



FEDERATION FRANÇAISE DE LUTTE

COMITE NATIONAL DE SAMBO



REGLEMENT DE SAMBO-COMBAT

Chapitre N°1 : STRUCTURES MATERIELLES

Aire de Combat	Tapis de Sambo	
Tenue du Samboïste	Veste (Kurtka) : Rouge, Bleue Short (Trusi) : Rouge, Bleue Chaussures (Bortsovski) Casque de boxeur : Rouge, Bleue	Protège-dents Coquille Gants de sambo combat (frappe-saisie) Protèges tibias
Arbitrage	Arbitre, Juge et Chef de Tapis + 2 arbitres chargés de comptabiliser les frappes.	
Temps de Combat	Idem Sambo-sportif	
Catégories d'Age et de Poids	Idem Sambo-sportif	

Chapitre N°2 : COTATION DES PRISES ET ACTIONS TECHNIQUES

N°	Cotation	Actions portées :
1.	victoire totale VT	A) Par un knock out (perte de connaissance) ou 2 knock down (perte d'équilibre). B) Par une projection nette ou un coup qui amène l'adversaire sur le dos, lorsque l'attaquant reste debout. C) Par abandon sur prise de soumission ou étranglement. D) Par l'obtention de 12 points ou supériorité par 12 points d'écart. E) Par l'impossibilité de continuer le combat (abandon, accident, dépassement du temps accordé pour les soins médicaux) F) Par disqualification pour non respect du règlement.
2.	Cotation à 4 points 4	A) Par une projection ou un coup qui amène l'adversaire sur le dos, avec chute de l'attaquant. B) Par une projection ou un coup qui amène l'adversaire sur le côté, lorsque l'attaquant reste debout. C) Par immobilisation maintenue 20 secondes. D) Par knock down (perte d'équilibre).

3.	Cotation à 2 points 2	A) Par une projection ou un coup qui amène l'adversaire sur le côté, avec chute de l'attaquant. B) Par une projection ou un coup qui amène l'adversaire sur les fesses, la poitrine ou le ventre, lorsque l'attaquant reste debout. C) Par projection sur le dos de l'adversaire qui est à genoux, lorsque l'attaquant reste debout. D) Par immobilisation tenue de 10 à 19 secondes. E) Par coup de pied à la tête ou coup de poing retourné à la tête. F) Pour l'adversaire du Samboïste qui reçoit le second avertissement. G) Fuite hors de la surface de combat sur prise de soumission déclarée.
4.	Cotation à 1 point 1	A) Par projection sur le côté de l'adversaire qui est à genoux, lorsque l'attaquant reste debout. B) Par projection sur le dos de l'adversaire qui est à genoux, avec chute de l'attaquant. C) Par projection sur les fesses, la poitrine ou le ventre, avec chute de l'attaquant. D) Tout coup autorisé (hors coup à 2 points). E) Pour l'adversaire du Samboïste qui reçoit le premier avertissement. F) Fuite hors de la surface de combat sur immobilisation déclarée.
5.	Action	A) Par une projection ou un coup qui amène l'adversaire sur un ou deux genoux, lorsque l'attaquant reste debout.

Knock out : Lorsque le Samboïste ne réagit pas, qu'il a perdu ses facultés pour se défendre, et laisse passer les coups. Compter le combattant; s'il ne peut pas reprendre ses esprits et reprendre le combat debout au bout de 10 secondes, il sera déclaré Knock Out.

Remarque : le samboïste qui a reçu le knock down ne pourra pas poursuivre la compétition.

Knock down : Lorsque le Samboïste ne réagit pas, qu'il a perdu ses facultés pour se défendre, et laisse passer les coups. Compter le combattant; s'il peut reprendre ses esprits et reprendre le combat debout avant la fin des 10 secondes, il sera déclaré Knock Down.

Remarque : L'adversaire du Samboïste déclaré Knock Down recevra les 4 points pour le Knock Down, ainsi que les points correspondants à la situation qui a amené le Knock Down. Le samboïste déclaré Knock Down pourra poursuivre le match et la compétition.

Chapitre N°3 : TECHNIQUES AUTORISEES

I) COUPS, FRAPPES, PERCUSSION.

Toutes actions techniques et efficaces portées avec force et vitesse par les poings, pieds, genoux sur le corps ou les parties de la tête protégées par le casque.
La cotation est validée si le coup déstabilise, déséquilibre, ou fait chuter l'adversaire.

II) PROJECTIONS

Toutes les projections autorisées dans le règlement de Sambo-sportif.

Chapitre N°4 : COMBAT AU SOL

I) IMMOBILISATIONS

Toutes les immobilisations autorisées seront côtées comme dans le règlement de Sambo-sportif.

II) TECHNIQUE DE SOUMISSION

Les prises de soumission autorisées en Sambo-sportif sont autorisées en Sambo-combat. Les techniques de soumission ne sont autorisées qu'à partir de la catégorie CADET. Les étranglements ne sont autorisés qu'à partir de la catégorie ESPOIR.

L'étranglement est une technique portée sur l'adversaire pour l'empêcher de respirer ou l'amener à perdre connaissance.

Les étranglements sont autorisés sur le cou ou la gorge, avec les bras, la veste (uniquement les revers) ou les jambes (uniquement lorsque un bras ou une épaule de l'adversaire est engagé dans la technique).

Dans tous les cas de figure, le « cri » est signe d'abandon.

Au sol, les frappes sont interdites.

Remarque : Pendant l'exécution d'une technique de soumission (y compris étranglement), le passage dans la position « debout », n'interrompt pas le combat.

Chapitre N°5 : LES INTERDICTIONS ET LES PRISES ILLEGALES

- Toutes les prises interdites en Sambo-sportif adaptées au Sambo-combat
- Porter des coups de poing avec la main ouverte ou du tranchant de la main
- Frapper le bas-ventre, le cou, la nuque et le dos, ainsi que les articulations du coude et du genou
- Frapper à la tête dans les parties non protégées par le casque
- Donner des coups de tête
- Donner des coups de coude
- Les frappes au sol sont interdites
- Réaliser les prises douloureuses sur le cou, la colonne vertébrale, la main et le pied, effectuer une rotation de la tête lors d'un étranglement
- Les coups de genoux et les coups à la tête sont interdits dans la catégorie HONNEUR.
- Les étranglements sont interdits dans les catégories CADETS ET JUNIORS