'adversaire hors de la zone de combat

Par avertissements donnés sans observation préalable, on compte:

- La réalisation d'une prise interdite ;

- Les brutalités pendant le combat ;
- Les infractions à la discipline ;
- L'exécution d'une prise douloureuse ou d'une immobilisation en dehors de la zone de combat. En

cas d'infraction aux règles, un sportif peut être éliminé du combat ou disqualifié (éliminé de la compétition).

Identification des différents types de victoires

La victoire peut être :

1) Victoire par soumission

- Par abandon de l'adversaire sur prise douloureuse

La prise douloureuse est validée si un des sportifs donne un signe d'abandon en criant ou en tapant de la main ou du pied au sol ou sur l'adversaire. N'importe quel cri de l'adversaire, tenu en prise douloureuse, est considéré comme un signe d'abandon.

2) Victoire par KO (en Sambo Combat)

Cf. notions de Knock Out

3) Victoire totale

La victoire totale s'obtient par :

- Une projection de son adversaire sur le dos, l'attaquant restant debout uniquement en appui sur ses 2 pieds, sans qu'une autre partie de son corps ne touche le sol. Si le défenseur chute dans une position de « pont », c'est considéré comme un impact du dos, et donc comme une victoire totale.

4) Victoire au point

- a. Victoire au point par grande supériorité

La victoire par grande supériorité s'obtient par une différence de points égale ou supérieure à 8. Cet écart met fin au combat.

- b. Victoire au point par petite supériorité

Elle s'obtient, à la fin du temps réglementaire, par un écart inférieur à 8 points

5) Victoire en cas d'égalité

En cas d'égalité de points, à la fin du temps réglementaire, on détermine le vainqueur dans cet ordre :

- a- En cas d'égalité de points à la fin du combat, la victoire revient au sportif qui a le plus de points d'actions techniques (projections, immobilisations).
- b- En cas d'égalité de points techniques, la victoire revient à celui qui a les meilleurs points techniques (le plus de prises notées à 4 points puis à 2 points).
- c- Si toutes les notes des deux sportifs sont identiques, la victoire est attribuée au sportif qui a porté la dernière action technique notée à 1, 2 ou 4 points.
- d- Si à la fin du combat aucun des deux sportifs n'a de point technique et s'ils sont à égalité de points d'avertissements, la victoire revient à celui qui a reçu la dernière note pour un avertissement donné à son adversaire

6) Victoire par disqualification

Un sportif peut être disqualifié :

- pour 2 prises interdites effectuées dans un même combat ;
- pour l'exécution d'une prise interdite volontaire ayant entraîné une blessure rendant impossible la poursuite du combat.
- pour non présentation sur le tapis au bout de 2 minutes après le premier appel ;
- dans le cas où le sportif ne peut recevoir l'aide médicale en moins de 2 mn ;
- après 3 avertissements, s'il est nécessaire de donner un 4 eme avertissement à un athlète. Décision prise à l'unanimité du trio d'arbitres ou si la majorité du trio d'arbitres est soutenue par l'adjoint de l'arbitre principal
- Insultes ou mauvaise conduite envers son adversaire, les participants, les arbitres et le public, refus de serrer la main à l'adversaire ou pour la lui avoir tendue de manière incorrecte ;
- pour tromperie envers les arbitres.
- coups intentionnels, griffures, morsures

NB : Lorsqu'un athlète est exclu du combat, il est classé en fonction de son résultat au moment de l'exclusion, les points de son résultat sont ajoutés au classement par équipes.

Classement des combattants à l'issue de la compétition

A. Les catégories de poids de moins de six engagés combattront en une seule poule sans match éliminatoire (tournoi nordique).

À l'issue du tirage au sort et avant l'attribution du numéro d'ordre, les finalistes de l'année passée de chaque catégorie d'âge et de poids se verront attribuer un numéro d'ordre leur permettant de se rencontrer au dernier tour.

À l'inverse, les engagés d'un même club dans une même catégorie d'âge et de poids se verront attribuer un numéro d'ordre leur permettant de se rencontrer obligatoirement au premier tour.

B. En cas d'égalité de 2 combattants au classement général à l'issue d'une compétition par poule

On détermine le classement de la façon suivante, selon les critères ci-dessous :

1. On regarde le nombre de matchs gagnés par combattant
2. On regarde la façon dont ces matchs ont été gagnés :
 - Victoire par soumission : 5 points
 - Victoire totale : 4 points
 - Victoire par grande supériorité (8 points d'écart ou plus) : 3 points
 - Victoire par petite supériorité (écart de 1 à 7 points) : 2 points
 - Victoire par un avertissement : 1 point

NB : la victoire obtenue par forfait de l'adversaire attribue la plus forte cotation à son adversaire (5 points)

3. S'il y a toujours égalité entre deux combattants à ce stade, on privilégie la victoire de l'un sur l'autre. **Points attribués en poule pour le classement général :**

PLACE	POULE DE 2	POULE DE 3	POULE DE 4	POULE DE 5
1 ^{er}	3	4	5	6
2 ^{ème}	1	2	3	5
3 ^{ème}		1	2	3
4 ^{ème}			1	2
5 ^{ème}				1

C. Les catégories de poids de six engagés et plus combattront en tableau à élimination directe à double repêchage.

A l'issue du tirage au sort et avant l'attribution du numéro d'ordre, les finalistes de l'année passée de chaque catégorie d'âge et de poids se verront attribuer un numéro d'ordre leur permettant d'être éloignés par demi tableau.

De même, les engagés d'un même club dans une même catégorie d'âge et de poids se verront attribuer un numéro d'ordre leur permettant d'être éloignés par demi puis par quart de tableau.

Points attribués en tableau pour le classement général :

PLACE	TABLEAU DE 2	TABLEAU DE 3	TABLEAU DE 4	TABLEAU DE 5	TABLEAU DE 6	TABLEAU DE 7	TABLEAU DE 8	TABLEAU DE PLUS DE 8
1 ^{er}	3	4	5	6	7	8	9	10
2 ^{ème}	1	2	3	4	5	6	7	8
3 ^{ème}		1	2	3	4	5	6	7
4 ^{ème}			1	2	3	4	5	6
5 ^{ème}				1	2	3	4	5
6 ^{ème}					1	2	3	4
7 ^{ème}						1	2	3
8 ^{ème}							1	2
9 ^{ème} et suivants								1

Masters : En fonction du nombre de combattants engagés dans chaque catégorie de poids, deux catégories d'âges consecutives (maximum) pourront être regroupées (exemple : -71 Kg Masters A avec -71 Kg Masters B, ou -98 Kg Masters B avec -98 Kg Masters C, etc...)

Sambo combat

		ACTIONS NOTÉES
1	Victoire totale (avant la fin du combat)	a) 1 knock-out, 2 knock-down b) projection pure ou frappe quand l'attaquant reste debout et l'adversaire chute sur le dos c) étranglement d) prise douloureuse e) grande supériorité par 8 points ou plus d'écart f) impossibilité de continuer le combat (abandon, blessure, dépassement du temps d'assistance médicale (2')
2	Quatre points «4»	a) pour projection ou frappe en partant de «debout» quand l'attaquant chute et que l'adversaire tombe sur le dos b) pour projection ou frappe quand l'attaquant reste debout et que l'adversaire chute sur le côté c) pour un knock-down
3	Deux points «2»	a) pour projection ou cop (voir sambo sportif) b) pour une immobilisation maintenue 20 sec.
4	Un point «1»	à) pour projection ou coup b) pour le 1er et le second avertissement attribué à l'adversaire c) pour une immobilisation de plus de 10 sec. et moins de 20 sec.
5	Observation (verbale)	a) voir règlement sambo sportif b) pour passivité du défenseur debout et au sol
6	Avertissement	a) voir règlement sambo sportif b) pour renouvellement de passivité du défenseur debout et au sol et sortie de zone

Techniques de frappe

Une frappe est une action technique d'impulsion avec une trajectoire variable, réalisée avec détermination, vitesse et force, avec les poings, les pieds ou la tête, sur les régions du corps de l'adversaire autorisée par le Règlement.

Les coups sont notés si, après l'exécution de l'action technique, l'adversaire perd l'équilibre et tombe sur une partie du corps, conformément au Règlement.

1. Coups de poing
2. Coups de coude (sauf coup de coude descendant)
3. Coups de genou
4. Coups de pied
5. Coups de tête

Knock-out : perte de connaissance empêchant de reprendre le combat à la suite d'un coup.

Après avoir été compté jusqu'à « 10 » le sportif ne peut reprendre ses esprits et le combat debout.

NB : le sportif qui a reçu un knock-out est éliminé de la compétition

Si au cours du combat, il y a un KO à la suite d'un coup ou d'une perte de conscience à la suite d'une prise d'étranglement, l'arbitre doit effectuer les actions suivantes :

- a) retirer le casque ;
- b) retirer le protège-dents ;
- c) inviter le médecin sur le tapis

Knock-down : perte temporaire de lucidité à la suite d'un coup ; avant d'avoir été compté jusqu'à «10», le sportif a repris ses esprits et peut continuer le combat debout.

NB : pour un knock-down, on note la position du corps de l'attaqué lors de son impact au sol, et la note s'additionne aux 4 points du comptage.

Techniques de combat au sol

Pendant l'exécution de la prise douloureuse, si l'attaqué revient en position «debout», le combat ne s'arrête pas. De cette position, l'attaqué peut se défendre en laissant tomber l'adversaire sur le tapis (excepté en le laissant tomber sur la tête).

Un athlète en position au sol est autorisé à frapper son adversaire en position debout.

1. Les prises d'étranglement

Actions techniques par lesquelles l'action s'exerce sur le cou de l'adversaire, en l'empêchant de respirer normalement (étranglement respiratoire) ou en stoppant la circulation du sang à la tête (étranglement sanguin) pouvant aller jusqu'à la perte de connaissance.

Elles sont autorisées dans les positions «au sol» et «debout».

Les étranglements sont exécutés avec les bras, les jambes ou les vêtements.

1.1. Les étranglements sont autorisés seulement avec les avant-bras.

1.2. Les étranglements avec les vêtements sont autorisés seulement avec les revers de la veste du sportif (pas avec la ceinture ou le bas de veste).

1.3. Les étranglements avec les jambes sont autorisés seulement si l'action sur le cou est exécutée avec la saisie du bras de l'attaqué (type triangle bras-tête).

NB : Le sportif qui a perdu connaissance lors d'un étranglement est éliminé de la compétition.

2. Les immobilisations sont celles autorisées par le Règlement

3. Disqualification en sambo combat :

Les disqualifications sont similaires au règlement du sambo sportif auxquelles se rajoutent les disqualifications pour les motifs suivants :

- à la suite d'un knock-out
- à la suite de deux (2) knock-down au cours d'un même combat
- à la suite de deux (2) frappes interdites

NB : Lorsqu'un athlète est exclu du combat, il est classé en fonction de son résultat au moment de l'exclusion, et les points de son résultat sont ajoutés au classement général des équipes.

Actions techniques interdites

Mêmes techniques interdites qu'en sambo sportif à l'exception des étranglements et des clés en position debout et s'ajoutent :

- porter des coups sur l'adversaire au sol en étant debout.
- frapper sur le cou, la nuque, le dos, les reins, la région anale, les parties génitales
- les coups portés avec la tête, les genoux et les coups de coudes descendants dans la tête de l'adversaire sont interdits au sol. (coups de coude circulaires autorisés)
- clés de vertèbres cervicales en position debout

Les gestes des arbitres



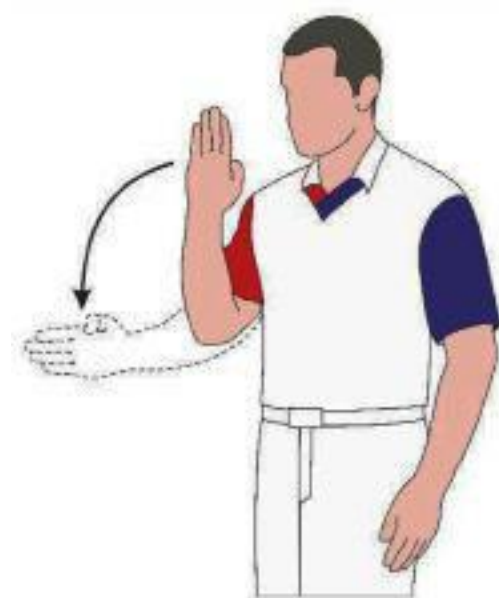
Présentation des participants

Lors de la présentation d'un participant, l'arbitre est debout de biais face à la table des arbitres au bord de la zone de combat du tapis.

Il tend le bras dans sa direction avec la manche de la couleur appropriée.

Puis il lève simultanément les bras tendus au niveau des épaules en direction des athlètes (les bords des paumes orientés vers le bas).

Ensuite il rapproche ses mains en indiquant le milieu du tapis et s'y dirige en même temps que les athlètes.



Début du combat

Pour lancer ou reprendre le combat l'arbitre siffle.

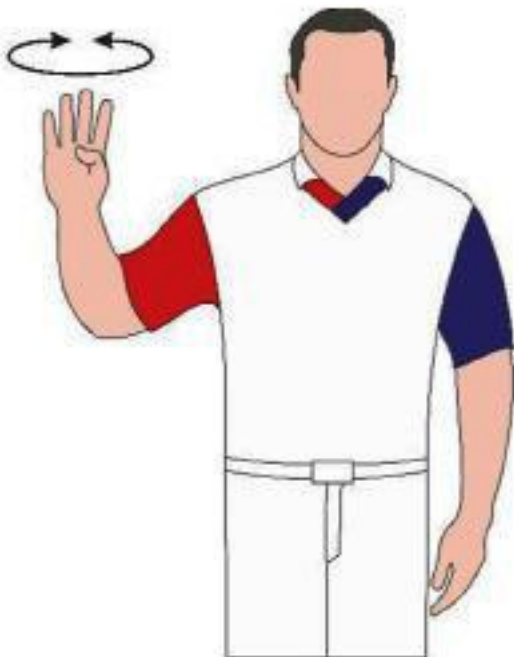
En même temps, il fait un mouvement énergique avec son bras plié au coude de haut en bas entre les athlètes sur le centre du tapis (jusqu'à la position horizontale de l'avant-bras).

Ensuite il recule et se place convenablement pour observer les actions des athlètes.



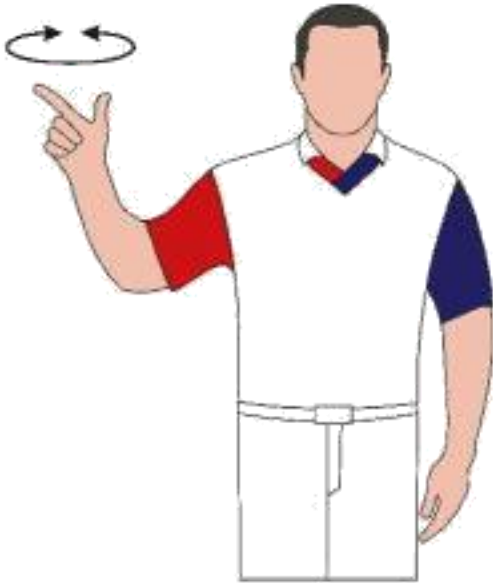
Victoire totale

Pour annoncer le vainqueur l'arbitre lève à la verticale le bras dont la manche est de la couleur du vainqueur, la paume de la main ouverte vers l'avant, les doigts serrés.



« 4 points »

Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante en montrant quatre doigts (pouce appuyé contre la paume) en tournant la main de gauche à droite.



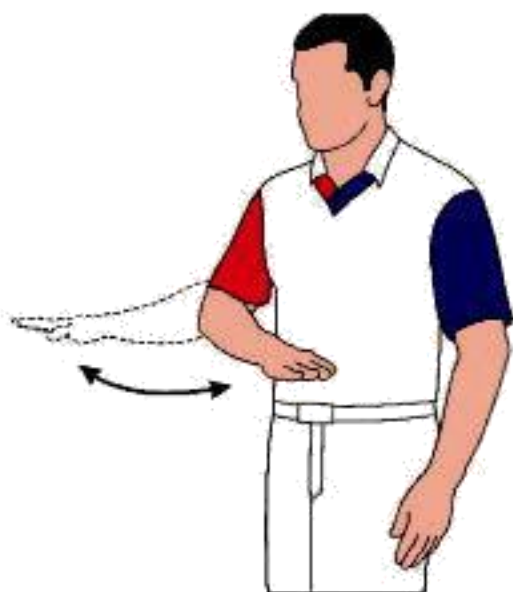
« 2 points »

Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante montrant le pouce et l'index en tournant la main de gauche à droite.



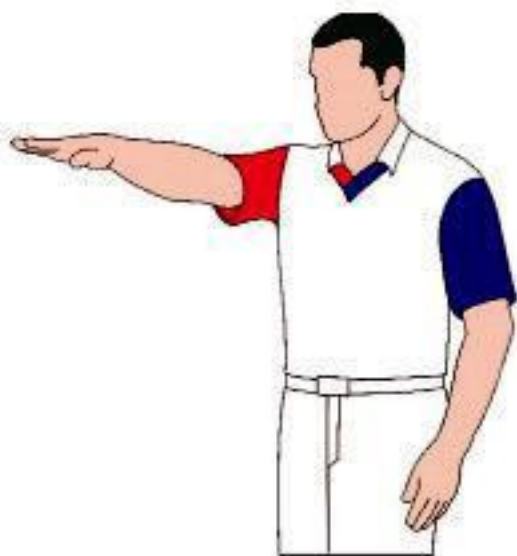
« 1 point »

Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante montrant le pouce seul en tournant la main de gauche à droite.



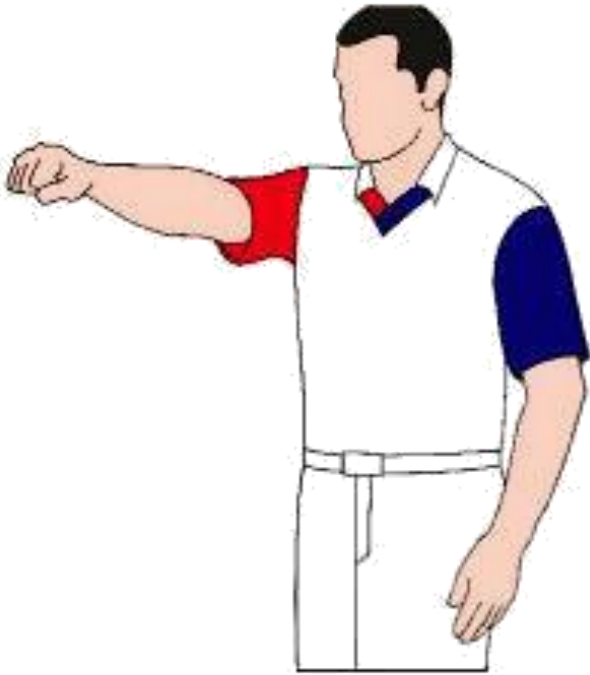
« Prise non valable »

Exécute 2 ou 3 mouvements horizontaux de gauche-droite avec la paume de la main ouverte vers le bas.



« Immobilisation »

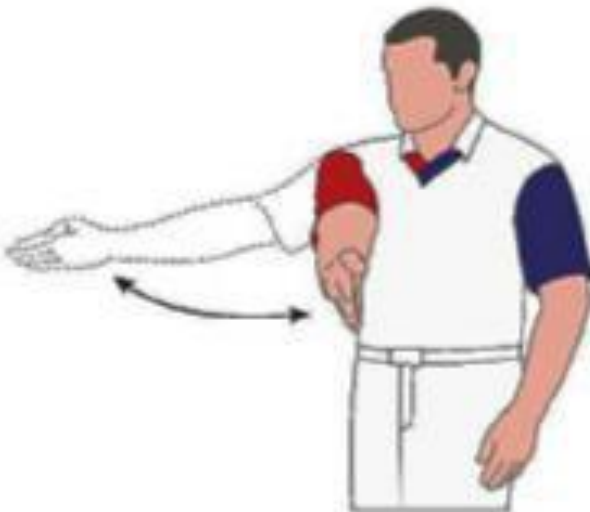
Au début de l'immobilisation, l'arbitre tend son bras, la paume de la main ouverte vers le bas. La couleur de la manche correspond à celle de l'attaquant. Dès que l'immobilisation est terminée l'arbitre montre le geste de la note de l'immobilisation. Si le défenseur sort de l'immobilisation l'arbitre montre le geste « Prise non valable »).



« Prise douloureuse »

Au début de la prise douloureuse, l'arbitre tend son bras vers l'avant avec le poing fermé. La couleur de la manche correspondant à celle de la tenue de l'attaquant.

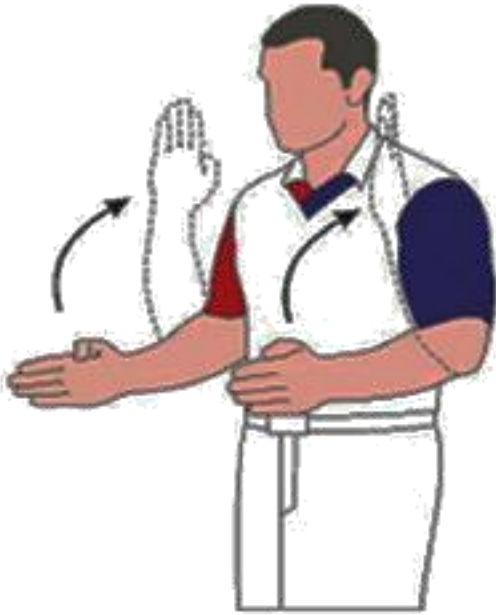
Si le défenseur s'échappe de la prise douloureuse, l'arbitre montre le geste « Prise non valable »).



« Position hors du tapis »

Tend le bras qui se trouve le plus près du bord du tapis, et le lève jusqu'au niveau de l'épaule. Ensuite il siffle et montre le milieu du tapis avec le bras tendu.

Le combat reprend au centre.



« Passage de la position au sol à la position debout »

Siffle, puis lève les deux bras pliés au niveau des coudes avec les paumes ouvertes en vis-à-vis et les avant-bras parallèles



« Passivité »

Lève les mains devant sa poitrine, les paumes ouvertes, et fait quelques mouvements circulaires devant lui.



« Saisie interdite »

Lève une main ouverte devant sa poitrine et se saisit les doigts avec l'autre main.



« Infraction à la discipline »

Abaisse une main au niveau de la ceinture, la paume ouverte vers lui, et en même temps il saisit le poignet avec l'autre main.



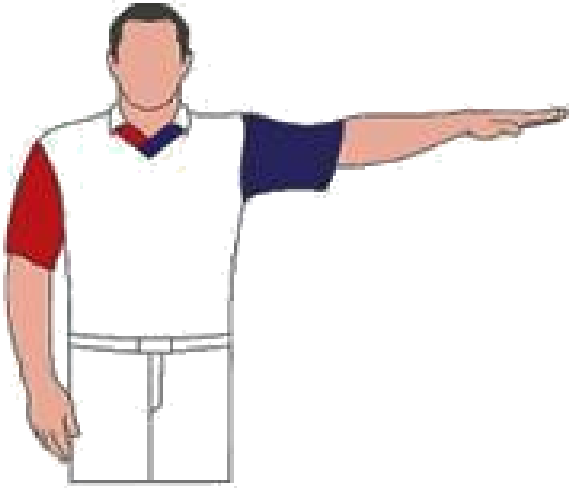
« Prise interdite »

Lève une main avec le poing fermé, devant sa poitrine, et en même temps il saisit le poignet avec l'autre main.



« Comportement contraire à l'éthique »

Lève une main avec la paume ouverte vers lui, devant sa poitrine, et en même temps il saisit le poignet avec l'autre main.



« 1er avertissement »

Debout face à la table des arbitres, au centre du tapis, il tend le bras à l'horizontale dont la manche est de la couleur correspondante à celle de l'athlète qui a enfreint le Règlement.



« 2ème et 3ème avertissement »

Debout face à la table des arbitres, au centre du tapis, il tend le bras à l'horizontale dont la manche est de la couleur correspondante à celle de l'athlète qui a enfreint le Règlement. Avec l'autre main il montre la note « 1 point ».



« Avertissement mutuel »

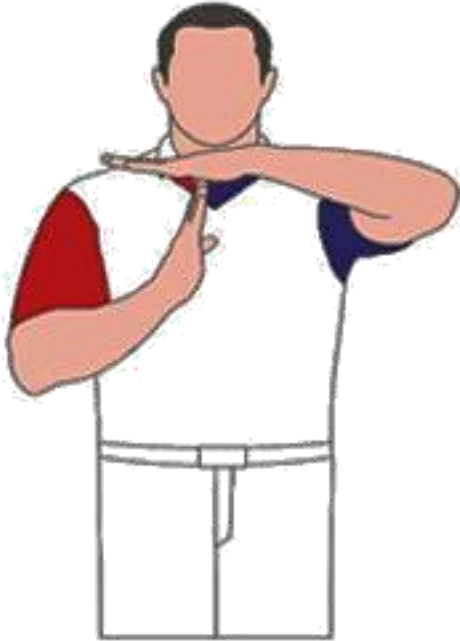
Debout face à la table des arbitres, au centre du tapis, il tend un bras à l'horizontale en direction de chaque athlète.



« Appel au médecin »

Debout, face à la table du médecin, il tend vers lui un bras

à l'horizontale la paume de la main ouverte vers le haut. Il attend la réponse du médecin. Au moment où le médecin commence son intervention il baisse le bras, c'est le signal pour compter le temps d'assistance médicale. Dès que le médecin a terminé, il montre le geste « arrêtez le temps »



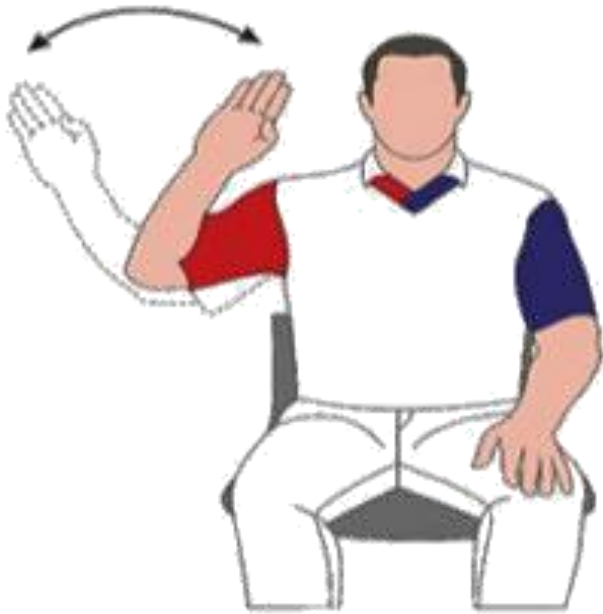
« Arrêt du temps »

Place un avant-bras à l'horizontale, la main au niveau du visage, la paume ouverte orientée vers le bas, il appuie dans le creux de celle-ci les doigts de l'autre main ouverte, placée verticalement, avec le bord vers l'avant.



« Fin du combat »

Croise les avant-bras avec les bords des paumes orientés vers l'avant.



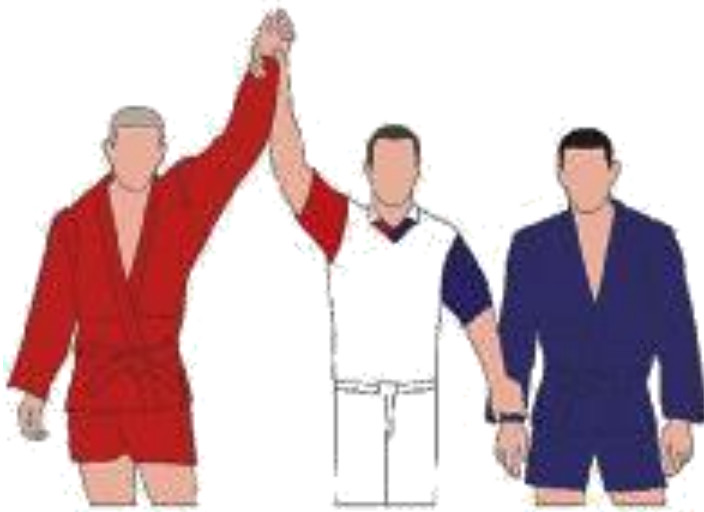
« Attirer l'attention »

Si c'est nécessaire, le juge lève un bras plié au coude avec la paume ouverte vers l'avant, il effectue 2 ou 3 mouvements dans un plan vertical.



« Les athlètes vont dans leur coin »

Siffle, puis montre les angles du tapis avec les bras tendus, les paumes ouvertes vers l'avant.



« Annonce du vainqueur »

Debout au centre du tapis face à la table d'arbitrage, saisit les athlètes par les poignets (la couleur des manches correspond à la couleur de la tenue des athlètes). Après l'annonce du vainqueur, l'arbitre lui lève le bras. Puis l'arbitre et les athlètes font 1/2 tour sur place, il lève à nouveau le bras du vainqueur (la couleur des manches de l'arbitre ne correspond plus à la couleur des athlètes). Puis, les athlètes se serrent la main et quittent le tapis



« Annonce de l'exclusion des deux athlètes (0:0) »

Même position de départ. Lorsque l'annonceur déclare le résultat du combat, l'arbitre tient les athlètes par les bras sans les lever. Ensuite les athlètes se serrent la main quittent le tapis.