



FEDERATION FRANÇAISE DE LUTTE

COMITE NATIONAL DE SAMBO



REGLES INTERNATIONALES DE SAMBO

RESPONSABLE DE LA MISE A JOUR

DEL PRADO André : responsable de la commission d'arbitrage

ASSISTE PAR LES MEMBRES DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE

BIGOU Alain, GRIMOND Guy et LABORIE José

VERSION N° 1 - Edition France : 1991

VERSION N°2 - Novembre 1992

VERSION N°3 - Octobre 1996

VERSION N°4 – Janvier 2000

VERSION N°5 – Janvier 2005 - annotation (5)

VERSION N°6 – 2006 - annotation (6)

Texte extrait du Règlement des Compétitions de Sambo validé par le Congrès de la FIAS du 11 novembre 2005, en vigueur depuis le 1° janvier 2006 (imprimé à MOSCOU en 2006)

Texte remis et commenté par Vladimir PANSKIN - A. I. Extra Classe - et Ivan NETOV A. I. Extra Classe - lors du Séminaire International d'Arbitres et Entraîneurs du 1 au 6 juillet 2006 à Montecampione – Italie, organisé par Roberto FERRARIS

Traduit et mis en page en français par Alain BIGOU, A. I. Extra Classe.

Bibliographie : Edition 1983 des Règles internationales de Sambo

TABLE DES MATIERES

PREAMBULE

Articles

- N° 1 - Objet
- N° 2 - Champ d'application
- N° 3 - Interprétation
- N° 4 - Méthode de compétition
- N° 5 - Programme de compétition

Chapitre N°1 : STRUCTURES MATERIELLES

- N° 6 - Catégories de poids, Catégories d'âge, Compétitions
- N° 7 - Durée des matchs
- N° 8 - Licences
- N° 9 - Pesée
- N° 10 - La tenue
- N° 11 - Le tapis
- N° 12 - Service médical
- N° 13 - Interventions du service médical
- N° 14 - Dopage

Chapitre N°2 : DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

- N° 15 - Tirage au sort et répartition dans les groupes
- N° 16 - Appariement
- N° 17 - Annulé
- N° 18 - Annulé
- N° 18 (bis) - Annulé
- N° 19 - Classification de la finale
- N° 20 - Cérémonie protocolaire

Chapitre N°3 : LE CORPS D'ARBITRAGE

- N° 21 - Composition et tenue
- N° 22 - Les fonctions d'ensemble
- N° 23 - L'arbitre
- N° 24 - Le juge
- N° 25 - Le chef de tapis
- N° 26 - Sanction envers le corps d'arbitrage

Chapitre N°4 : POINTS D'ACTION ET DE PRISE

- N° 27 - Marquage des points
- N° 28 - Finalité du combat
- N° 29 - Valeurs attribuées aux actions techniques
- N° 30 - Appréciation de l'importance de l'action ou de la prise
- N° 31 - Décision et vote
- N° 32 - Tableaux de décision

Chapitre N°5 : LE COMBAT

- N° 33 - Appel
- N° 34 – Début du combat
- N° 35 - Arrêt du combat
- N° 36 - Interruption du combat
- N° 37 - Fin du combat
- N° 38 et 39 - Annulés
- N° 40 - Arrêt et continuation du combat
- N° 40 BIS – Définition des positions du samboïste durant le combat
- N° 40 TER – Sortie de tapis

Chapitre N°6 : POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

- N° 41 - Pointage positif
- N° 42 - Détermination du vainqueur en cas d'égalité de points
- N° 43 - Elimination
- N° 44 - Les techniques de soumission
- N° 45 - L'immobilisation
- N° 46 - Supériorité technique
- N° 47 - Elimination et disqualification

Chapitre N°7 : LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES

- N° 48 - Interdictions générales
- N° 49 - Prises illégales
- N° 50 – (annulé)
- N° 51 - Conséquences sur le combat

Chapitre N°8 : LA PASSIVITE

- N° 52 - Définition
- N° 53 – Lutte contre la passivité
- N° 54 - Le combat au sol
- N° 55 - Avertissement et pénalisation
- N° 56 – (annulé)

Chapitre N° 9 : PROTESTATION ET IMPREVUS

N° 57 - Protestation par écrit

N° 58 - Modifications et imprévus

ANNEXE N°1 : REGLES INTERNATIONALES DE SAMBO

Le tapis
Sortie de tapis
Gestes de l'arbitre
Cotation des prises
Prises illégales

ANNEXE N°2 : TABLEAU DE POINTAGE DES ACTIONS TECHNIQUES DE SAMBO

ANNEXE N°3 : FEUILLE DE MATCH

ANNEXE N°4 : LANGAGE INTERNATIONAL

PREAMBULE

Article 1 : OBJET

Etabli en exécution des dispositions des statuts de la FFL et du Règlement Intérieur du CNS

- vu le règlement financier,
- vu le règlement disciplinaire,
- vu le règlement sur l'organisation des épreuves nationales.

Les règles nationales de Sambo ont pour objet notamment :

- de définir et de préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les combats,
- de fixer la valeur attribuable aux actions et les interdictions,
- d'énumérer les actions et les interdictions,
- de fixer les fonctions techniques du corps d'arbitrage,
- de déterminer les modalités de classement, de pénalisation, d'élimination des concurrents.

Susceptibles d'être modifiées à la lumière des constatations pratiques de leur application et en fonction de la recherche de leur efficacité, les règles nationales énoncées ci-après, constituent le cadre dans lequel se manifeste le sport Sambo.

Article 2 : CHAMP D'APPLICATION

Le présent règlement est obligatoirement à toutes les compétitions Départementales, Régionales et Nationales.

Article 3 : INTERPRETATION

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un quelconque article ci-après, la Commission Technique du CNS est seule habilitée à préciser la signification exacte du ou des articles concernés, seul le texte français faisant foi.

Article 4 : METHODE DE COMPETITION

Les compétitions de Sambo se déroulent par tableau à élimination directe par double repêchage.

Cette règle est appliquée pour toutes les catégories de poids qui regroupent au moins 6 (six) samboïstes.

Dans le cas où la catégorie regrouperait moins de 6 (six) samboïstes, le déroulement de la compétition pour la catégorie se fera suivant le système du tournoi nordique, sans tour éliminatoire.

Article 5 : PROGRAMME DES COMPETITIONS

Les temps de repos entre deux combats sont de 10 minutes pour les seniors et de 15 minutes pour les autres catégories.

CHAPITRE N°1

STRUCTURE MATERIELLE

Article 6 : CATEGORIE DE POIDS, D'AGE, COMPETITIONS.

CATEGORIES MASCULINES

Chaque concurrent, réputé participer de sa propre volonté et sous sa propre responsabilité, ne peut être admis à une épreuve que dans une seule catégorie, celle correspondant à son poids de corps, au moment de la pesée officielle.

Toutefois, il peut opter pour la catégorie immédiatement supérieure de celle à laquelle il était inscrit, excepté pour la plus lourde catégorie ou le Samboïste devra peser plus de 100 Kg pour les seniors, et plus de 87 Kg pour les juniors.

CATEGORIES FEMININES

Les concurrentes participeront aux compétitions suivant les conditions fixées ci-dessus, en considérant toutefois que la définition de poids ne leur est pas appliquée.

Sous la responsabilité directe de l'entraîneur, du médecin, et d'une autorisation parentale :

1. un cadet peut participer aux championnats juniors,
2. un junior peut participer aux championnats espoirs,
3. un Espoir peut participer aux championnats Seniors,

Article N°7 : DUREE DES MATCHS

Voir annexe au présent règlement : Tabelau des catégories ages poids et temps de combat.

Article N°8 : LICENCES

Tout Samboïste prenant part aux Championnats Départementaux, Régionaux ou Nationaux, doit posséder la licence de compétiteur, validée pour la saison en cours, avec :

- photo récente sur la licence,
- autorisation d'intervention médicale,
- certificat médical de la saison en cours,

et les frais d'engagement acquittés.

Article N°9 : PESEE

La liste définitive des concurrents doit être obligatoirement remise la veille de la pesée, par le chef de délégation au Comité d'Organisation.

Les concurrents seront pesés en slip et seront examinés par les médecins, lesquels sont tenus d'éliminer tout Samboïste présentant un quelconque danger de contamination.

Les concurrents devront être en parfaite condition physique et présenter des ongles coupés très courts, ce qui doit être contrôlé à la pesée.

Jusqu'à la fin des opérations, les Samboïstes ont le droit, chacun leur tour de se placer sur la bascule autant de fois qu'ils le désirent mais sans toutefois perturber le déroulement de la pesée.

Les Féminines pourront être pesées en sous-vêtement ou en juste au corps. Il leur sera toléré une marge de 300g.

Article N°10 : LA TENUE

Les Samboïstes doivent se présenter au bord du tapis en tenue de Sambo réglementaire, telle qu'elle figure en annexe et décrite dans la circulaire envoyée à chaque club avant les compétitions.

Les manches de la veste doivent arriver aux poignets et permettre de passer quatre doigts de la main. L'usage de légères genouillères est permis (les genouillères matelassées étant interdites par ex.). Les protège oreilles ou casques renforcés sont interdits. Seuls sont autorisés les articles en tissus élastiques.

Les chaussures de Sambo seront fines, légères, à semelles fines et couvrant la cheville. L'usage de chaussures à talons ou à semelles épaisses, de chaussures à boucles ou comportant une partie métallique sont interdites

Il est interdit d'ajouter quoi que ce soit à cette tenue, sauf dans le cas d'arrêt de match pour blessure ou toute autre raison, arrêt pendant lequel le Samboïste peut se couvrir d'un vêtement chaud.

Pour les athlètes féminines, un justaucorps est recommandé.

Article N°11 : LE TAPIS

Voir annexe au présent règlement.

Article N°12 : SERVICE MEDICAL

Tout Samboïste doit se soumettre à un examen médical autorisant la pratique de sport de combat et ce moins de 90 jours avant la compétition.

L'organisation des dites compétitions est tenue de mettre en place un service médical chargé d'assurer la surveillance des combats, d'aider à déceler la pratique de doping.

Le nombre de médecins et d'auxiliaires médicaux doit être suffisant pour une bonne maîtrise d'éventuels accidents ou incidents.

Appelé à fonctionner pendant toute la durée de la compétition, le service médical est placé sous l'autorité de la Commission Médicale Fédérale.

Le médecin a toute autorité pour interdire la participation d'un athlète à la compétition. Il doit, d'autre part, pendant toute la durée des épreuves et à tous moments, être prêt à intervenir en cas d'accident et doit décider de l'aptitude d'un Samboïste à poursuivre ou cesser le combat.

Article N°13 : INTERVENTION DU SERVICE MEDICAL

Le service médical a le droit et le devoir d'arrêter à tout moment un combat, par l'intermédiaire du Chef de Tapis lorsqu'il estime qu'il y a danger pour l'un ou l'autre des compétiteurs (article N°12)

Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un ou l'autre des Samboïstes inapte à continuer.

En cas de blessure ou de litige, le Samboïste ne doit jamais quitter le tapis, sauf sur abandon ou sur blessure grave nécessitant son évacuation immédiatement.

Si indépendamment de sa volonté, un concurrent se trouve dans l'obligation d'interrompre le combat, pour tout incident acceptable constaté par le Médecin Fédéral ou de la compétition, le combat peut être suspendu pour une durée totale de 2 (deux) minutes qui peut être prise en une ou plusieurs fois au cours du match. Cet arrêt peut être accordé à chacun des deux Samboïstes. Chaque minute doit être annoncée à l'athlète. Au bout de 2 (deux) minutes, si le Samboïste ne reprend pas le combat, il sera déclaré battu sur blessure.

Sur avis du médecin un Samboïste ayant perdu un match sur blessure peut être admis à continuer la compétition au tour suivant si cette défaite n'est pas un cas d'élimination. L'avis médical d'arrêt ou de poursuite de la compétition doit être formulé avant l'inscription au tableau d'appariement du tour suivant, par le responsable du Samboïste, au responsable du secrétariat de la compétition.

Article N°14 : DOPAGE

En application des dispositions des statuts du CNS, et afin de combattre l'éventuelle pratique du doping, le CNS se réserve le droit, dans toutes les compétitions contrôlées par lui, de procéder à des examens ou tests antidoping.

En aucun cas, les compétiteurs ou les dirigeants ne pourront s'opposer à ce contrôle sous peine de sanction.

La commission médicale du CNS décidera du moment, du nombre ou de la fréquence de ces examens de contrôle, lesquels seront pratiqués par tous les moyens qui lui semblent utiles.

Les prélèvements appropriés seront effectués par un médecin accrédité par le CNS en présence d'un membre du Bureau Exécutif et d'un dirigeant du Samboïste appelé à être contrôlé.

Dans le cas où le prélèvement ne serait pas effectué dans les conditions fixées ci-dessus, les résultats obtenus pourront être considérés comme nuls. (Voir règlement DOPING).

CHAPITRE N°2

DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Article N° 15 : TIRAGE AU SORT

Les participants aux épreuves sont répartis dans un tableau d'après un numéro d'ordre attribué à chacun d'entre eux, par tirage au sort effectué avant le début de la compétition, à la pesée.

Ce tirage au sort est public. Le Samboïste pesé, tire lui-même un numéro en quittant la balance. Ce numéro est immédiatement inscrit sur la feuille de pesée.

Immédiatement après la pesée, les Samboïstes sont rétablis dans l'ordre de classification en les renumérotant du plus petit au plus grand.

IMPORTANT :

Si à l'occasion du tirage au sort une erreur de procédure est constatée par le responsable de la pesée le tirage au sort de la catégorie sera annulé.

EXEMPLE :

TIRAGE AU SORT

Les samboïstes se présentent à la pesée	
1 jeux complet de jetons de LOTO	
Samboïste	Tirage au sort
A	21
B	16
C	45
D	32
E	7
F	91
G	76
H	11
I	72
J	47
K	82
L	58
M	93

CLASSIFICATION DE DEPART

Reclassification des samboïstes par rapport à l'ordre croissant du tirage au sort		
Samboïste	Tirage au sort	Classification de départ
E	7	1
H	11	2
B	16	3
A	21	4
D	32	5
C	45	6
J	47	7
L	58	8
I	72	9
G	76	10
K	82	11
F	91	12
M	93	13

Article N° 16 : APPARIEMENT

Un document fixant le protocole et l'horaire des épreuves devra être établi et fournir toutes précisions utiles sur le déroulement prévisible de la compétition

A titre d'exemple pour le calcul de la durée d'un Championnat voir Annexe N°2

Les appariements de chaque tour, de même que leurs résultats, sont enregistrés sur une liste à l'intention des concurrents qui doivent pouvoir la consulter à tout moment.

Dans chaque groupe, si le nombre de concurrents est impair, celui d'entre eux qui aura tiré le numéro le plus fort sera exempt, qualifié pour le tour suivant, sans point technique et sera placé le premier sur le tableau pour l'appariement de ce tour.

Il conservera cette place jusqu'à ce qu'un autre concurrent devenu exempt de la même façon soit remonté à son tour en haut du tableau.

L'imparité amenant l'exemption dans un tour est un droit acquis par le tirage au sort. Il est permis de le retirer lorsque son maintien rend impossible l'appariement des autres concurrents du même tour ou lorsque son retrait permet de faire l'appariement d'un plus grand nombre de combats dans le même tour.

L'appariement des tours se fera de la façon suivante :

On commence par le nom du concurrent se trouvant en haut du tableau et qui aura comme adversaire le concurrent dont le numéro est le plus près du sien par le bas, mais n'ayant pas combattu avec lui.

Toutefois l'appariement prévu et établi comme il est dit ci-dessus, doit être modifié chaque fois qu'un concurrent non éliminé, doit se retirer de la compétition pour cause de blessure ou de maladie

médicalement constatée. Un nouvel appariement doit être effectué avant le commencement du prochain tour de la catégorie concernée.

Remarque est faite qu'il appartient obligatoirement au Samboïste en cause ou à son dirigeant responsable, d'informer immédiatement le secrétariat de la compétition de son arrêt de participation.

Dans les épreuves où participent dans une même catégorie plusieurs Samboïstes d'un même pays (club ou comité), les intéressés pourront être appelés à se rencontrer dès le premier tour, si l'appariement du tirage au sort en décide ainsi.

Article N° 17 : ANNULE

Article N°18 : ANNULE

Article N° 18 (BIS) : ANNULE

Article N° 19 : CLASSEMENT DE LA FINALE

PRECISIONS COMPLEMENTAIRES

Un Samboïste qui ne termine pas la compétition, qui est disqualifié pour brutalité ou mauvaise tenue, n'est pas classé. Dans ce cas il conviendra que le Chef de Tapis s'assure le concours du responsable de l'arbitrage de la compétition ou de son adjoint.

Un Samboïste blessé, immobilisé, hospitalisé ... et qui ne peut se présenter sur le tapis, peut avec obligatoirement l'avis du médecin de la compétition être forfait, déclaré battu mais non disqualifié. Il peut donc être classé, voire reprendre la compétition s'il n'est pas éliminé.

Enfin un Samboïste classé, contraint par le médecin officiel d'abandonner, peut être classé suivant sa position à la fin de l'épreuve.

Pour les catégories de plus de 6 (six) engagés, dans le cas où deux samboïstes seraient éliminés pour passivité dans un match de finale, ils seront automatiquement classés ex-aequo à la 2e place, étant entendu que les rangs supérieurs ne seront pas attribués.

Article N° 20 : CEREMONIE PROTOCOLAIRE

Les trois premiers de chaque catégorie de poids assistent à la cérémonie Protocolaire et reçoivent une médaille.

le 1^{er} une médaille d'or et son diplôme de Champion

le 2^e une médaille d'argent

le (les) 3^e une médaille de bronze

CHAPITRE N°3

LE CORPS D'ARBITRAGE

Article N° 21 : COMPOSITION ET TENUE

Dans toutes les compétitions, le corps d'arbitrage, pour chaque match, se compose d'un chef de tapis, d'un juge et d'un arbitre, soit trois officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par le règlement du corps d'arbitrage.

Il est formellement interdit de changer un membre du corps d'arbitrage en cours de match, sauf en cas d'indisposition grave médicalement constatée.

Le corps d'arbitrage ne peut en aucun cas être composé de deux officiels de même région ou d'un même club.

De plus il est strictement interdit à un membre du corps d'arbitrage de remplir sa fonction lors des matchs disputés par ses athlètes.

La tenue du corps d'arbitrage doit être composée :

- d'un pantalon bleu marine,
- d'une cravate unie bleu marine
- d'une chemise blanche,
- avec aux poignets des manchettes bleue à gauche et rouge à droite.

Article 22 : LES FONCTIONS D'ENSEMBLE

A) **Le corps d'arbitrage** assure toutes les fonctions prévues par les règles des épreuves de Sambo et par les dispositions particulières éventuellement fixées pour l'organisation de certaines d'entre elles. Son devoir est de suivre chaque combat avec la plus grande attention, de bout en bout et de juger les actions de sorte que le résultat figurant sur le du chef de tapis reflète exactement la physionomie du combat.

B) **Le chef de tapis, l'arbitre et le juge** apprécient les prises individuellement afin de formuler une décision définitive et commune.

Ils doivent collaborer, sous la direction du chef de tapis qui coordonne les travaux du corps d'arbitrage.

C) Il appartient au corps d'arbitrage d'assurer toutes les fonctions de l'arbitrage et du jugement, d'attribuer les points et de prononcer les sanctions prévues par les règles.

D) Le bulletin du chef de tapis sert au pointage de toutes les prises effectuées par les deux Samboïstes. Les points doivent être inscrits avec la plus grande précision dans les rubriques correspondantes aux différentes phases du combat.

E) Si un combat ne se termine pas par la victoire totale, la décision devra être donnée par le chef de tapis qui devra se baser sur l'appréciation de toutes les actions de chacun des adversaires, notées de bout en bout, sur le bulletin.

F) Tous les points doivent être, dès leur attribution, portés à la connaissance du public, soit par un dispositif lumineux, soit par tout autre dispositif approprié.

G) Pour la conduite du combat et suivant leur rôle respectif les membres du corps sont tenus de s'exprimer dans les termes du vocabulaire de base du CNS. Il leur est interdit de parler avec qui que ce soit pendant le match sauf évidemment entre eux, avec les Samboïstes et éventuellement avec les responsables de l'organisation.

Article 23 : L'ARBITRE

Fonction de l'Arbitre :

L'arbitre dirige le déroulement du combat, il évalue les prises et veille au respect du règlement

L'arbitre est responsable du déroulement régulier du combat qu'il doit DIRIGER selon les règles, avec AUTORITE

L'arbitre doit, suivant les circonstances, ne jamais hésiter à :

1. rappeler à l'ordre le ou les Samboïstes passifs.
2. interrompre le combat juste au moment voulu ni trop tôt ni trop tard.
3. signaler et prononcer la victoire totale avec l'accord du juge ou à défaut l'accord du chef de tapis.

L'arbitre doit rester à une distance appropriée des Samboïstes suivant l'évolution du combat.

L'arbitre est tenu d'intervenir selon la réglementation en vigueur.

L'arbitre peut demander des sanctions pour infractions aux règles ou pour brutalité.

Article N° 24 : LE JUGE

1. L'arbitre latéral (*bakavoi*) appelé aussi juge est assis sur une chaise tout près du tapis, face à la table du chef de tapis. Il peut quitter son siège si la situation sur le tapis le demande.

2. Le juge observe le déroulement du combat, il participe à l'évaluation des actions des samboïstes, il annonce par les gestes appropriés sa cotation des prises et des actions.

Article N° 25 : LE CHEF DE TAPIS

A) Le chef de tapis dont les fonctions sont prépondérantes, doit assurer tous les devoirs prévus par les règles de Sambo.

B) Il coordonne les travaux du juge et de l'arbitre.

C) Il est tenu de suivre très attentivement le déroulement du combat sans se laisser distraire d'aucune façon, et d'apprécier en fonction des règles le comportement et les actions des membres du corps d'arbitrage.

D) Il a le droit d'interrompre le combat et de demander qu'elles sont les raisons qui ont motivé les décisions du juge et de l'arbitre.

E) En cas de désaccord entre le juge et l'arbitre, il a pour mission de trancher pour déterminer le résultat, le nombre de points, la victoire totale... En aucun cas il ne doit donner son opinion le premier.

Toutefois, dans le cas où il serait question de prononcer l'élimination ou la disqualification, le chef de tapis doit s'assurer le concours du responsable du corps d'arbitrage de la compétition ou de son représentant, pour arrêter la décision finale.

F) Pour donner le résultat du combat par décision aux points ou par supériorité technique, le chef de tapis tiendra compte des notations figurant sur les bulletins.

G) Dans les cas où le chef de tapis constate que la décision de l'arbitre et du juge n'est pas le reflet exact de l'action, il doit immédiatement arrêter le match et après consultation des ses assistants il doit en accord avec eux rectifier le résultat.

Article N° 26: SANCTIONS ENVERS LE CORPS D'ARBITRAGE

Outre les mesures prévues par le règlement disciplinaire le Comité de Direction, après avis de la Commission d'arbitrage, aura le droit de prendre les mesures suivantes envers les membres du corps d'arbitrage techniquement en défaut.

1. lui donner un avertissement,
2. le retirer de la compétition,
3. reléguer le ou les membres concernés à une catégorie inférieure,
4. suspension temporaire,
5. suspension définitive.

CHAPITRE N°4

POINTS D' ACTIONS

Article N°27 : MARQUAGE DES POINTS

Le chef de tapis inscrit sur un bulletin particulier les points obtenus par les actions et les techniques accomplies par les Samboïstes.
Il les marque au fur et à mesure de leurs actions.

Article 28 : FINALITE DU COMBAT

Voir annexe au présent règlement : Tableau de pointage des actions techniques

Article N° 29 : VALEUR ATTRIBUEE AUX ACTIONS TECHNIQUES

Voir annexe au présent règlement : Tableau de pointage des actions techniques

REMARQUES :

Par chute de l'attaquant, on entend une perte d'équilibre faisant toucher le tapis par une partie de son corps autre que les pieds.

Si le Samboïste attaquant se trouve au sol, il ne pourra en aucun cas recevoir des points pour ses actions. A plus forte raison s'ils sont les deux au sol. Dans ce cas l'arbitre attendra un temps partiel, et si aucune action, immobilisation, prise douloureuse ou retour à la position debout ne se développe il fera reprendre le combat debout.

Pour la tentative de prise douloureuse déclarée, le Samboïste au sol bénéficiera au maximum d'une minute.

ACTION :

Par action, on entend une action technique qui projette son adversaire sur 1 ou 2 genoux **lorsque l'attaquant reste debout**. Cette action sera notée sur la feuille de match (A).

En cas de match nul ces actions serviront à départager les 2 Samboïstes à égalité de points.

Article N° 30 : APPRECIATION DE L'IMPORTANCE DE L'ACTION OU DE LA PRISE

Si dans l'exécution d'une technique, le Samboïste attaqué parvient à exécuter dans la continuité de l'action une contre attaque, l'action ne doit pas être interrompue et il faut permettre le déroulement complet de l'exécution de la prise.

Si le Samboïste qui exécute une projection tombe sur une partie de son propre corps, aucun point n'est attribué à son adversaire sauf si cette situation est le fait d'une contre attaque par projection évidente.

L'arbitre doit attendre la fin de la situation.

- Il indiquera les points. Si le juge est d'accord, il lèvera sa main ; s'il y a désaccord le chef de tapis interviendra pour la décision.

- À la fin du match toutes les actions ne sont valables que si elles sont terminées avant le coup de gong.

- S'il y a divergence d'opinion concernant les points attribués pour une prise et qu'il n'y a pas de majorité, le Chef de tapis décidera du pointage exact.

Article 31 : DECISION ET VOTE

a) L'arbitre indique sa décision en levant le bras d'une façon évidente.

Si l'arbitre et le juge sont d'accord, la décision est prononcée (sauf faute grave d'interprétation).

Le juge et le chef de tapis ne peuvent, en aucun cas, s'abstenir de voter et doivent se prononcer de façon claire ne prêtant à aucun doute.

En principe, le vote est réalisé par le juge et l'arbitre, et en cas de désaccord, la décision est donnée par le chef de tapis.

Cette décision, qui doit départager les deux avis contradictoires du juge et de l'arbitre, oblige le chef de tapis à se prononcer, en règle générale, pour l'une ou l'autre des estimations formulées.

b) Si le match dure jusqu'à la fin du temps prévu pour un combat, le bulletin de pointage du chef de tapis est pris en considération pour désigner le vainqueur.

Le vainqueur sera celui qui a le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité de points, il faut appliquer la règle qui départage deux Samboïstes terminant leur combat par le même nombre de points. (Cf ARTICLE 42)

Article 32 : TABLEAUX DES DECISIONS

Voir annexe au présent règlement : Tableau de pointage des actions techniques

CHAPITRE N°5

LE COMBAT

Article N° 33 : APPEL

Tout concurrent qui ne se présente pas après l'appel régulier de son nom, est considéré comme battu par victoire totale et éliminé de toute la compétition.

Toutefois, pour des raisons acceptables, un temps de tolérance de 2 minutes est accordé à tout Samboïste avant chaque combat.

Si le samboïste se présente entre 30 et 60 seconde après le 1er appel, il lui sera notifié un avertissement verbal ; entre 1min et 2 min, 1 point d'avertissement. Passé ce délai, le samboïste sera disqualifié de la compétition et non classé.

Article N° 34 : DEBUT DU COMBAT

Répondant à l'appel de son nom, chaque adversaire, avant le match, doit se placer à un coin du tapis, à la place qui lui est dévolue et qui est celle marquée de la même couleur que celle du kurka qui lui est attribuée.

L'arbitre au milieu du tapis dans le rond central présente les 2 Samboïstes, les appelle, leur serre la main et s'assure de la conformité de leur tenue.

Les Samboïstes se saluent. Au coup de sifflet de l'arbitre, le combat débute.

Article N° 35 : ARRET DU COMBAT

Si un concurrent se trouve dans l'obligation d'interrompre le combat par suite de blessure ou de tout autre incident acceptable et indépendant de sa volonté, l'arbitre peut suspendre le combat, en une ou plusieurs fois, pour une durée totale de 2 minutes maximum par match. Au bout de ces 2 minutes, si le Samboïste en cause ne peut reprendre le combat il sera déclaré battu.

Le Samboïste doit être informé minute par minute, de la durée effective de l'arrêt.

Dans le cas d'une blessure lorsque le combat ne peut pas continuer sur décision du service médical, le Samboïste peut continuer la compétition, s'il n'est pas éliminé, et si le médecin fédéral ou son représentant ne s'y opposent pas (mention expresse).

Le chef de tapis peut décider de l'interruption d'un combat s'il constate une faute grave de la part de l'arbitre et du juge. Après consultation du juge et de l'arbitre, il tranche le différent et fait reprendre le combat.

En aucune façon un concurrent ne peut prendre l'initiative d'interrompre le combat.

Article N° 36 : INTERRUPTION DU COMBAT

Pendant le combat le samboïste n'a pas le droit de sortir des limites du tapis sans l'autorisation de l'arbitre.

Article N° 37 : FIN DU COMBAT

La fin du combat intervient dès la constatation de la victoire ou de la supériorité technique, dès l'élimination ou la disqualification de l'un ou des deux adversaires, soit par blessure, ou dès l'expiration du temps réglementaire annoncée par le coup de gong.

Le match terminé, l'arbitre prend place au milieu du tapis, face à la table officielle, les Samboïstes se placent de chaque côté de l'arbitre, attendent la décision, se serrent la main ainsi que celle de l'arbitre. Ils doivent quitter le tapis dans la tenue réglementaire.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, le Samboïste fautif doit être sanctionné.

(Article N 38 et 39 annulés)

Article N° 40 : ARRET ET CONTINUATION DU COMBAT

Voir annexe au présent règlement : limites de la surface de combat.

Article N° 40 BIS : DEFINITIONS DES POSITIONS DU SAMBOÏSTE DURANT LE COMBAT

Position Debout : le samboïste touche le tapis seulement avec ses pieds.

Remarque : quand le samboïste est sur ses deux pieds, s'il s'appuie sur son adversaire au sol, il est considéré dans la position debout.

Position au sol : le samboïste touche le tapis avec toute autre partie de son corps en plus (ou à la place) de ses pieds.

Position d'arrivée de la projection au sol :

- **sur le dos** : le samboïste touche le tapis avec ses omoplates ou roule sur son dos; la position en pont équivaut à la position sur le dos;
- **sur le côté** : le samboïste chute sur le côté, dans cette position ses épaules, au niveau des omoplates, forment un angle inférieur à 90° avec le tapis, ou bien s'il roule sur le tapis et s'immobilise dans cette position ;
la position en demi pont équivaut à la position sur le côté ;
- **sur la poitrine, le ventre** ou quand le samboïste chute sur le côté, ses épaules formant un angle supérieur à 90° avec le tapis ;

- **sur les fesses** : quand le samboïste touche le tapis avec une ou les deux fesses ;
- **sur le bas du dos** : quand le samboïste touche le tapis avec le bas du dos sans le toucher avec les omoplates;
- **sur une épaule** : quand le samboïste touche le tapis avec l'articulation de l'épaule ou bien avec un bras collé contre son corps ;
- **sur les genoux** quand le samboïste touche le tapis avec un ou les deux genoux, sans les mains ou toute autre partie du corps ;
- **sur les mains** : quand le samboïste touche le tapis avec une ou les deux mains.

Les projections :

- **Une projection** est une action technique du samboïste qui fait perdre l'équilibre à l'adversaire qui chute sur le tapis avec toute partie de son corps autre que ses pieds et se trouve dans une des positions au sol.
- **Une projection de contre** est une projection par laquelle le défenseur répond à l'attaque de l'adversaire, et prend l'initiative en changeant la technique et la direction du mouvement de l'attaque.

La projection de contre ne marque pas de point si le le samboïste qui la porte perd l'équilibre et chute sur le tapis de sa propre initiative.

La projection est comptabilisée si pendant son exécution l'attaquant contrôle son adversaire dans une des positions au sol et s'appuie sur lui pour garder l'équilibre.

Lorsque les adversaires sont au sol, si l'un d'eux porte une projection et les deux se retrouvent au sol, la projection ne marque pas de points.

Suivant la position de départ des adversaires :

a) L'attaquant est dans la position debout, pendant la projection, perdant l'équilibre il passe en position au sol puis revient dans la position debout, ou bien il est debout et arrache l'adversaire du sol et le soulève au-dessus de sa ceinture en le faisant pivoter sur un axe horizontal.

b) Projection de l'adversaire qui est à genoux ou qui a une main sur le tapis, l'attaquant arrache l'adversaire du sol et le soulève, mais, au-dessous du niveau de sa ceinture en le faisant pivoter sur un axe horizontal.

Article N° 40 TER : SORTIE DE TAPIS

Remarque : pour éviter toute confusion, par «tapis» il faut entendre «surface de combat» dont la limite est la jonction extérieure de la bande rouge avec la zone de protection officiellement bleue.

La position « hors du tapis » est déclarée :

1. dès qu'un samboïste debout met un pied hors du tapis ;
2. dès qu'un samboïste au sol sort du tapis de plus de la moitié de son corps, les points de repère étant la ceinture ou une fesse et une omoplate ;
3. quand au cours du combat au sol l'arbitre déclare la sortie du tapis, en cas de discussion elle est décidée à la majorité des 3 juges et arbitres ;
4. si, au cours du combat les samboïstes se trouvent hors du tapis, le combat est arrêté et reprend au centre du tapis ;
5. la projection est comptée si elle est commencée à l'intérieur et terminée à l'extérieur du tapis ;
6. les immobilisations ou prises douloureuses commencées et déclarées à l'intérieur du tapis se poursuivent valablement tant que l'un des deux Samboïstes a une partie de son corps en contact avec le tapis.

CHAPITRE N°6

POINTS DE CLASSEMENT ATTRIBUES APRES UN COMBAT

Article N° 41 : POINTAGE POSITIF

Voir annexe au présent règlement : Feuille de match

Article N° 42 : DETERMINATION DU VAINQUEUR EN CAS D'EGALITE DE POINTS

Si à la fin du temps réglementaire deux Samboïstes sont à égalité de points on déterminera le vainqueur en appréciant successivement les éléments suivants :

- s'il y a égalité de points et un nombre d'actions « A », différent, le vainqueur est celui qui cumule le plus d'actions « A »,
- s'il y a égalité de points et d'actions « A », le vainqueur est celui qui a le plus de points techniques après avoir enlevé sans les points d'avertissement,
- s'il y a égalité de points techniques, d'actions « A », et de points d'avertissement le vainqueur est celui qui a, dans l'ordre qui suit :
- Le plus de prises à 4 points
- Le plus de prises à 2 points
- s'il y a égalité de points techniques en nombre et qualité, d'actions et de points d'avertissements le samboïste déclaré vainqueur est celui qui a marqué le dernier point ou la dernière action « A ».

Afin de déterminer, à la fin du match, qui a marqué le dernier point technique il est nécessaire de souligner les points de l'action précédente chaque fois qu'un Samboïste exécute une prise nouvelle.

Article N° 43 : ELIMINATION

Toutefois un ou deux Samboïstes éliminés au tour précédent peuvent être repêchés lorsqu'il ne reste en course que deux Samboïstes pour disputer la finale de poule. S'ils sont deux à égalité de points c'est le résultat du match de l'un sur l'autre qui déterminera le classement du troisième de poule. Si ce combat n'a pas été fait il devra automatiquement avoir lieu.

Le tour où survient l'élimination du Samboïste doit être indiqué sur la feuille d'appariement, ainsi que sur le tableau.

Les concurrents éliminés dans le même tour seront considérés "hors match" en même temps et classés d'après leurs points positifs.

Un Samboïste qui, sans avis médical ou sans avis du secrétariat officiel, ne se présente pas à une pesée ou ne se présente pas devant son adversaire à l'appel de son nom (Voir article N33) est disqualifié et non classé.

Article N° 44 : TECHNIQUES DE SOUMISSIONS

Les techniques de soumission sont autorisées à partir de la catégorie CADET.

Une technique de soumission est autorisée sur le bras ou la jambe de l'adversaire et tirant dans l'axe de l'articulation, sans vriller et sans appuyer sur les extrémités, ou en pressant sur les muscles et les tendons, pour obliger l'adversaire à abandonner.

Le début de la technique de soumission est déclaré lorsque l'attaquant saisit le bras ou la jambe de l'adversaire et commence à tirer ou à compresser le muscle, il a 60 secondes pour terminer sa prise.

la technique de soumission est autorisée quand les Samboïstes sont au sol, l'attaquant peut amorcer la prise à partir de la position au sol ou debout.

la technique de soumission est stoppée lorsque le défenseur se met debout et soulève l'attaquant au-dessus du tapis (les omoplates doivent décoller).

le déroulement de la prise de soumission sur la jambe est stoppé lorsque le défenseur se met en position debout.

la technique de soumission est validée si l'adversaire donne un signal d'abandon.

Le signal annonçant l'abandon est donné en criant, ou bien en tapant de la main ou du pied sur le tapis ou sur une partie du corps de l'adversaire.

Tout cri du samboïste défenseur lors d'une prise de soumission engagée est considéré comme signal d'abandon.

Article N° 45 : L'IMMOBILISATION

1. L'immobilisation est la technique qui consiste à maintenir de force l'adversaire le dos contre le tapis pendant un certain temps, en serrant son buste contre le buste de l'adversaire (ou bien en le maintenant avec ses bras).

2. L'immobilisation commence au moment où le samboïste immobilisé a les omoplates en contact avec le tapis et que le samboïste qui porte l'immobilisation a son buste serré contre celui de son adversaire.

3. L'immobilisation est stoppée :

1. quand le défenseur se met sur l'épaule, sur le ventre, sur les fesses ou le bas du dos ;
2. quand le défenseur rompt le contact entre les bustes de chacun ;
3. quand l'attaquant engage une prise de soumission.

Au cours d'un combat le nombre de points obtenus au titre des immobilisations est limité à 4. C'est pourquoi, si, pendant qu'il est maintenu en immobilisation déclarée, le défenseur arrête le combat pour blessure, et annule l'immobilisation, des points sont attribués.

Elle ne peut rapporter que 4 points maximum, suivant le barème suivant;

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1. 0 à 9 secondes : | 0 point |
| 2. 10 à 19 secondes : | 2 points |
| 3. 20 secondes : | 4 points |

4 points sont accordés, quand le combat est arrêté par le défenseur pour blessure et s'il reste plus de 20 secondes avant la fin du combat,

2 points sont accordés, quand le combat est arrêté par le défenseur pour blessure et s'il reste entre 10 et 20 secondes avant la fin du combat.

Le samboïste est autorisé à porter des immobilisations jusqu'à qu'il parvienne à marquer 4 points, soit par deux immobilisations à 2 points, soit par une immobilisation de 20 secondes à 4 points, soit enfin, par une immobilisation de 20 secondes à 4 points, après une première immobilisation à 2 points. Dans ce cas, l'immobilisation à 4 points annule la précédente immobilisation à 2 points. Dans tous les cas, le samboïste ne pourra porter plus de deux immobilisations par match.

Article N° 46 : SUPERIORITE TECHNIQUE

Voir annexe au présent règlement : Tableau de pointage des actions techniques

Article N°47 : ELIMINATION ET DISQUALIFICATION

Le principe fondamental d'un match de Sambo est qu'il ne peut se terminer sans point technique ou action.

L'élimination pour passivité ne peut s'appliquer qu'à un seul Samboïste.

Le cas exceptionnel où il serait impossible de déterminer lequel des deux Samboïstes est le plus actif, l'élimination des deux Samboïstes peut être prononcée avec obligatoirement l'accord du responsable de l'arbitrage de la compétition.

DISQUALIFICATION

Si :

- un Samboïste commet une faute manifeste contre le "Fair play", l'esprit ou la conception des règles.
- dans le combat total et universel un Samboïste se met en situation de tricherie manifeste.
- par l'exécution volontaire d'une prise illégale un Samboïste provoque une blessure sérieuse à son adversaire.

Il sera éliminé immédiatement, disqualifié de la compétition et non classé, avec obligatoirement l'unanimité du corps d'arbitrage et l'accord du responsable de l'arbitrage de la compétition.

ELIMINATION POUR PASSIVITE

Dans le cas d'une élimination pour passivité, le pointage prévu à l'article N°41 sera appliqué.

Cette défaite sera considérée comme un match normalement perdu par le Samboïste fautif.

CHAPITRE N°7

LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES

Article N°48 : INTERDICTIONS GENERALES

Il est interdit de tirer les cheveux, les oreilles, les parties génitales, de pincer la peau, de mordre et de tordre les doigts ou les oreilles... et d'une manière générale d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de torturer ou de blesser l'adversaire.

En outre, il est également interdit de se battre, de donner des coups, de porter des prises pouvant mettre en danger la vie de l'adversaire ou provoquer une fracture ou luxation des membres, de marcher sur l'adversaire et de lui toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche.

Voir annexe au présent règlement : Prises et techniques interdites

Article N° 49 : PRISES ILLEGALES

1. Dans les compétitions de Sambo, il est interdit:

- a) de projeter son adversaire sur la tête, et de retomber volontairement sur son adversaire.
- b) d'étrangler son adversaire, ou de toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche, de presser la bouche et/ou le nez pour empêcher l'adversaire de respirer.
- c) de porter des coups, de griffer, pincer, mordre son adversaire.
- d) de porter une prise douloureuse sur la colonne vertébrale, de tordre le cou et de presser la tête de son adversaire contre le tapis, de croiser les jambes sur le corps de l'adversaire.
- e) de s'appuyer avec le coude ou le genou sur n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.
- f) de saisir les doigts et les orteils de l'adversaire.
- g) d'amener le bras de l'adversaire derrière son dos en l'exposant en même temps à une pression ou une poussée, dans une position telle que l'avant bras forme un angle fermé.
- h) de tordre la jambe de l'adversaire par le talon.
- i) de porter une technique de soumission en dehors de l'axe de l'articulation.
- j) de porter une prise de soumission debout.

k) de porter une prise de soumission par « à coup ».

l) de porter une prise de soumission en dessous de la catégorie cadet.

2. Si les arbitres ne remarquent pas l'application d'une prise interdite, le Samboïste qui subit l'action, est autorisé à signaler par la voix ou le geste la prise illégale.

3. Les actions suivantes sont également interdites:

* Saisir son adversaire par le short, ou la veste en dessous de la ceinture, ainsi que de saisir l'adversaire par l'intérieur de la manche de la veste.

* S'accrocher au tapis.

Article N° 50 : Annulé

Article N° 51 : Annulé

CHAPITRE N°8

LA PASSIVITE

Article N° 52 : DEFINITION

D'une manière générale, sera considérée comme passivité l'attitude du ou des Samboïstes qui, contrairement à l'esprit et aux buts du combat total et universel debout ou au sol :

- sortie volontaire du tapis dans la position debout ou au sol ;
- absence de vraies tentatives de techniques de projections en position debout ;
- fausses attaques ;
- refus de combattre en position debout ;
- se jeter volontairement au sol sans porter de véritables attaques ;
- pousser l'adversaire hors du tapis.

La passivité et la fuite de tapis seront traitées de la façon suivante :

a) lorsqu'un Samboïste sort du tapis, l'arbitre stoppe le combat par un coup de sifflet et le sanctionne d'un avertissement.

b) Dans le cas d'une fuite de tapis évidente, qui doit être appréciée à tous moments du combat, l'arbitre donne un avertissement au Samboïste fautif.

Toute action dont l'objectif est d'éviter le combat contre l'adversaire doit être considérée comme passivité.

Article N° 53 : LUTTE CONTRE LA PASSIVITE

Lorsque le corps d'arbitrage est d'accord pour infliger les avertissements suivants (passivité, fuite de tapis, d'immobilisation, de prise de soumission, de prise illégale...) l'arbitre arrête le combat et signale au Samboïste fautif la nature de la faute.

Lorsque l'arbitre veut signaler ou demander la passivité au juge ou au Chef de Tapis, il doit désigner le fautif, du bras tendu à l'horizontale et portant la couleur du Samboïste en cause.

S'il s'agit du premier avertissement officiel il suffit d'avoir l'accord de deux membres du corps d'arbitrage.

Pour le deuxième avertissement officiel il faudra l'unanimité du corps d'arbitrage (l'arbitre + le juge et le chef de tapis).

Pour le troisième et dernier avertissement il faut obligatoirement réunir l'accord du juge, de l'arbitre, du chef de tapis et du (ou d'un) membre du jury de l'arbitrage de la compétition.

Article N° 54 : COMBAT AU SOL

Le Samboïste dessus doit être actif. Dans le cas contraire l'arbitre fait reprendre le combat debout.

Article N° 55 : AVERTISSEMENT ET PENALISATION

REGLE DE BASE

1- Avertissement verbal

L'avertissement n'est pas suivi de pénalité (*avertissement verbal*) s'il est donné pour:

1. pour discussion sur le tapis ;
2. pour passivité ;
3. pour sortie du tapis sans autorisation de l'arbitre ;
4. retard pour présentation sur le tapis de 30 à 60 secondes après le délai officiel;
5. pour les autres actions illégales ;

L'arbitre a le droit de donner un avertissement *verbal* sans l'accord des autres arbitres ;

2. Une pénalité (première ou deuxième) est appliquée :

1. si le samboïste fait une prise interdite ;
2. s'il profère une insulte grave pendant le combat ;
3. s'il ne respecte pas la discipline ;
4. si son entraîneur ou un membre de son équipe ont un comportement immoral ;
5. si le samboïste se présente sur le tapis plus d'une minute après le délai officiel ;

La décision au sujet de la prochaine pénalité est approuvée à la majorité du corps d'arbitrage.

Article N° 56 : ANNULE

CHAPITRE N°9

PROTESTATIONS, MODIFICATIONS ET IMPREVUS

Article N°57 : PROTESTATION PAR ECRIT

Une protestation par écrit concernant le résultat d'un match pourra être soumise au Directeur de la Compétition quand il s'agit d'infraction aux règles de Sambo. Ceci au plus tard dans les 5 minutes après la fin du combat.

Cette protestation ne pourra être présentée que par un responsable du Samboïste accompagné d'un arbitre ou d'une personne pouvant faire référence à sa connaissance de l'arbitrage.

Cette protestation sera examinée par le Jury de l'arbitrage qui prendra une décision définitive après concertation du corps d'arbitrage du tapis ou s'est déroulée l'infraction aux règles.

La protestation doit être accompagnée d'une somme de cent (100) EUROS.

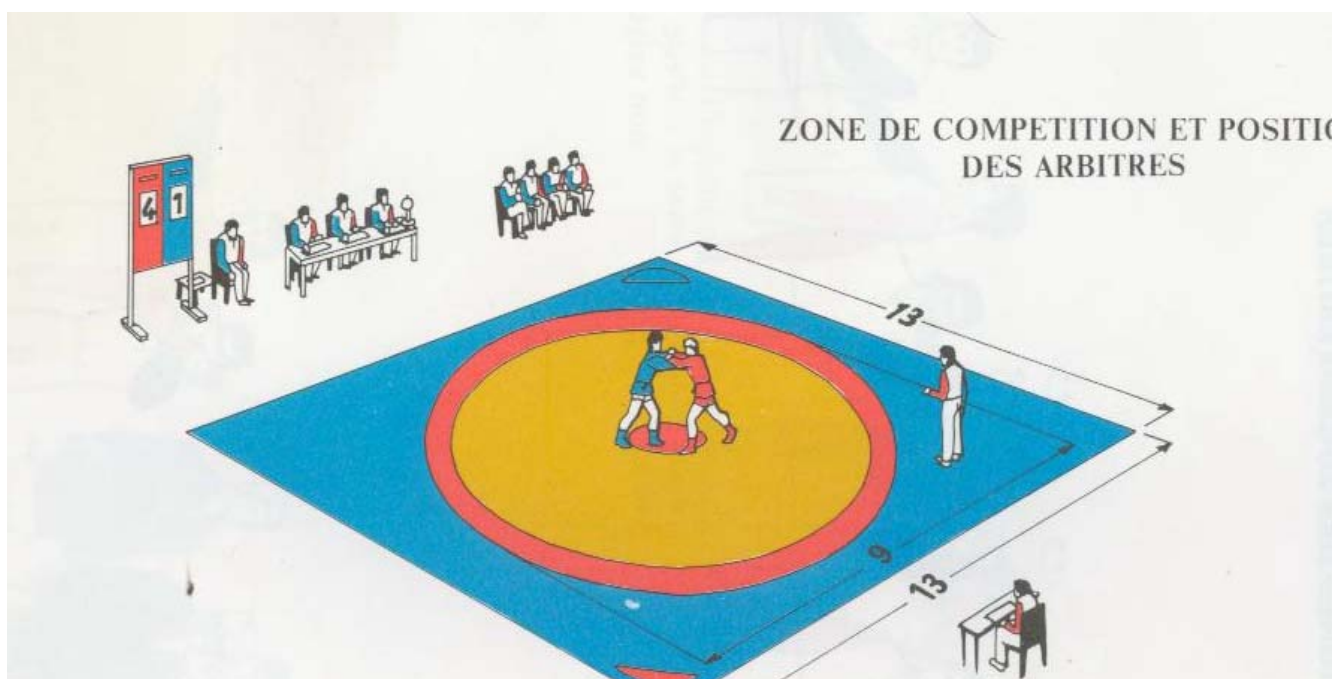
Article N° 58 : MODIFICATIONS ET IMPREVUS

Pour toutes modifications aux dispositions qui précèdent, reconnues souhaitables en vue de l'amélioration des Règles Techniques du Sambo, le Bureau Exécutif est seul habilité à prendre toutes décisions utiles après consultation et avis du Département Technique.

Elles demeureront en vigueur jusqu'au prochain Congrès, qui sera appelé à délibérer.

ANNEXE N°1

LE TAPIS



SORTIE DE TAPIS



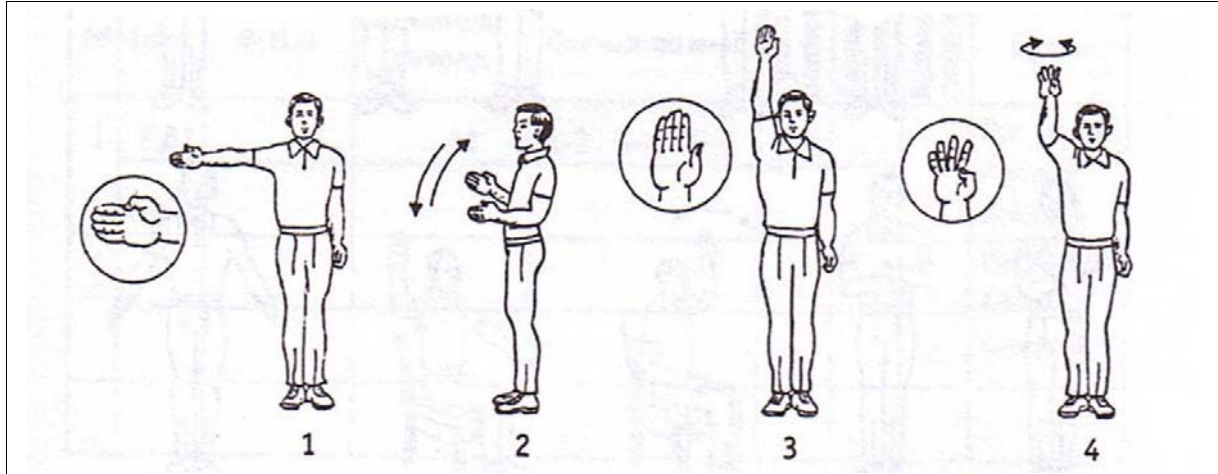
Debout : Dès qu'un pied sort de la limite du tapis



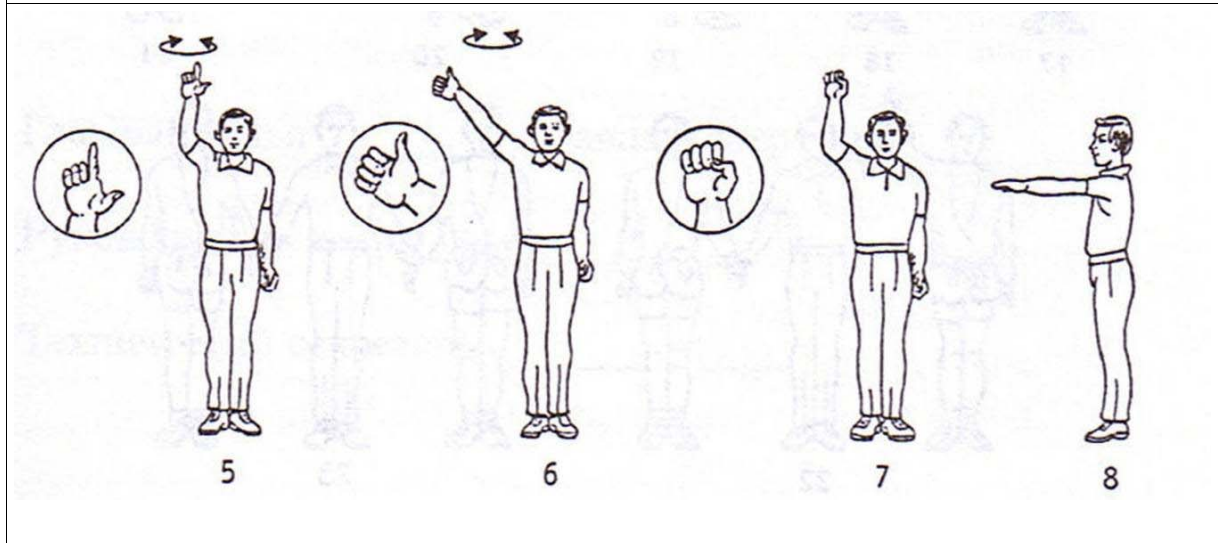
Au sol : lorsque la moitié du corps (longitudinalement ou latéralement) sort de la limite du tapis.
Lors d'une immobilisation ou d'une technique de soumission déclarée par l'arbitre, l'arbitre interrompt le combat lorsque plus aucune partie du corps de l'un ou de l'autre des combattants n'est en contact avec la surface de combat.



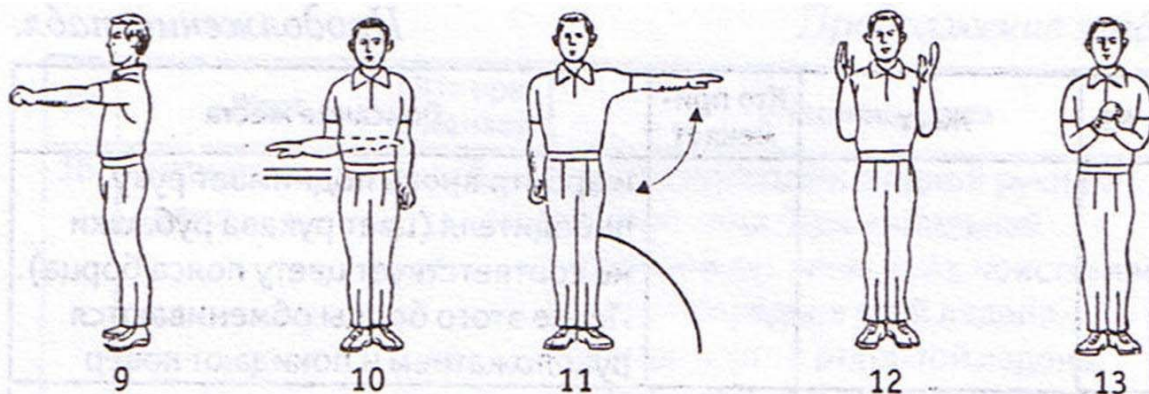
GESTES DE L'ARBITRE



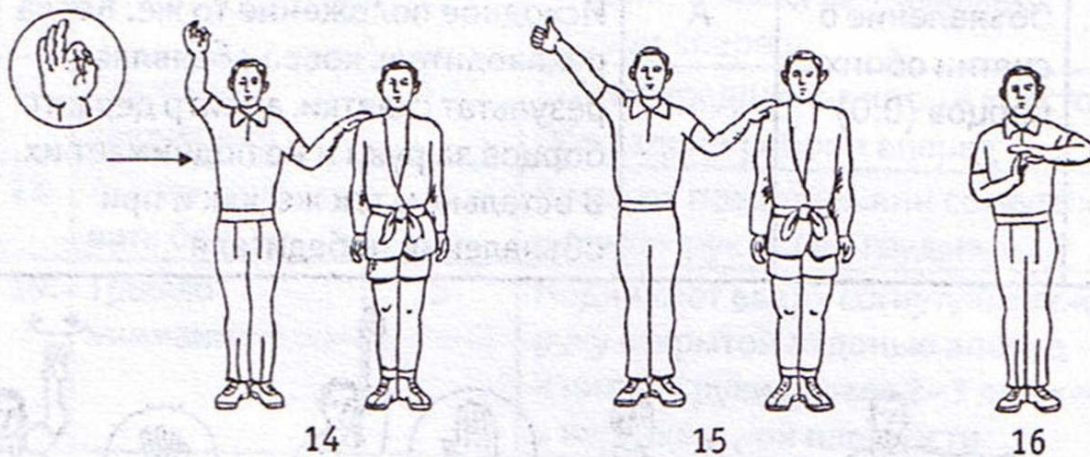
- 1 – Présentation des Samboïstes pendant l'appel de leur nom : tenue rouge puis tenue bleue.**
2 – Début du match
3 – Victoire totale.
4 – 4 points.



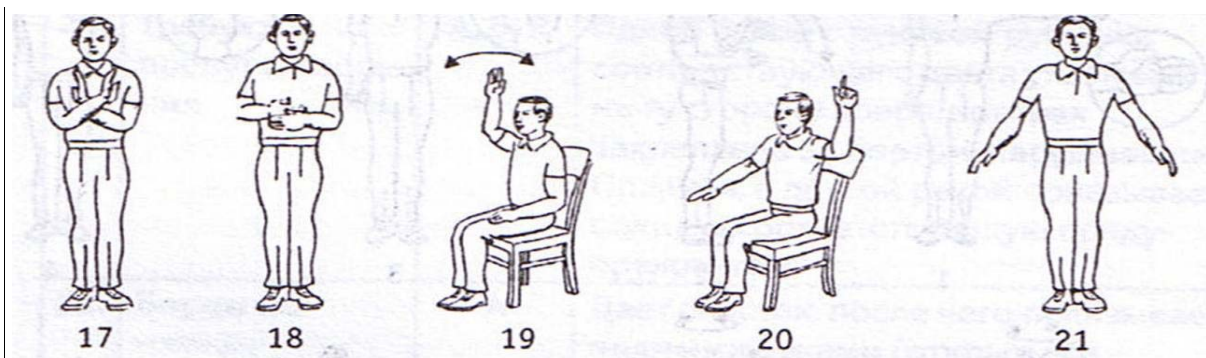
- 5 – 2 points.**
6 – 1 point.
7 – Action.
8 – Immobilisation.



- 9 – Prise douloureuse.
 10 – Projection ou prise non valable.
 11 – Sortie de tapis.
 12 – Relevez-vous !
 13 – Prise interdite.



- 14 – Avertissement verbal au bleu
 15 – Avertissement au bleu, et 1 point au rouge.
 16 – Arrêt temporaire du combat.



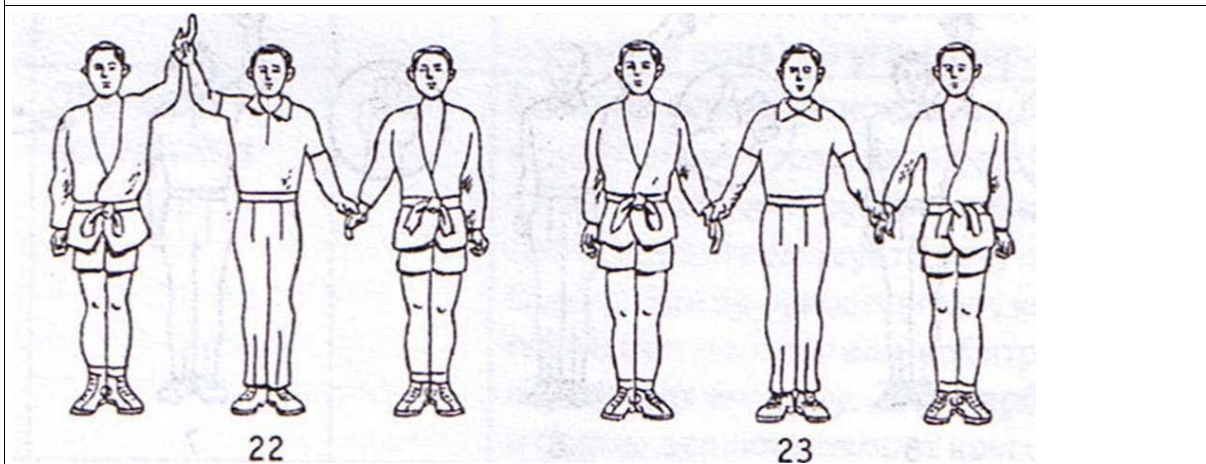
17 – Fin du combat.

18 – Passivité.

19 – Le juge attire l'attention de l'arbitre.

20 – Le juge demande un avertissement pour le rouge et 2 points pour le bleu.

21 – L'arbitre invite les Samboïstes à rejoindre leur coin.



22 – Proclamation du vainqueur

23 – Décision de double disqualification

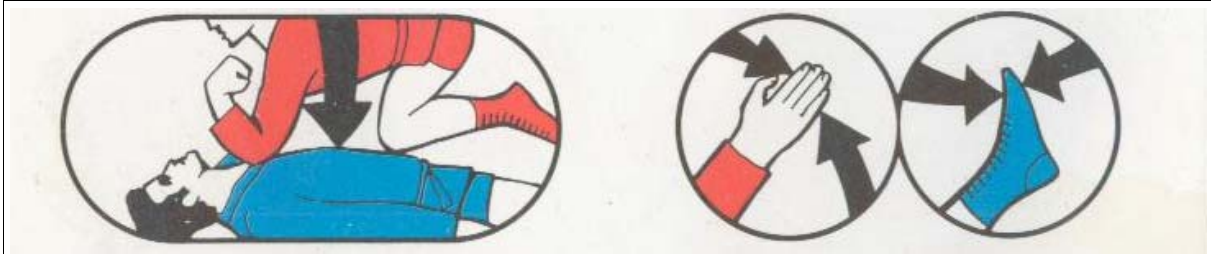
PRISES ILEGALES



Projeter son adversaire sur la tête et/ou avec une prise de soumission, et de retomber volontairement sur son adversaire.

Etrangler son adversaire, ou de toucher le visage entre les sourcils et la ligne de la bouche, de presser la bouche et/ou le nez pour empêcher l'adversaire de respirer.

De porter des coups, de griffer, pincer, mordre son adversaire.



De s'appuyer avec le coude ou le genoux sur n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.

De saisir les doigts et les orteils de l'adversaire



De porter une prise douloureuse sur la colonne vertébrale, de tordre le cou et de presser la tête de son adversaire contre le tapis, de croiser les jambes sur le corps de l'adversaire.

De tordre la jambe de l'adversaire par le talon.



D'amener le bras de l'adversaire derrière son dos en l'exposant en même temps à une pression ou une poussée, dans une position telle que l'avant bras forme un angle fermé.

Les actions suivantes sont également interdites:

- * Saisir son adversaire par le short, ou la veste en dessous de la ceinture, ainsi que de saisir l'adversaire par l'intérieur de la manche de la veste.
- * S'accrocher au tapis.

ANNEXE N°2

TABLEAU DE POINTAGE DES ACTIONS TECHNIQUES DE SAMBO

TABLEAU DE POINTAGE DES ACTIONS TECHNIQUES DE SAMBO					
Cotations des projections		Position de départ du défenseur			
		Debout		A genoux ou avec les mains au sol	
L'attaquant réalise une projection		Sans tomber	En tombant	Sans tomber	En tombant
Le défenseur chute sur :	Le dos (ou en pont)	Victoire Totale	4	2	1
	Le côté	4	2	1	
	La poitrine, le ventre ou les fesses	2	1		
	Sur un ou deux genoux	Action			
Immobilisation tenue :	20 secondes	4			
	De 10 à 19 secondes	2			

POINTAGE POSITIF

4,0 : 0,0	Victoire totale ou technique de soumission
	Victoire par grande supériorité (12 pts d'écart)
	Disqualification pour faute contre les règles / brutalité
	Victoire par abandon (accident/forfait)
3,5 : 0,5	Victoire par supériorité (écart 8 à 11 pts)
3,5 : 0,0	Victoire par supériorité (8 à 11 pts) lorsque le perdant n'a pas de point
	Elimination (écart 8 à 11 pts à ce moment là en faveur du vainqueur)
3,0 : 1,0	Victoire aux points (écart de 1 à 7 pts)
3,0 : 0,0	Victoire aux points (1 à 7 pts) lorsque le perdant n'a pas de point
	Elimination (écart de 1 à 7 pts à ce moment là en faveur du vainqueur)
2,5 : 1,5	Victoire sur la dernière technique notée (en cas d'égalité de points technique de même valeur)
2,0 : 0,0	Elimination (le vainqueur n'ayant pas acquis de point technique)
0,0 : 0,0	Disqualification des deux samboïstes