



Avenant au règlement d'arbitrage pour le « beach sambo »

Les règles du règlement de sambo sportif s'appliquent pour le beach à exception des items suivants :

- Pas de sol (donc pas d'immobilisations et prises douloureuses)
- Le combat s'interrompt dès qu'un combattant est en contact avec le sol

SAMBO

SPORTS SEASON

2024

age categories, weight and fighting time
IK 2023-1

CADETS		JUNIORS (JEUNE FIAS)		ESPOIRS (JUNIOR FIAS)		SENIORS	
Born in 2008 and 2009		Born in 2006 and 2007		Born in 2004 and 2005		Born between 1990 and 2003	
Male	Feminine	Male	Feminine	Male	Feminine	Male	Feminine
- 46	- 41						
- 49	- 44						
- 53	- 47	- 58	- 50	- 58	- 50	- 58	- 50
- 58	- 50	- 64	- 54	- 64	- 54	- 64	- 54
- 64	- 54	- 71	- 59	- 71	- 59	- 71	- 59
- 71	- 59	- 79	- 65	- 79	- 65	- 79	- 65
- 79	- 65	- 88	- 72	- 88	- 72	- 88	- 72
- 88	- 72	- 98	- 80	- 98	- 80	- 98	- 80
+ 88	+ 72	+ 98	+ 80	+ 98	+ 80	+ 98	+ 80
4 minutes *		4 minutes *		5 minutes *		5 minutes *	

2. La tenue :

Une veste de kimono blanche avec les manches coupées, un short de SAMBO de couleur rouge ou bleue et une ceinture rouge ou bleue selon l'appel. Les manches de la veste doivent être coupées en laissant un petit morceau de manche (environ 3 cm après l'épaulette, ourlet de finition inclus).

Pour les féminines, un tee-shirt de couleur blanche en plus.

La veste, de coupe spéciale, est en coton. La ceinture doit obligatoirement entourer 2 fois la taille et serrer fortement le corps, avec les 2 bouts noués devant.

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.

Les combattants sont attendus dans la zone de combat pieds nus.

3. Obtention de la victoire :

Elle s'obtient :

- Par victoire totale (le défenseur tombe plat dos tandis que l'attaquant reste debout)
- Par une différence de point égale ou supérieure à 3
- Par le plus grand score de points à la fin du combat
- Par abandon ou disqualification

Les durées du combat (éliminatoires et finales) sont :

- De cadets à masters : 3 min

NB : Les catégories de beach sambo de moins de 6 athlètes engagés, s'affrontent en poule et non en tableau. (sauf décision contraire des organisateurs CSNS)

4. Cotations :

	L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR SONT EN POSITION DEBOUT	
Le défenseur chute sur :	L'attaquant reste debout	L'attaquant accompagne au sol
Le dos	Victoire totale	2 points
Le côté, les fesses, les épaules, le ventre	2 points	1 point
Les mains, les genoux	1 point	1 point

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

- 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.

- Si l'attaquant effectue une projection et accompagne le combattant au sol, alors c'est dans la poursuite du mouvement et l'adversaire ne prend pas de point.

- Si un des deux combattants pose une main ou un genou au sol, que ce soit dans l'initiative d'une action (donc avant de la faire), pour défendre ou encore juste de sa propre initiative pour se rééquilibrer, 1 point sera attribué à son adversaire.

- Si l'attaquant effectue une projection dite « sacrifice » en impactant lui-même le sol en premier, l'action pourra être cotée uniquement si, et seulement si, elle est correctement réalisée et permet de scorer.

NB : Si l'attaque est correctement effectuée mais que l'adversaire réussit à défendre, alors aucun point ou avertissement n'est attribué. Sauf si le défenseur pose une main ou un genou au sol pour se défendre ; ainsi 1 point sera attribué à l'attaquant pour l'avoir déséquilibré.

NB : Si l'action dite « sacrifice » est mal réalisée et n'aboutit pas à une cotation, alors, l'attaquant se verra attribuer un avertissement pour passivité/fausse attaque.

- Si un des deux adversaires chute à genoux en posant simultanément la/les mains au sol, son adversaire se voit administrer 1 seul point