



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

RÈGLEMENT INTERNATIONAL DE SAMBO (SAMBO Combat) Applicable au Comité Français de Sambo

Document Traduit par Thierry Théron Responsable de la Commission Juges et Arbitre du Comité Français de Sambo

DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE	PROPRIETARY RIGHTS
<p>Les informations contenues dans ce document sont la propriété du Comité Français de Sambo et diffusées à titre confidentiel dans un but spécifique. Le destinataire assure la garde et la surveillance de ce document et convient qu'il ne sera ni copié ni reproduit en tout ou partie et que son contenu ne sera révélé en aucune manière à aucune personne, excepté pour répondre au but pour lequel il a été transmis. Cette recommandation est applicable à toutes les pages de ce document.</p>	<p>This document contains information of a proprietary nature to Comité Français de Sambo and is submitted in confidence for a specific purpose. The recipient assumes custody and control and agrees that this document will not be copied or reproduced in whole or in part, nor its contents revealed in any manner or to any person except to meet the purpose for which it was delivered. This legend is applicable to all the pages of this document.</p>



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

- Approuvé par Comité Exécutif de la FIAS
20 mars 2020
- Approuvé avec changement par Comité Exécutif de la FIAS
15 décembre 2020
- Approuvé avec changement par Comité Exécutif de la FIAS
22 décembre 2021
- Approuvé avec changement par Comité Exécutif de la FIAS
27 avril 2022

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

SOMMAIRE	
PARTIE I. FORMAT ET METHODES DE COMPETITION	4
Article 1. Format de compétitions	4
Article 2. Système et méthode de compétition	4
PARTIE II. COMPETITEURS	5
Article 3. Tranche d'âges	5
Article 4. Catégories de poids	5
Article 5. Condition d'accès à la compétition	5
Article 6. Procédure de pesée	5
Article 7. Droits et responsabilités	6
Article 8. Règlements des tenues	7
Article 9. Délégation d'équipe et entraîneurs	8
PART III. COMPETITION OFFICIELLES ET EQUIPE D'ORGANISATIONS	9
Article 10. Compétition Officielles	9
Article 11. Arbitre en chef (responsable de la compétition)	9
Article 12. Adjoint de l'arbitre en chef	10
Article 13. Secrétaire en chef et adjoint au secrétaire en chef	11
Article 14. Arbitres	11
Article 15. Juges	14
Article 16. Secrétaires techniques	14
Article 17. Tableau de marquage électronique	15
Article 18. Chronométreur	15
Article 19. Annonceur/euse	16
Article 20. Contrôle des tenues (arbitres)	16
Article 21. Docteur de la compétition	17
Article 22. Organisation de la compétition	17
PART IV. REGLES D'ARBITRAGES	18
Article 23. Contenu du combat	18
Article 24. Débuts et fin du combat	22
Article 25. Déroulement et durée d'un combat	23
Article 26. Pause entre les combats	23
Article 27. Résultat et évaluation du combat	23
Article 28. Victoire totale	23
Article 29. Victoire à la fin du temps du combat	24
Article 30. Evaluation des techniques	24
Article 31. Actions au bord du tapis	26
Article 32. Avertissements	26
Article 33. Retrait de l'athlète pendant un combat	28
Article 34. Disqualification	28
Article 35. Règlement des compétitions par équipes	28
Article 36. Protestations	29

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

PART V. EQUIPEMENT DES LIEUX DE COMPETITION	30
Article 37. Tapis de SAMBO	30
Article 38. Equipement pour les compétitions	31

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

ANNEXES	
Annexe 1. REGLEMENT DE LA COMPETITION	32
Annexe 2. SYSTEME DE COMPETITION AVEC DISTRIBUTION EN GROUPES, ELIMINATION.	33
Annexe 3. Combat SAMBO Compétition Tableau des scores « Système de compétition avec répartition en groupes, élimination »	34
Annexe 4. RAPPORT de pesée et de tirage au sort	35
Annexe 5. NOMBRE REQUIS d'officiels et de personnel d'organisation pour la tenue des compétitions Combat SAMBO	36
Annexe 6. RAPPORT DE L'ARBITRE EN CHEF DE LA COMPETITION	37
Annexe 7. CRITÈRES D'ÉVALUATION DU TRAVAIL DES ARBITRES	38
Annexe 8. GESTES DES ARBITRES	40
Annexe 9. RAPPORT DES ARBITRES sur les combats	46
Annexe 10. FEUILLE DE SCORE compétitions par équipes	47

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Le règlement international de SAMBO combat (ci-après les règles dénommées) couvre les Questions d’arbitrage des compétitions de SAMBO combat.
L’édition est destinée aux organisateurs, arbitres, entraîneurs et athlètes.

PARTIE I. FORMAT ET MÉTHODES DE COMPÉTITION

Article 1^{er} Format des concours

1. Par leur format, les compétitions sont divisées en :
 - a) Individuelle ;
 - b) Par équipe ;
 - c) Par équipe-individuelle.
2. Le format des compétitions est défini par les règles de compétitions dénommées ci- après, pour chaque cas individuel (voir annexe 1).
3. Dans les concours individuels, seuls les résultats individuels et les places des participants dans leurs catégories de poids sont définis.
4. Dans les compétitions par équipes, les équipes se rencontrent et, par les résultats de ces rencontres, les places de l’équipe sont définies.
5. Dans les compétitions par équipes-individuelles, les places des participants individuels doivent être définis, la place de l’équipe est définie en fonction des résultats individuels de ses participants conformément au règlement.
6. Dans les compétitions officielles de la FIAS et du CFS, les résultats individuels et par équipes peuvent être déterminés par des médailles et des classements :
 - a) Les équipes qui comptent le plus grand nombre de médailles d’or sont déterminées d’abord, suivies respectivement des médailles d’argent et de bronze et des cinquièmes et septièmes places.
 - b) Les équipes ont la même place en cas de nombre égal de médailles et de places. Les places suivantes sont déterminées à partir du nombre établi moins les équipes qui ont pris les mêmes places.

Article 2. Systèmes et méthodes de compétitions

1. Les compétitions SAMBO combat officielles de la FIAS et du CFS ont lieu avec le système de distribution en groupes, d’élimination sans repêchage (voir annexe 2,3).
2. L’ordre des combats entre les concurrents (équipes) est défini par une procédure de tirage au sort.
3. Le tirage au sort des compétitions officielles de la FIAS (Championnats du Monde, championnats continentaux, coupes du monde) se déroulent sur un ordinateur utilisant le logiciel FIAS, avec une distribution aléatoire des athlètes.
4. Le tirage au sort des Compétition officielles du CFS (challenges nationaux, détections nationaux) se déroulent sur un ordinateur utilisant le logiciel du CFS avec une distribution aléatoire des athlètes.
5. Le tirage au sort est effectué une fois (pour toutes les disciplines et catégories de poids), le premier jour des compétitions lors de la réunion des représentants.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

PARTIE II. Compétiteurs

Article 3. Tranches d'âge

1. Les compétiteurs FIAS et CFS sont répartis dans les tranches d'âge suivantes :

Tranche	Age
Espoirs (hommes)	18-20 ans
Seniors (hommes et femmes)	18 ans et +

2. L'affiliation d'un participant à une tranche d'âge est déterminée par l'année de naissance. L'année de naissance d'un participant doit être précisée dans le règlement.

Article 4. Catégories de poids

1. Les participants sont répartis en catégories de poids suivantes dans leurs tranches d'âges :

Tranche	Catégories de poids						
Hommes (espoirs et seniors)	58	64	71	79	88	98	+98
Femmes (adultes)	50	54	59	65	72	80	+80

Article 5. Admission à la compétition

- La Commission d'enregistrement accorde l'admission aux compétiteurs qui comprend : un représentant de la FIAS ou du CFS, un représentant du comité organisateur, le secrétaire en chef et des membres de la commission.
- Les conditions d'admission des participants ainsi que la liste des documents à soumettre à la Commission d'enregistrement sont stipulées dans le règlement.
- Les participants aux compétitions internationales incluses dans le calendrier de la Fédération Internationale de SAMBO (FIAS) doivent avoir une licence de compétiteur international.
- Les participants au compétition nationale inclus dans le calendrier du CFS doivent avoir une licences compétiteur CFS
- Les athlètes doivent avoir une assurance sportive spéciale pour au moins 100 000 USD.(fias)
- Les athlètes licenciés au CFS sont couvert par l'assurance contenue dans la licence CFS.

Article 6. Pesée

- La procédure de pesée vise à faire correspondre le poids d'un concurrent à l'une des catégories de poids.
- L'athlète n'a le droit de participer à ces compétitions que dans une seule catégorie de poids.
- La procédure de pesée et le temps des participants sont indiqués dans le règlement.
- Un athlète qui est en retard ou qui ne se présente pas à la pesée n'est pas autorisé à participer à la compétition.
- La pesée aura lieu la veille de la compétition et dure 1 heure.
- Les compétiteurs se voient accorder le droit de tester les balances sur lesquelles la pesée officielle aura lieu une heure avant le début de la pesée.
- Lors de la pesée officielle, un athlète ne peut monter sur la balance qu'une seule fois.



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

8. Dans des circonstances imprévues, une pesée supplémentaire peut être effectuée sous réserve d'une décision prise par le Président de la Commission technique de la FIAS

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

9. La pesée est effectuée par une équipe d'arbitrage désignée par l'arbitre en chef qui comprend l'arbitre en chef adjoint, un représentant du secrétariat de la compétition et deux arbitres.
10. Tous les arbitres doivent porter l'uniforme officiel.
11. Tous les membres de l'équipe d'arbitrage doivent être du même sexe que les athlètes (Seulement les hommes pour les hommes et les femmes pour les femmes).
12. Lors de la pesée officielle, seuls les athlètes, une équipe d'arbitrage et un médecin Doivent être dans la salle de pesée.
13. Tous les participants doivent subir un examen médical visuel par le médecin avant la pesée.
14. Les athlètes ayant une blessure, des symptômes de maladies de la peau, des dysfonctionnements ou des blessures du système locomoteur ne doivent pas être autorisés à participer à la pesée.
15. Les participants doivent être pesés dans une salle spéciale en sous-vêtements de sports : hommes en boxer / slip et femmes en soutien-gorge et culotte.
16. Il n'est pas permis de se peser sans sous-vêtements.
17. Lors de la pesée, les compétiteurs doivent présenter le passeport du pays qu'ils Représentent.
18. Le poids du compétiteur doit être dans la fourchette de la catégorie de poids donnée (par exemple, la catégorie allant jusqu'à 88 kg varie de 79,1 à 88,0 kg). Seuls les poids jusqu'à des dixièmes (un chiffre après la décimale) sont enregistrés.
19. Les membres de l'équipe d'arbitrage à la procédure de pesée ont déclaré le poids Précis du concurrent à la feuille de pointage (annexe 4).
20. Si le poids d'un athlète ne correspond pas à la catégorie de poids, le membre de l'équipe d'arbitrage pose son poids précis, écrit **NA (non applicable)**, puis l'athlète met sa signature à côté de cette information.
21. Les résultats de la pesée doivent être signés par tous les membres de l'équipe à côté des noms de famille d'arbitrage. L'arbitre en chef adjoint dépose **l'ABS (absent)** des athlètes qui ne se sont pas présentés et le signe.
22. Les résultats de la pesée sont signés par tous les membres de l'équipe d'arbitrage.

Article 7. Responsabilités et droits

1. Un participant est tenu :
 - a) De respecter strictement le règlement et de respecter les règles d'organisation de la compétition.
 - b) D'obéir aux demandes des arbitres
 - c) De se présenter immédiatement au tapis lorsqu'il est appelé par les officiels de la compétition.
 - d) Informer immédiatement les officiels de la compétition au cas où il lui serait impossible, pour des raisons quelconques, de poursuivre la compétition.
 - e) De serrer la main (à deux mains) avec l'adversaire avant et après le combat.
 - f) D'être correct par rapport à tous les compétiteurs, officiels, personnes qui s'occupent des compétitions et les spectateurs.
 - g) De combattre avec les ongles coupés de près.
 - h) Nouer fermement les cheveux longs en tresse ou en queue de cheval sans dépasser 20 cm.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

- i) De porter une tenue de SAMBO et protection combat sambo en accord avec le règlement. (Article 8)
 - J) D'avoir un certificat médical pour les compétitions.
 - k) D'avoir une assurance sportive qui les couvrent à hauteur de 100.000\$.
 - l) D'avoir une licence FIAS avec paiement de la cotisation de l'année en cours.
 - m) Participer à la cérémonie de récompenses.
2. Un participant a le droit de :
- a) Faire appel aux arbitres par l'intermédiaire d'un représentant de l'équipe ; faire appel directement à l'arbitre en chef pendant les compétitions individuelles (en l'absence d'un représentant).
 - b) Effectuer un contrôle de poids sur les balances officielles une heure avant le début de la pesée.
 - c) Obtenir l'information nécessaire en temps opportun : le déroulement des compétitions, le programme, les changements apportés au programme, l'appariement pour la prochaine ronde, les résultats des combats, etc...
 - d) Utiliser 2 minutes au cours du combat pour obtenir de l'aide médicale.
 - e) Donner un signal à l'aide d'une voix ou de gestes si les arbitres ne remarquent pas une prise interdite par l'adversaire.
 - f) Faire appel à un arbitre ayant demandé l'arrêt du combat (uniquement s'il est nécessaire de demander de l'aide médicale ou d'ajuster sa tenue).

Article 8. Réglementation tenue

1. À toutes les compétitions officielles de la FIAS, seules les tenues certifiées avec la marque de conformité FIAS (brevet) sont autorisées.
2. Uniforme du compétiteur combat SAMBO : une veste SAMBO, chaussures SAMBO, short SAMBO et équipements de protection. Les participantes doivent porter un bandage de protection de la poitrine et un tee-shirt blanc (tee-shirt avec des images et des inscriptions dessus, ainsi que sale, tee-shirt déchiré et tee-shirt avec col étiré ne sont pas autorisés !!!).
3. La veste SAMBO de couleur rouge et bleue de coupe spéciale, et la ceinture doit être faite de tissu de coton, tissu synthétique ou combiné.
4. La manche de la veste doit couvrir le bras jusqu'à la main, la largeur de la manche doit laisser un espace de plus de 10 cm sur toute la longueur du bras.
5. Pour faire passer la ceinture, il doit y avoir deux trous sur la ligne de la taille. La ceinture doit passer dans ces trous deux fois, épouser étroitement le corps et attaché à l'avant par un nœud, fixant ensemble ses deux extrémités.
La ceinture doit être située le long de la taille de l'athlète, où elle est enfilée à travers des fentes spéciales, deux fois et embrasser fermement le corps et attachée à l'avant par le nœud, en attachant ensemble ses deux extrémités.
6. Les pans de veste doivent être de 25 à 30 cm à la ligne de taille, tandis que la longueur des extrémités de la ceinture attachée ne doit pas dépasser le pan de veste.
7. Le dossard doit être appliqué à l'arrière de la veste de sambo conformément à la fiche technique FIAS pour sa fabrication.
8. Les chaussures SAMBO rouges, bleues ou combinées (rouge-bleu) doivent être fabriquées en cuir souple ou en tissu synthétique et doivent avoir une semelle souple.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

9. Les shorts SAMBO doivent être fabriqués à partir de tricots synthétiques rouges et bleus. (la couleur est unie, sans applications supplémentaires).
10. Le haut du short doit courir jusqu'à la ligne de ceinture, et le bas doit couvrir la moitié supérieure de la cuisse.
11. Équipements de protection :
 - a) Un casque de SAMBO combat avec le menton et la zone du visage ouvert.
 - b) Gants de SAMBO de combat (mitaines);
 - c) Protège-jambes (coussinets), fermant l'avant du tibia et les laçages des chaussures de SAMBO.
 - d) Protège-dents.
 - e) Coquille de protection à l'entre jambe pour homme.
 - f) Bandage protecteur de la poitrine pour les femmes.
12. Pour les compétitions officielles FIAS de SAMBO combat, l'uniforme du compétiteur, y compris l'équipement de protection externe, doit être d'une couleur - rouge ou bleu. Chaussures de SAMBO peuvent être d'une couleur combinée (rouge-bleu).
13. Il est interdit de porter des articles rigides pendant un combat.
14. Il est permis d'utiliser des bandages et des bandes afin de prévenir les blessures articulaires. Toutes les parties ouvertes du corps, par exemple l'articulation du genou, doivent être recouvertes d'un bandage ou d'une bande élastique de genouillère de la couleur de l'uniforme (rouge ou bleu).
15. Le bandage spécial des mains est interdit, il est possible d'utiliser uniquement des bandages élastiques mous.
16. Il est interdit de porter des vêtements qui dépassent sur les bords uniformes (Violation du code uniforme).
17. Les participants assisteront aux défilés d'ouverture et de clôture et à la cérémonie de remise des prix dans leurs uniformes rouges SAMBO sans leurs équipements de protection.

Article 9. Délégations d'équipes et entraîneurs

1. Le chef de délégation est l'intermédiaire entre les officiels de la compétition et les compétiteurs fournis par une fédération nationale donnée.
2. Le représentant est responsable de la discipline des membres de l'équipe et s'assure de leur présence en temps opportun aux compétitions.
3. Le représentant participe au tirage au sort et assiste à la réunion de la compétition officielle si elle se tient conjointement avec les autres représentants.
4. Le représentant a le droit de déposer une réclamation conformément à l'article 36.
5. Il est interdit aux représentants de se trouver dans la zone de compétition.
6. Il est interdit au représentant et à l'entraîneur de l'équipe de perturber le travail des arbitres et des personnes qui mènent les compétitions.
7. Le représentant ne peut pas être simultanément arbitre à la même compétition.
8. Si l'équipe n'a pas de représentant, ces fonctions seront remplies par l'entraîneur de l'équipe.
9. L'entraîneur doit être titulaire d'une licence FIAS à jour de cotisation de l'année en cours.
10. Pendant la compétition, l'entraîneur doit porter un survêtement.
11. Seul l'entraîneur peut être autorisé à seconder le combat.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

12. Pendant un combat, l'entraîneur peut seconder le combat, étant situé dans la zone spécialement désignée près du tapis sans le quitter pendant le combat et sans perturber le travail des arbitres.
13. Il est interdit aux entraîneurs et aux représentants de porter un couvre-chef dans la salle de sport, à la réunion technique et lors d'autres événements.
14. Pendant le combat, l'entraîneur peut attirer l'attention des arbitres sur l'évaluation des actions techniques en levant la main en restant assis.
15. Pour avoir enfreint les règles, l'entraîneur peut être disqualifié.
16. Après la disqualification, l'entraîneur doit quitter la zone de compétition jusqu'à la fin de celle-ci.

PARTIE III. RESPONSABLES DE LA COMPETITION ET PERSONNEL DE SOUTIEN

Article 10. Responsables de la compétition

1. Les responsables de la compétition sont approuvés par le président de la Commission technique de la FIAS.
2. Les responsables de la compétition sont représentés par :
 - Gestion - Arbitre en chef, adjoints des arbitres en chef, secrétaire en chef et secrétaire adjoint.
 - Arbitres (arbitres et juges).
3. L'arbitrage du combat est effectué par une équipe d'arbitrage neutre représentant trois pays différents, composée d'un arbitre et de deux juges.
4. Chacun des trois arbitres évalue les actions des combattants de manière indépendante et, tout en considérant les protestations et les moments controversés, il doit fonder ses actions par des articles correspondants du règlement.
5. Un arbitre doit porter l'uniforme autorisé par la FIAS, et un sifflet.
6. L'uniforme de l'arbitre doit être composé d'un tee-shirt blanc avec des manches bicolores (manche droite rouge et bleue à gauche), un pantalon blanc, des chaussettes et des chaussures de sport.
7. Les arbitres ne peuvent utiliser que des ceintures de pantalons blanches.
8. Il est interdit de porter une montre, un bracelet, une carte d'accréditation et tout autre article attaché à la ceinture.
9. Dans le cas où un arbitre a une cicatrice visible ou un tatouage sur les bras, il peut le recouvrir d'un manchon spécial de compression couleur chair (serré).
10. Dans certaines circonstances, le Comité exécutif de la FIAS peut changer la couleur de l'uniforme des arbitres.
11. La Fédération nationale du SAMBO qui accueille les compétitions fournit du personnel de soutien : arbitres de contrôle uniformes, chronométreurs, secrétaires techniques, annonceurs, opérateurs de systèmes de rediffusion vidéo, médecins, administrateurs, etc. (une estimation du nombre requis d'arbitres et de personnel de soutien est donnée à l'annexe 5).

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Article 11. Responsable des arbitres

1. Le responsable des arbitres dirige les compétitions et est responsable de leur conduite conformément aux règles et règlements actuels à la FIAS.
2. Le responsable des arbitres est tenu :
 - a) Vérifier l'état de préparation du lieu des compétitions, l'équipement et l'inventaire des tenues, leur correspondance aux exigences des présentes règles.
 - b) De nommer des arbitres pour la pesée.
 - c) Organiser le tirage au sort des combattants
 - d) Approuver le calendrier des compétitions
 - e) De placer ses adjoints et ses arbitres à chaque tapis.
 - f) De tenir la réunion des responsables de la compétition.
 - g) De prendre une décision sur la disqualification d'un athlète
 - h) D'approuver le jumelage pour les finales et de nommer des équipes d'arbitrage pour les mener.
 - i) De prendre une décision opportune sur les protestations des représentants de l'équipe conformément à l'art. 36.
 - a) Fournir à la FIAS un rapport sur le travail de chaque membre des responsables de la compétition (voir annexe 6), sur la base des critères approuvés (voir annexe 7)
3. L'arbitre en chef a le droit :
 - a) De faire une pause ou d'arrêter les compétitions en cas de circonstances empêchant la conduite normale de la compétition.
 - b) D'interrompre le combat, si nécessaire, pour discuter d'un moment controversé, en attendant, l'arbitre en chef lui-même ne participe pas à cette discussion
 - b) Modifier le programme et le calendrier des compétitions en cas de nécessité absolue.
 - c) De modifier les fonctions des arbitres au cours des compétitions
 - d) de retirer les arbitres pour des erreurs grossières ou ceux qui ne remplissent pas leurs fonctions, de les marquer dans le rapport et d'en informer le président de la commission technique de la FIAS.
 - e) de déclarer un avertissement (ou de se retirer de l'exercice de leurs fonctions) aux représentants ou aux entraîneurs qui enfreignent les présentes règles.
 - f) de modifier la séquence ou l'ordre des combats si nécessaire.
4. L'arbitre en chef n'a pas le droit :
 - a) de retirer ou de remplacer les arbitres pendant un combat.
 - b) d'annuler la décision du trio d'arbitres.
 - c) de faire changer à l'arbitre sa propre décision ou d'imposer sa décision aux trois arbitres.
5. Il est obligatoire pour les arbitres, les participants, les représentants d'équipes, les entraîneurs, etc. de suivre les instructions de l'arbitre en chef.
6. Sur les instructions de l'arbitre en chef, leurs fonctions aux compétitions peuvent être accomplies par leur adjoint

Article 12. Responsable des Arbitres Adjoint

1. Le RdAA dirige le travail de l'équipe d'arbitrage.
2. Le RdAA est assis à une table spéciale, surveillant le tapis et le travail de l'équipe d'arbitrage.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

3. Le tableau du RdAA doit avoir un moniteur pour visionner les rediffusions vidéo.

4. Le RdAA:

- a) nomme les équipes d'arbitrage pour les combats au sein du tapis supervisé et surveille leur travail.
- b) a le droit de retarder l'annonce de l'évaluation technique ou le résultat d'un combat (avant la fin du combat) pour une discussion supplémentaire et de prendre une décision finale si les trois arbitres ont des opinions divergentes et aussi si le RdAA n'est pas d'accord avec leur décision.
- c) s'adresse à l'arbitre en chef pour la discussion supplémentaire d'un moment controversé et pour prendre une décision finale.
- d) interrompt le combat à la demande de l'arbitre en chef
- e) décide s'il est nécessaire de délivrer le quatrième avertissement.
- f) prend une décision sur le retrait d'un athlète du combat.
- g) s'adresse à l'arbitre en chef pour la disqualification d'un athlète.
- h) procède à une évaluation du travail effectué par chaque arbitre au tapis supervisé conjointement avec l'arbitre en chef, les évalue sur une échelle de 10 points.
- i) peut recommander à l'arbitre en chef de congédier les arbitres qui commettent des erreurs grossières ou qui ne sont pas en mesure d'exécuter les tâches assignées.
- j) définit s'il est nécessaire d'examiner la demande d'un entraîneur (article 9, clause 12).
- k) peut accomplir les fonctions de l'arbitre en chef en son nom.

5. Si l'arbitre en chef adjoint ne remplit pas les fonctions assignées ou n'est pas en mesure d'exercer ses fonctions pour des raisons objectives, l'un des officiels de la compétition est nommé au poste vacant de l'arbitre en chef adjoint sur décision de l'arbitre en chef.

Article 13. Secrétaire en chef et secrétaire en chef adjoint

1. Le Secrétaire général dirige les travaux du secrétariat de la compétition et doit :

- a) être membre de la Commission d'enregistrement.
- b) effectuer le tirage au sort.
- c) préparer le programme et l'horaire de la compétition.
- d) tenir les rapports sur la compétition
- e) déterminer la procédure pour les athlètes de combattre dans les tournois à la ronde.
- f) surveiller la préparation des rapports de combat
- g) préparer les instructions et les décisions de responsable des arbitres
- h) fournir à responsable des arbitres les résultats de la compétition pour approbation et les données nécessaires au rapport final.
- i) fournir des informations aux représentants, commentateurs et journalistes sur la permission de responsable des arbitres.
- j) gérer le système d'exploitation pour la tenue de compétition.

2. Le secrétaire en chef adjoint assiste le secrétaire en chef pendant la compétition et, si nécessaire, peut exercer les fonctions du secrétaire en chef.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Article 14. Arbitre

1. L'arbitre utilise plusieurs moyens de signalisation (sifflet, gestes et commandes vocales – voir annexe 8), il doit évaluer les techniques et les actions des athlètes, et il gère le combat dans le strict respect des règles.
2. L'arbitre doit :
 - a) participer à l'introduction des combattants.
 - b) siffler pour commencer le combat et le reprendre après les pauses.
 - c) interrompre le combat :
 - s'il y a un knock-down
 - si les combattants sortent du tapis.
 - si les combattants ne sont pas assez actifs et n'affichent aucune tentative réelle d'appliquer des actions techniques en position au sol.
 - si l'un des combattants a besoin de l'assistance médicale ; dans ce cas, l'arbitre doit démontrer le geste approprier pour appeler le médecin.
 - s'il est nécessaire d'ajuster la tenue d'un combattant.
 - si un candidat applique une prise interdite (à l'exception du cas prévu à l'article 14 de l'article 3 des présentes règles).
 - à la demande du juge si l'arbitre juge bon de le faire au moment donné.
 - à la demande du combattant si l'arbitre juge approprié au moment donné.
 - s'il a besoin d'une consultation dans les cas non prévus dans le règlement.
 - d) arrêter le combat prématurément :
 - au signal de soumission du combattant qui est en position au sol.
 - au cas où l'un des combattants l'emporterait par une « victoire totale ».
 - si l'un des combattants gagne en raison d'une différence de 8 points (grande supériorité).
 - dans le cas où le combattant gagne par une répétition de knock-down.
 - dans le cas où le combattant gagne par un knock-out.
 - si la décision est prise de retirer ou de disqualifier un athlète du combat.
 - e) siffler par le signal du tableau d'affichage (gong) pour mettre fin au combat.
 - f) prendre des décisions sur la nécessité de donner le quatrième avertissement à un combattant ayant reçu le troisième avertissement.
 - g) prendre les mains des deux combattants lorsque le résultat est déclaré et lever le bras du gagnant.
3. Si le défenseur viole les règles en position au sol, l'arbitre, sans interrompre le combat, appelle à mettre fin à la violation en tapotant une partie du corps de l'athlète et en donnant l'avertissement conformément aux articles 32 à 34 du présent règlement.
4. Si l'attaquant viole les règles en position au sol, l'arbitre interrompt le combat et le reprend en position debout, donnant un avertissement conformément aux articles 32 à 34 du présent règlement.
5. Dès que l'un des candidats est pris en immobilisation, l'arbitre doit démontrer le geste approprié, initiant un compte à rebours.
6. Après l'expiration du délai de l'immobilisation, l'arbitre doit afficher l'évaluation de l'immobilisation exécuté. Dans le cas où :
 - a) si pendant l'immobilisation le défenseur tient la position sur sa poitrine, son estomac ou ses fesses lorsque l'angle entre son dos à la ligne des omoplates et le plan du tapis est supérieur à 90 degrés, ou qu'il poussera le corps de l'adversaire du

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

sien, ou les deux se trouvent dans la position « hors du tapis », l’arbitre doit cesser de compter le temps de retenue en montrant le geste approprié.

b) si l’attaquant passe à une prise douloureuse pendant l’immobilisation, l’arbitre doit interrompre le temps d’immobilisation, en montrant le geste approprié, puis commencer à compter le temps de la prise douloureuse.

c) si le défenseur commence à exécuter une prise douloureuse pendant l’immobilisation, l’arbitre initie le compte à rebours de temps d’immobilisation pour un athlète et le compte à rebours pour la prise douloureuse pour l’autre en montrant les gestes appropriés ; en outre, après la fin du temps d’immobilisation, le combat n’est pas interrompu et le temps de la prise douloureuse continue.

d) si l’athlète commence à avoir un saignement abondant (saignement de nez à la suite d’une coupure) pendant l’immobilisation, l’arbitre doit arrêter le combat, en comptant l’immobilisation complète, inviter le médecin, et une fois l’assistance médicale donnée, reprendre le combat en position debout.

7. Dès que l’un des athlètes commence à exécuter une prise douloureuse, l’arbitre commence à compter le temps en montrant le geste approprié. Une minute est donnée pour l’exécution d’une prise douloureuse.

8. Une fois que le temps d’exécution de la prise douloureuse est fini, l’arbitre doit interrompre le combat avec son sifflet et le reprendre en position debout.

9. Une minute sera de nouveau donnée pour la prochaine prise douloureuse commencée par l’un des athlètes. Dans le cas où :

a) si l’attaquant, lors de l’exécution d’une prise douloureuse, passe à une immobilisation ou à une autre action technique en position au sol ou si le défenseur sort de la prise douloureuse et contre-attaque, le temps de prise douloureuse s’arrête, mais le combat ne doit pas être interrompu.

b) si les deux athlètes exécutent une prise douloureuse en même temps, alors l’arbitre doit commencer à décompter pour les deux athlètes simultanément en montrant le geste approprié, et le temps de prise douloureuse expire en même temps pour les deux athlètes.

c) si au cours d’une prise douloureuse le défenseur débute aussi une prise douloureuse, l’arbitre doit d’abord décompter le temps pour un athlète, puis le temps pour le deuxième athlète ; le temps pour la prise douloureuse pour les deux athlètes doit commencer à partir de la prise douloureuse initiée par le premier athlète.

d) si, au cours d’une prise douloureuse, le défenseur met l’adversaire en immobilisation, l’arbitre, sans interrompre le temps de prise douloureuse, lance le temps d’immobilisation avec un geste approprié ; et une fois le temps de la prise douloureuse terminée, l’arbitre l’annule avec un geste approprié et continue à compter le temps d’immobilisation.

e) si l’athlète(s) commence(nt) à avoir un saignement abondant (saignement de nez à la suite d’une coupure) pendant la prise douloureuse, l’arbitre interrompt le temps de prise douloureuse, appelle le médecin, et une fois l’assistance médicale donnée, fait reprendre le combat en position debout.

10. Si pendant la prise douloureuse l’attaquant ne fait pas de véritables tentatives pour compléter l’impact de la douleur, l’arbitre doit interrompre le combat avec son sifflet et le reprendre en position debout au centre du tapis.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

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

- a) enlever le casque.
- b) retirer le protège-dents.
- c) inviter le médecin au tapis.

12. Si pendant le combat il y a un knockdown, l'arbitre doit arrêter le combat et commencer le compte à rebours jusqu'à 10, puis montrer un score de 4 points et vérifier l'état de l'athlète (pour les critères voir l'article 23, clause A, clause 6), puis continuer le combat, ou l'arrêter avec l'élimination subséquente de l'athlète du combat.

13. Si pendant le combat il n'y a pas d'actions techniques évaluées ou qu'il y a le même nombre d'avertissements reçus en même temps, le combat sera interrompu à la mi- temps, et le trio d'arbitres définira l'athlète actif et annoncera le prochain avertissement à son adversaire.

14. Si pendant le combat la situation n'a pas changé, l'athlète qui a reçu l'avertissement sera considéré comme le perdant.

15. Si une prise douloureuse se produit au milieu du combat, alors l'athlète actif est déterminé à la fin du décompte de la prise douloureuse.

16. Si, au milieu du combat, une immobilisation qui n'a pas donné d'avantage (l'adversaire est sortie) est enregistré, alors la définition de l'athlète actif se produit quand l'attaque est terminée.

Article 15. Juge

1. Avec l'arbitre, un combat est dirigé par deux juges.
2. Le juge de table est placé à la table d'arbitrage pendant un combat.
3. Le juge de chaise doit être placé près de la plate-forme (près du tapis en l'absence d'une plate-forme) sur le côté opposé du tapis du juge de table.
4. Pendant le combat, le juge ne doit pas quitter son poste, sauf pour les cas d'accompagnement d'un athlète et à l'invitation de RdAA.
5. Le juge :
 - a) évalue les actions des athlètes et les situations en montrant les gestes établis (voir annexe 9).
 - b) doit participer à la prise de décisions sur la nécessité de donner le quatrième avertissement à l'athlète(s) ayant le troisième avertissement.
 - c) Dans tous les cas s'il juge nécessaire, il doit se lever, attirant l'attention de l'arbitre, et signaler les aspects particuliers du combat à l'arbitre.
 - d) à la table contrôle le travail du secrétaire technique et de l'exploitant du tableau de bord électronique.

Article 16. Secrétaire technique

1. Le secrétaire technique s'assoit à la table d'arbitrage et tient une feuille de pointage (voir annexe 10) tout au long du combat. À la fin du combat, le secrétaire doit compter le nombre de points et le temps du combat et donner la feuille de pointage au secrétaire de la compétition.
2. La notation des techniques dans la séquence qu'elles sont faites par les athlètes doit être enregistrée dans la feuille de pointage en utilisant les numéros 1, 2 ou 4.
 - a) les scores des immobilisations doivent être marqués d'un cercle.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

- b) la notation des techniques appliquées au cours d'un combat est enregistrée de manière à permettre de déterminer laquelle des points est la dernière (par exemple, la notation de chaque action technique, à l'exception de la dernière, est marquée par un signe + (plus)).
- c) la notation des techniques appliquées au cours d'un combat doit être, afin de déterminer lequel des points est le dernier marqué (par exemple, la notation de chaque action technique, sauf pour le dernier, est marqué par un + (plus) signe).
- d) un combat terminé avant le gong est enregistré avec un "X" suivi du temps du combat.
- e) les points d'avertissement doivent être comptés en faveur de l'adversaire et sont inscrits dans une case (1er avertissement 0, 2ème avertissement 1 point, 3ème avertissement 1 point), si un 4ème avertissement est annoncé, alors X est mis en notation.

3. Un combat se termine à l'avance en cas de :

- a) victoire totale
- b) le retrait du ou des candidats d'un combat pour une violation répétée des règles ou par décision d'un médecin.
- c) l'élimination du ou des candidats de la compétition (disqualification).
- d) le combattant arrive trop tard sur le tapis pour combattre.

4. Si le combat se termine à l'avance, le temps de combat est indiqué dans la feuille de pointage.

5. Dans le cas où le retrait d'un athlète par le médecin, le temps de combat est indiqué dans la feuille de pointage, et ci-dessous (suivant une fraction) le temps 2' – en retard pour la prestation des soins médicaux est indiqué.

6. Lors de la détermination du résultat d'un combat, la somme totale des points techniques et des points accordés pour les avertissements à l'adversaire, marqués par chacun des athlètes, est enregistrée dans les colonnes correspondantes de la feuille de pointage, le nom du gagnant étant encerclé.

7. Il est interdit de faire d'autres enregistrements dans la feuille de pointage.

8. En cas d'organisation d'une épreuve par équipe, le secrétaire technique tient un registre des compétitions par équipes (voir annexe 11).

Article 17. Opérateur de tableau de bord électronique

1. L'opérateur doit s'asseoir à la table d'arbitrage et afficher les informations suivantes sur le combat sur le tableau de bord Électronique :

- catégorie de poids
- informations sur les athlètes (nom complet, pays)
- le temps de combat
- la notation des actions techniques pendant le combat après que les trois arbitres aient pris leur décision.
- le nombre d'avertissements émis.
- le temps d'immobilisation et celui de prise douloureuse.
- le temps total qu'un athlète passe avec le médecin.
- le retard d'un athlète après le premier appel au tapis.
- le nom du gagnant.
- score de match dans les compétitions par équipe.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Article 18. Chronométreur

1. Le chronométreur doit s'asseoir à la table d'arbitrage et dupliquer les fonctions suivantes de l'opérateur du tableau de bord en cas de dysfonctionnement du système:
 - enregistre la durée d'un combat, les immobilisations, les prises douloureuses et la prestation de soins médicaux.
 - enregistre le retard d'un athlète après le premier appel au tapis à l'aide d'un chronomètre.
 - donne le signal pour la fin d'un combat en frappant un gong en l'absence d'un système électronique.
 - maintient un tableau de bord actionné manuellement.
2. Pendant les pauses dans le combat, le chronométreur doit arrêter le chronomètre sur le sifflet de l'arbitre et le redémarrer sur le sifflet de l'arbitre pour enregistrer le temps réel du combat.
3. Si un combat est interrompu en raison d'une blessure d'un athlète, le chronométreur doit arrêter le chronomètre principal et commencer un chronomètre supplémentaire sur le signal de l'arbitre pour enregistrer le temps passé à fournir une assistance médicale.
4. Dès que l'arbitre commence le temps d'immobilisation pendant un combat, le chronométreur doit commencer un chronomètre supplémentaire pour enregistrer le temps.
5. Dès que l'Arbitre commence le temps de prise douloureuse au cours d'un combat, le chronométreur doit commencer un chronomètre supplémentaire pour enregistrer le temps.

Article 19. Annonceur

1. L'annonceur doit annoncer le programme de compétition et la procédure, présenter les concurrents de chaque combat et annoncer les résultats de chaque combat.
2. Les participants sont présentés de la manière suivante :
 - la séquence de présentation est la suivante : l'athlète portant l'uniforme rouge – nom complet de l'athlète – pays – l'athlète portant l'uniforme bleu – nom complet de l'athlète – pays.
Exemple : « 'athlète en rouge – Ivan Ivanov, Bulgarie. L'athlète en bleu – Petr Petrov, Russie.
3. Le résultat est annoncé de la manière suivante :
 - la séquence de présentation est : le tapis sur lequel le combat a eu lieu – nom complet du gagnant – pays.
Exemple : « Sur le tapis A, le gagnant est Ivan Ivanov, Bulgarie ».
4. L'annonceur doit annoncer des informations en anglais et dans la langue du pays dans lequel la compétition a lieu.

Article 20. Arbitre de contrôle de tenue

1. L'arbitre de contrôle de tenue :
 - a) informer les participants du temps d'entrée sur le tapis.
 - b) trouver des athlètes pour le prochain combat conformément à la feuille de pointage.
 - c) identifier l'athlète conformément à son accréditation.
 - d) vérifier la conformité des uniformes des compétiteurs.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

- vérifier la marque de conformité sur l'uniforme de l'athlète.
 - vérifier l'état de l'uniforme de l'athlète (couleur, aucun dommage)
 - vérifiez le numéro arrière de la veste de l'athlète et son état (conformité aux exigences de la FIAS, dommages, éléments bruts).
 - vérifier la longueur de la manche et sa largeur sur toute la longueur (pour cela, l'athlète étend ses bras redressés sur les côtés, puis les amène face à lui), plaçant un outil spécial alternativement dans chaque manche.
 - vérifier la dureté de la fixation de la ceinture et la ligne de son emplacement, ainsi que la longueur de ses extrémités.
 - vérifiez la longueur de la veste avant et arrière.
 - vérifiez la couleur, l'état, la longueur et la largeur du short.
 - vérifier la couleur, l'état, la dureté du laçage des chaussures.
 - vérifier la couleur et l'état du T-shirt pour les femmes.
 - vérifier les mains de l'athlète qu'il n'y est pas de rubans durs (bandages élastiques sont autorisés)
 - vérifier le système de fixation des gants.
 - vérifier la taille des protège-tibias (coussinets)
 - vérifier le protège-dent.
 - vérifier la coquille pour les hommes et le bandage protecteur de poitrine et t-shirt pour les femmes.
 - s'il y a une genouillère, vérifiez sa couleur et son état, (dommages, éléments rugueux ou durs).
- e) vérifier les tenues des entraîneurs qui vont seconder les athlètes (présence d'un survêtement et chaussures de sport, absence de couvre-chef et vêtements extérieurs).

Article 21. Docteur de compétition

1. Le médecin de compétition est membre du personnel de soutien et participe aux compétitions conformément aux règles relatives au sport et à l'organisation de la FIAS.
2. Le médecin de la compétition doit :
 - a) prendre une décision sur l'admission des compétiteurs à la procédure de pesée.
 - b) assister à la pesée et procéder à un examen externe des participants.
 - c) surveiller le respect des exigences sanitaires et hygiéniques sur les lieux de compétition.
 - d) surveiller les participants pendant la compétition.
 - e) fournir une assistance médicale aux athlètes directement sur le tapis à la demande de l'arbitre.
 - f) donner des avis sur la possibilité pour les athlètes de poursuivre un combat ou une compétition, informer immédiatement le responsable des arbitres de la compétition et soumettre le certificat correspondant au secrétariat.
3. Un athlète reçoit un maximum de 2 minutes pour la prestation de soins médicaux pendant un combat.
4. L'assistance médicale est fournie directement sur le tapis (bord du tapis).
5. Au cours d'un combat, l'assistance médicale n'est fournie qu'en cas de blessures (dissection, abrasion) des zones du corps ouvert, ainsi qu'en cas de blessures aux doigts.
6. Lors de des soins médicaux, la violation de l'uniforme n'est pas autorisée.



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

7. Dans des cas exceptionnels, lors de la manipulation d'une partie endommagée de la tête (dissection, abrasion), l'athlète est autorisé à enlever le casque.

Article 22. Administrateur de la compétition

1. L'Administrateur de la compétition est responsable de la préparation et de la décoration en temps opportun des sites de compétition, de la sécurité, de l'hébergement et des services pour les participants et les spectateurs, de l'installation d'un système de sonorisation sur le site, du maintien de l'ordre pendant la compétition et de la garantie que toutes les mesures nécessaires sont prises sur les instructions du représentant de la FIAS.
 2. L'administrateur de la compétition est responsable de la préparation et de la conformité des équipements et outils spéciaux nécessaires à la conduite de la compétition conformément aux articles 36 et 37.

PARTIE IV. RÈGLES D'ARBITRAGE

Article 23. Contenu du combat

En SAMBO combat, les athlètes sont autorisés à utiliser des actions d'attaque et de défenses dans certaines positions: coups, projections, immobilisation, prises douloureuses, étranglements et contre-attaques défensives.

A. Positions des compétiteurs

1. Debout – est la position d'un compétiteur qui touche le tapis avec les pieds seulement.
 2. Au sol - est la position d'un compétiteur qui touche le tapis avec n'importe quelle autre partie du corps en plus des pieds.
 - a) sur le dos – position dans laquelle un athlète touche le tapis avec les deux omoplates (ou roule rapidement sur le dos sans s'arrêter)
 - Rouler – la chute d'un athlète, avec une touche constante et continue du tapis avec des parties du corps à la suite de l'action de rotation de l'adversaire sans fixation (sans pause visuelle) dans l'une des positions « au sol » : sur le côté, sur le ventre ou la poitrine, sur les fesses ou une épaule.
 - b) position de « pont » où leur dos est orienté vers le tapis et ils ne le touchent qu'avec leurs pieds et leur tête.
 - c) sur le côté – une position où l'on est dos au niveau de l'épaule faire un angle jusqu'à 90 degrés par rapport au tapis.
 - d) position de « demi-pont » lorsque les athlètes sont le dos au tapis et le touchent avec leur tête et un pied (ou leurs épaules et leurs semelles).
 - e) sur la poitrine et l'estomac - une position où les athlètes touchent le tapis avec leur poitrine ou l'estomac et le dos au niveau de l'épaule forment un angle obtus par rapport au tapis.
 - f) sur les fesses ou le bas du dos – une position où les athlètes touchent le tapis avec une (deux) fesses ou le bas du dos.
 - g) sur l'épaule – une position où les athlètes touchent le tapis avec leur articulation de l'épaule ou leur épaule pressée sur le corps.
 3. Combat dans une position debout – les athlètes combattent dans une position debout.
 4. Combat dans une position au sol – les athlètes se combattent dans une position au sol.
 5. Knock-out est une diminution temporaire de la condition physique d'un athlète résultant d'un coup encaissé, dans laquelle ils perdent leur capacité à continuer à se

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

battre et n'ont pas été en mesure de récupérer dans les 10 secondes (compte à rebours à 10).

6. Knock-down est une diminution temporaire de la condition physique d'un athlète résultant d'un coup encaissé, dans laquelle ils perdent leur capacité de continuer à se battre, mais ont été en mesure de récupérer dans les 10 secondes (compte à rebours à 10) et de prendre une position de combat *.

*critères pour la volonté d'un athlète de continuer à se battre après un knock-down

- position confiante (un athlète se hisse à une position debout, démontrant sa volonté de poursuivre son combat).
- tonus musculaire (un athlète maintient une position de combat par tension musculaire, résistant aux efforts d'un arbitre pour le briser)
- réaction des pupilles.
- absence de blessures évidentes.

B. Projections

1. Une projection est considérée comme une action technique par un athlète qui entraîne l'adversaire à perdre l'équilibre, tomber sur le tapis et le toucher avec n'importe quelle partie du corps, sauf les pieds, c'est-à-dire dans l'une des positions au sol.

2. Pour une projection ratée, effectuée par un attaquant avec une chute ultérieure, au cours de laquelle ils tombent eux-mêmes sur les fesses, la poitrine, l'estomac, le bas du dos, le côté ou le dos, les points à leurs adversaires ne sont pas marqués, s'ils ne contre-attaquent pas.

3. Contre-attaque est une contre-action active du défenseur lorsque le défenseur prend l'initiative, arrêtant l'attaque de l'adversaire et/ou modifiant la direction de la chute de l'attaquant.

4. Si un défenseur au cours de sa contre-attaque ne parvient pas à changer la nature et la direction de la chute de l'attaquant et tombe eux-mêmes dans la direction de leur projection, alors la projection de l'attaquant est considérée comme valable.

5. Seules les projections effectuées par un athlète à partir de la position debout avant la projection (avant que l'adversaire ne commence à tomber) doivent être évalués, le défenseur doit être aussi en position debout.

6. Une projection est considérée comme ayant été effectué sans tomber si l'attaquant reste en position debout pendant la projection (du début à la fin).

7. Une projection est considérée comme ayant été effectué avec une chute si l'attaquant passe à une position au sol pendant la projection ou s'appuie sur un adversaire couché afin de maintenir l'équilibre (avec sa main ou son pied).

8. Une évaluation des actions techniques d'un athlète en position debout qui soulève pleinement un adversaire en position au sol du tapis et fait pivoter l'adversaire dans un axe longitudinal, transversal ou sagittal (ou rotation combinée) doit être évalué de la même manière que les actions techniques effectuées à partir d'une position debout.

9. Les retournements en position au sol ne doivent pas être évalués.

10. Un renversement est une action tactique (retournement, rotation) en position au sol, visant à créer les conditions pour la mise en œuvre réussie d'une prise douloureuse, d'un étranglement ou d'une immobilisation.

C. Prises douloureuses

1. Une prise douloureuse doit consister à verrouiller les bras ou les jambes de l'adversaire (avec les bras ou les jambes de l'attaquant) en position au sol afin d'effectuer les actions suivantes : flexion (levier), rotation d'une articulation (nœud) ou compression des tendons ou des muscles (pincement), forçant ainsi un adversaire à se soumettre.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

2. Presser le torse d'un adversaire avec les jambes croisées ou redresser les jambes croisées sur le torse de l'adversaire peut être appliquée comme une prise douloureuse
3. Le début de la prise douloureuse doit être considéré comme le moment dans le combat où l'attaquant saisit l'un des membres de l'adversaire afin d'infliger des douleurs à ce dernier.
4. Une (1) minute est allouée pour une prise douloureuse.
5. Les prises douloureuses pendant le combat sont autorisées dans les positions debout et au sol .
6. Tout en s'écartant d'une prise douloureuse en position debout, un défenseur peut projeter son adversaire sur le tapis, sauf les projections sur la tête.
7. Une prise douloureuse doit être arrêtée :
 - a) lorsque l'attaquant procède à une prise d'étranglement ou à une immobilisation
 - b) si, au cours d'une prise douloureuse, les athlètes se sont déplacés vers la position « hors tapis ».
 - c) lorsqu'un attaquant enfreint les règles.
 - d) en cas d'inactivité.
 - e) une fois le temps d'une minute terminé.
 - f) une fois le temps de combat terminé.
8. Si une prise douloureuse est fixée à la fin du combat, alors son exécution doit être arrêtée simultanément avec le signal (gong) de la fin du combat.
9. Une prise douloureuse est donnée comme une victoire totale si le défenseur donne un signal de soumission au cours de celui-ci.
 - a) le signal de soumission est donné d'une voix forte et/ou en tapant plusieurs fois le tapis, le corps du défenseur ou le corps de l'adversaire avec sa main ou son pied.
 - b) toute exclamation du concurrent prise dans le cadre de la prise douloureuse est considérée comme un signal d'abandon (à l'exception du cas prévu à l'article 7 - 2e).
10. Une interruption du combat demandée par le défenseur pris en vertu de la prise douloureuse sera considérée comme un signal d'abandon à moins qu'il ne soit causé par une violation des règles par l'attaquant.

D. Etranglements

1. Les étranglements sont des actions techniques dans lesquelles un impact sur le cou de l'adversaire se produit qui empêche la respiration normale et conduit à une diminution temporaire de la condition physique d'un athlète.
2. Un étranglement est considéré comme démarrer dans le combat quand un attaquant fixe un étranglement.
3. Une (1) minute doit être allouée pour un étranglement.
4. Les étranglements sont permis dans chaque positions (au sol ou debout).
5. Tout en s'écartant d'un étranglement en position debout, un défenseur peut jeter son adversaire sur le tapis, sauf pour les jeter sur la tête.
6. Les étranglements sont autorisés à être effectués avec les mains, les jambes et les vêtements.
7. Les étranglements avec les mains ne peuvent être effectués que par la zone de l'avant-bras de la main d'un athlète attaqué qui ne conduit pas à une torsion de la colonne cervicale.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

8. Les étranglements avec les mains de la tête ne sont autorisés qu'avec l'adhérence du bras et du cou d'un athlète attaqué.
 9. Les étranglements avec les jambes ne sont autorisés qu'en serrant le cou de l'adversaire avec leur bras.
 10. Les étranglements avec vêtements ne sont autorisés qu'avec l'utilisation des revers de veste de l'adversaire.
 11. Il faut arrêter un étranglement :
 - a) lorsqu'un attaquant procède à une prise douloureuse ou à une immobilisation.
 - b) si, pendant un étranglement, les athlètes se sont déplacés vers la position « hors tapis ».
 - c) lorsqu'un attaquant enfreint les règles.
 - d) en cas d'inaction.
 - e) une fois le temps de combat terminé.
 12. Un étranglement est donné comme une victoire totale si le défenseur donne un signal de soumission.
 - a) le signal de soumission est donné d'une voix forte et/ou en tapant plusieurs fois le tapis, le corps du défenseur ou le corps de l'adversaire avec sa main ou son pied.
 - b) toute exclamation du concurrent prise sous l'étranglement est considérée comme un signal d'abandon (à l'exception de l'affaire prévue à l'article 7 -2 e).
 13. Une interruption du combat demandée par le défenseur pris sous l'étranglement est considérée comme un signal d'« abandon » à moins qu'il ne soit causé par une violation des règles par l'attaquant.
 14. Un athlète qui a perdu connaissance lors d'un étranglement est retiré de la compétition, tandis que son adversaire obtient une victoire totale.
- E. Immobilisations**
1. Une immobilisation est une technique par laquelle un athlète force un adversaire à se coucher avec le dos au tapis pendant une période déterminée, et exécuter une pression par son propre torse sur le torse de l'adversaire (ou aux bras de l'adversaire, tenu près du corps).
 - a) un torse désigne la partie anatomiquement centrale du corps qui n'inclut pas la tête, le cou et les membres.
 2. Un compte à rebours doit commencer à partir du moment où l'attaquant appuie son torse contre le torse de l'adversaire (ou appuie les bras de l'adversaire contre le torse) et le maintien dans une position sur ses omoplates (les deux omoplates doivent toucher la surface du tapis directement, ou à travers les bras (bras) ou les jambes (jambe) de l'attaquant).
 3. Vingt (20) secondes sont accordées pour l'application d'une immobilisation.
 4. L'immobilisation prend fin :
 - a) si le défenseur se déplace à une position sur sa poitrine, son estomac ou ses fesses (mais pas sur le bas du dos) où l'angle entre le dos aux omoplates tenu et la surface du tapis est supérieur à 90 degrés.
 - b) si le défenseur repousse l'attaquant.
 - c) si l'attaquant passe à une prise douloureuse ou étranglement.
 - d) si pendant l'immobilisation les concurrents se retrouvent dans une position « hors tapis ».
 - e) lorsque le temps de combat est terminé.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

5. Une immobilisation est donnée comme une victoire totale si le concurrent retenu donne un signal de soumission.
6. Une interruption du combat demandée par le concurrent pris en vertu de l'immobilisation est considérée comme un signal « d'abandon » à moins qu'il ne soit causé par une violation des règles par l'attaquant.
7. Les immobilisations doivent être évaluées à 2 points (20 secondes).
8. Une seule (1) immobilisation évaluée peut être effectuée au cours d'un seul combat.

F. Frappes

1. Une frappe (coup de poing, coup de pied, etc.) est une action technique effectuée avec une certaine vitesse et force en utilisant ses mains, ses pieds ou sa tête dans les zones du corps de l'adversaire permises par les règles qui entraînent une diminution temporaire de leur condition physique ou une perte d'équilibre.
2. Une frappe avec les mains est autorisée avec n'importe quelle partie du poing (à l'exception de la paume ou de sa base), avec le coude, ou l'avant-bras, en visant les parties avant et latérales de la tête et du torse de l'adversaire, ou à leurs bras et jambes.
3. Les coups de pied sont autorisés avec n'importe quelle partie du pied (coup-de-pied, côté, talon), tibia et genou, en visant l'avant et le côté de la tête et du torse, des bras et des jambes de l'adversaire.
4. Les coups avec la tête sont appliqués avec l'avant, le côté ou le dos de la tête, à condition que les athlètes de combat portent leur casque.
5. Frapper en position au sol n'est autorisé que si les deux athlètes sont dans cette position.
6. Un athlète en position au sol est autorisé à frapper son adversaire en position debout.
7. Une frappe est considérée comme ayant été effectuée sans tomber si l'attaquant reste en position debout pendant la frappe (du début à la fin de la frappe).
8. Une frappe est considérée comme ayant été effectuée avec une chute si l'attaquant se déplace vers une position au sol pendant la frappe ou se repose sur un adversaire couché afin de maintenir l'équilibre (avec sa main ou son pied).
9. Les frappes sont notées :
 - a) si, après avoir effectué une frappe, un adversaire a perdu l'équilibre avec une chute sur le dos ou une position de « en pont », sur le côté ou la position « demi- pont », sur le ventre, la poitrine, le bas du dos, les hanches ou l'épaule.
 - b) si après une frappe il y a un Knockout ou un knockdown.
10. Un athlète qui a reçu un knock out doit être retiré de la compétition.
11. Un athlète qui a reçu deux knockdowns dans un combat, doit être retiré de la compétition.
12. En SAMBO combat, les techniques de frappe interdites sont les suivantes :
 - a) une frappe avec un gant ouvert ou la base de la paume.
 - b) une frappe avec un coude ou une tête en position au sol.
 - c) frappe avec les doigts.
13. En SAMBO combat, il est interdit de frapper à :
 - a) l'arrière de la tête et sur le dessus de la tête.
 - b) la gorge.
 - c) les clavicules.
 - d) les articulations des bras et des jambes (coude, genou, arc du pied) contre leur courbure naturelle, ainsi que lors du verrouillage d'un membre attaqué.
 - e) le dos, le bas du dos, le coccyx, l'anus.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

f) frappe intentionnelle à l'aine.

Article 24. Début et fin du combat

1. Les combattants sont appelés à monter sur le tapis pour le combat.
2. Avant le début du combat le combattant qui a été appelé le premier (uniforme rouge) prendra sa place dans le coin rouge du tapis et son adversaire (uniforme bleu) obtient le coin bleu. Après l'introduction, par le geste de l'Arbitre, ils viennent au milieu du tapis et se serrent la main (avec les deux mains). Puis ils font un pas en arrière et commencent le combat par le sifflet de l'arbitre.
3. Le combat se termine par le signal sonore (le son du gong) et non par le sifflet de l'arbitre.
4. Les actions techniques et les violations commises avant la fin du temps sur le tableau d'affichage sont évaluées, et en cas de dysfonctionnement du tableau d'affichage, par un chronomètre manuel, tandis que le score pour le lancer ou la violation (y compris un geste pour violation) peut être affiché après la fin du combat.
5. Les actions techniques effectuées après le coup de sifflet ne sont pas évaluées.
6. Pour déclarer les résultats, l'arbitre appelle les athlètes au milieu du tapis, prend les poignets des deux concurrents, puis lève la main du gagnant puis les concurrents se serrent la main (avec les deux mains) et quittent le tapis.

Article 25. Parcours et durée du combat

1. La durée des combats (combats préliminaires et combats de médailles) dure 5 minutes pour les adultes et les espoirs (hommes et femmes).
2. Le temps d'un combat commence à être compté sur le premier coup de sifflet par l'arbitre. Le temps des pauses ne doit pas être inclus dans le temps net (réel) du combat.

Article 26. Pause entre les combats

1. La pause entre les combats doit être d'au moins 10 minutes.

Article 27. Résultat et évaluation du combat

1. Un combat peut entraîner la victoire de l'un des athlètes et la défaite de l'autre athlète ainsi que la défaite des deux athlètes.
2. Une victoire peut être accordée :
 - a) avant la fin du temps impartis (victoire totale).
 - b) à la fin du temps.

Article 28. Victoire totale

1. La victoire totale est attribuée :
 - a) pour une projection parfaite sans la chute de l'attaquant, qui est suivi par la chute du défenseur de la position debout sur son dos (ou la position « en pont » ou rouler sur son dos rapidement (sans s'arrêter)).
 - b) en cas de signal d'abandon lors d'une prise douloureuse, d'un étranglement ou d'une immobilisation.
 - c) en cas de Knockout.
 - d) en cas de 2 Knockdown.
 - e) en cas d'avantage de 8 points ou plus de l'un des athlètes (si pendant le combat l'un des athlètes gagne par 8 points (ou plus) de plus que son adversaire).

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

- f) au cas où un combattant se désiste.
 - g) en cas de disqualification d'un combattant de la compétition.
2. Dans les cas susmentionnés, le combat s'arrête, la victoire totale est attribuée à l'un des athlètes, et le temps de fin du combat est mis dans la feuille de pointage.

Article 29. Victoire à la fin du temps imparti.

1. Quand le temps du combat est terminé, la victoire est décernée à l'athlète qui a obtenu plus de points.
2. Si les combattants ont obtenu un nombre égal de points, la victoire est attribuée à celui qui a accumulé plus de points pour des actions techniques (projections, immobilisations, frappes).
3. En cas d'un nombre égal de points techniques après la fin du combat, la victoire est attribuée à l'athlète qui a effectué des actions de plus haute qualité (plus d'actions évaluées avec 4 et 2 points)
4. Si tous les indicateurs sont égaux pour l'évaluation des actions des deux athlètes à la fin du combat, la victoire est attribuée à l'athlète qui a été le dernier à effectuer une technique évaluée (1, 2, 4 points).
5. Si, à la fin du combat, aucun athlète n'a de points techniques et que le nombre d'avertissements n'est pas égal, la victoire est attribuée à l'athlète qui a moins d'avertissements.
6. Si le nombre d'avertissements est égal aussi, l'athlète qui a été le dernier à obtenir l'avertissement, perd.
7. Dans le cas où les athlètes ont le premier avertissement reçu à des moments différents et le deuxième (ou troisième) avertissement reçu simultanément, le perdant est celui qui a reçu le premier avertissement en dernier.
8. Si à la fin du combat aucun athlète n'a pas de points techniques, et un des athlètes a reçu un avertissement, la victoire doit être donnée à son adversaire.

Article 30. Évaluation des techniques

1. Techniques appliquées par un attaquant qui ne fournissent pas la victoire totale doivent être évaluées avec des points.
L'évaluation d'une projection dépend :
 - si la projection a été effectuée par l'attaquant avec ou sans tomber.
 - dans quelle position se trouvait le défenseur
 - sur quelle partie du corps l'adversaire est tombé après la projection.
2. *Quatre points* sont accordés pour :
 - a) pour une projection ou une frappe sans tomber dans lequel l'adversaire est tombé sur son côté ou dans la position du « demi - pont ».
 - b) pour une projection ou une frappe avec une chute dans laquelle l'adversaire est tombé sur le dos ou dans la position « en pont ».
 - c) pour un Knockdown.
3. *Deux points* sont accordés pour :
 - a) pour une projection sans tomber dans lequel l'adversaire est tombé sur la poitrine, l'estomac, les fesses, le bas du dos ou l'épaule.
 - b) pour une projection avec une chute dans laquelle l'adversaire est tombé sur son côté ou dans la position du « demi- pont ».
 - c) Pour une immobilisation de 20 secondes.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

4. **Un point** est accordé pour :

- a) pour une projection avec une chute dans laquelle l'adversaire est tombé sur la poitrine, l'estomac, les fesses, le bas du dos ou l'épaule.
- b) pour le deuxième et le troisième avertissement émis à l'adversaire.

Le défenseur tombe	L'attaquant effectue une projection ou une frappe	
	Sans tomber	Avec chute
Sur le dos « en pont »	Victoire totale	4 points
Sur le côté « demi-pont »	4 points	2 points
Sur la poitrine, l'estomac, les fesses, le bas du dos, l'épaule	2 points	1 point

Défenseur à la suite d'une frappe	L'attaquant effectue une projection ou une frappe
Obtient Knockout	Victoire totale
Obtient Knockdown	4 points



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Obtient un second Knockdown pendant le combat	Victoire totale
--	-----------------

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

5. Au cours d'un combat, les actions techniques des athlètes sont évaluées par la majorité des voix du trio d'arbitres.

Article 31. Actions au bord du tapis

1. Pendant un combat, les athlètes ne sont pas autorisés à marcher sur le bord du tapis sans la permission de l'arbitre.
2. Par la décision de l'arbitre, un athlète peut quitter le tapis pour changer la tenue de SAMBO avec l'escorte obligatoire d'un juge.
3. La position « hors du tapis » (à l'extérieur du bord du tapis) est considérée si :
 - a) en position debout, l'un des athlètes a marché avec ses deux pieds hors de la zone de combat (sur la zone de sécurité).
 - b) en position au sol, les deux athlètes sont sortis de la zone de combat.
 - c) en position au sol, l'un des athlètes est sorti du bord du tapis (à l'extérieur de la zone de sécurité du tapis).
4. Au cours d'un combat, la position « hors du tapis » est déterminée par l'arbitre, et lors de la discussion des questions controversées, par la majorité des votes du trio d'arbitre.
5. Si les athlètes se retrouvent en position « hors du tapis », ils retournent au centre du tapis au coup de sifflet de l'arbitre et reprennent le combat à partir d'une position debout.
6. Une projection (contre-projection), tombant d'une frappe qui commence à l'intérieur de la zone de combat du tapis et se termine à l'extérieur de la zone de combat du tapis, mais à l'intérieur des limites de la zone de sécurité du tapis, est évalué, à condition qu'après la chute, le torse du défenseur reste à l'intérieur de la zone de sécurité du tapis (les membres et la tête en même temps, peuvent être en dehors de la zone de sécurité du tapis)
7. Une projection (contre-projection), tombant d'une frappe qui commence à l'intérieur de la zone de combat du tapis et les extrémités à l'extérieur de la zone de sécurité du tapis ne sont pas évaluées (toute partie du torse du défenseur est à l'extérieur de la zone de sécurité du tapis), mais un knockdown (knockout) est marqué.
8. Une projection qui commence en position « hors du tapis » ne doit pas être évalué.
9. Les frappes en position « hors tapis » ne doivent pas être évaluées.
10. Les immobilisations, les prises douloureuses et les étranglements sont autorisés à être initiés, exécutés et évalués dans la position « sur le tapis » (tandis que l'un des athlètes a le contact avec la zone de combat du tapis, et le deuxième athlète reste à l'intérieur des bords du tapis (à l'intérieur de la zone de sécurité du tapis).

Article 32. Avertissements

1. Un athlète doit être averti pour avoir enfreint les règles.
2. Les avertissements sont divisés en ceux qui sont donnés successivement (du 1^{er} au 3^{ème}), et ceux qui sont donnés avec un avertissement préliminaire avec un score.
3. Quand les avertissements sont donnés successivement, en cas de violation répétée des règles, un athlète reçoit le prochain avertissement.
4. Au total, pas plus de trois avertissements peuvent être émis à chacun des athlètes au cours d'un combat.
5. Dans le cas où l'athlète devrait recevoir le quatrième avertissement, cet athlète doit être retiré du combat.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

6. Au cours d'un combat, les avertissements sont émis par la majorité des votes du trio d'arbitres.

7. Violations des règles pour lesquelles un athlète reçoit des avertissements successifs (du 1^{er} au 3^{ème}) sont les suivantes :

Section	Violation
Eviter le combat	Le dépassement libre ou intentionnel de la zone de combat de tapis dans une position debout ou au sol.
	Conduite passive du combat (éviter une prise en position debout, refus d'actions d'attaque, retard du temps du combat)
	Fausse attaque - se déplaçant vers une position au sol sans une véritable attaque (le défenseur ne perd pas l'équilibre).
	Pousser à l'extérieur (impact direct intentionnel sur l'adversaire dans le but de le déplacer à l'extérieur la zone de combat du tapis, sans aucune intention de faire une projection)
	Violation intentionnelle des règles uniformes (telles que retrousser les manches de la veste, desserrer la ceinture, déballer ou enlever le casque, les gants, laisser tomber intentionnellement le protège-dent)
	Imitation des combats.
	défense passive en position au sol.
Prises interdites	Saisie intentionnelle de son short, casque, gants, protège-tibias.
	Saisies des doigts ou des orteils de l'adversaire.
Inconduite	Ne pas écouter les exigences de l'arbitre
	Discuter sur le tapis (avec l'arbitre, l'adversaire, l'entraîneur, etc...)
	Quitter le tapis sans l'autorisation de l'arbitre (y compris pour l'assistance médicale)
	Être en retard sur le tapis <ul style="list-style-type: none"> - 30 secondes après le premier appel – 1er avertissement - 1 minute après le premier appel – 2eme avertissement - 1,5 minutes après le premier appel- 3eme avertissement

8. Pour l'exécution d'une technique interdite, un athlète reçoit un avertissement avec un scoret, et s'il recommence, l'athlète est disqualifié.

9. Les techniques interdites, pour lesquelles un athlète reçoit un avertissement préliminaire avec un score, comprennent :

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Section	Violation
Exécution d'une technique interdite	Projection intentionnelle d'un adversaire sur la tête
	Projection avec des prises douloureuse (« nœud », « levier »)
	Frappes, prise douloureuse et prise d'étranglement après le sifflet
	Impact douloureux direct (pression, hyperextension) sur la colonne vertébrale et le cou
	Prises douloureuses des doigts et des mains
	Sur le pied « faire un nœud »
	Levier sur le genou en pliant la jambe dans un sens opposé à son pliage naturel
	Appui direct avec les mains, les jambes ou la tête sur le visage de l'adversaire
	Appui direct avec le coude ou le genou sur n'importe quelle partie du corps de l'adversaire;
	Frappe avec la paume ou la base de la paume
	Frappe d'une position debout à l'adversaire en position au sol
	Frappe avec les doigts
	Frappe avec la tête ou le coude en position au sol
	Frappe à l'arrière de la tête et du haut de la tête, de la gorge, de la clavicule, des articulations des bras et des jambes (coude, genou, cambrure du pied) contre leur courbure naturelle, ainsi que lors du verrouillage d'un membre attaqué
	Coups dans le dos, le bas du dos, le coccyx, l'anus
	Frappe intentionnelle à l'aine
	Frappe à la tête, si l'adversaire ne porte pas de casque

Article 33. Retrait de l'athlète d'un combat

1. Un combattant est retiré d'un combat par la décision de l'arbitre en chef adjoint si les trois arbitres du combat sont du même avis ou si l'opinion de la majorité des arbitres est appuyée par l'arbitre en chef adjoint.
2. Quand un athlète est retiré d'un combat, le combat se termine par l'attribution de la victoire à l'avance à l'adversaire.
3. Un athlète est retiré d'un combat :
 - a) à la suite de l'exécution répétée d'une technique interdite.
 - b) par la décision du médecin (si un athlète n'est plus en mesure de participer à la compétition (maladie, blessure, vomissements)
 - c) à la suite d'un knock-out
 - d) à la suite de deux (2) knockdown au cours d'un seul combat
 - e) en raison du dépassement des limites de temps et de pénalités :
 - e1) Si un athlète ne respecte pas le délai de deux (2) minutes pour la prestation de soins médicaux.
 - e2) Etre en retard sur le tapis deux (2) minutes après le premier appel.
 - e3) Après trois (3) avertissements, s'il est nécessaire d'émettre le 4^{eme} avertissement à un athlète.
4. En cas de retrait d'un athlète d'un combat, ils sont classés en fonction de leur résultat au moment du retrait, et les points pour leur résultat sont ajoutés au classement général des équipes.

Article 34. Disqualification

1. Une disqualification (élimination d'un athlète d'une compétition) est effectuée sur décision du



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

responsable des arbitres si l'avis des trois arbitres est unanime ou si la majorité de leurs votes est appuyée par responsable des arbitres adjoint.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

2. En cas de disqualification d'un athlète, le combat doit être interrompu par l'attribution de la victoire à l'avance à l'adversaire.

3. Une disqualification se produit en cas de :

Section	Violation
Comportement contraire à l'éthique	Griffures intentionnelles, égratignures, morsures
	une blessure d'un adversaire à la suite d'une technique interdite, lorsque l'adversaire est incapable de continuer à participer à un événement
	Le langage et les gestes offensants adressés à l'adversaire, aux arbitres, aux participants et aux spectateurs.
	Tromper les arbitres.
	Refuser la poignée de main au début ou à la fin d'un combat.
	Pas de présentation à la cérémonie de remise des prix, à l'exception des cas mentionnés à l'article 21, paragraphe 2 f).

4. En cas de disqualification, un athlète n'obtient ni position individuelle ni médaille, et les points pour son résultat ne sont pas ajoutés au classement général des équipes.

Article 35. Règlement s'appliquant à la compétition par équipe

1. Les épreuves par équipes Fias se déroulent avec division en groupes, système d'élimination sans matches de repêchage.
2. La façon de tenir des compétitions, le nombre de participants dans l'équipe, les catégories de poids dans lesquelles il doit être effectué, ainsi que la possibilité de substitution des membres de l'équipe pendant la compétition doivent être déterminés par le règlement.
3. La pesée des participants à l'épreuve par équipe aura lieu la veille de la compétition.
4. L'ordre des matchs entre les équipes doit être déterminé par le tirage au sort.
5. Le nombre minimum de membres de l'équipe pour chaque match doit dépasser la moitié de l'équipe complète.
6. Dans les épreuves par équipes, la catégorie de poids des combats commençant chaque tour doit être déterminée par la procédure de tirage au sort lors d'une assemblée technique générale.
7. Pour se présenter, les équipes entrent dans le tapis et forment une seule rangée d'une catégorie de poids inférieur à une catégorie plus grande.
8. Quand sur le tapis, les équipes suivent le signal de l'arbitre et forment une seule ligne face au centre de tapis.
9. L'Annonceur présente les équipes (sans présenter leurs membres individuels). Ensuite, les équipes quittent le tapis en marchant sur une seule file, et seuls les athlètes de la catégorie de poids sélectionnés par le tirage au sort restent sur le tapis. Ils sont introduits par l'annonceur puis l'arbitre siffle, et le combat commence.
10. Un combattant inscrit à un match qui ne participe pas à la présentation de l'équipe est considéré comme ne se présentant pas et sera retiré de la compétition.
11. Une fois qu'un combat est terminé, l'annonceur déclare son résultat et présente les concurrents du prochain combat.
12. Une fois le dernier match terminé, les équipes sont invitées sur le tapis et s'alignent face au centre du tapis.
13. Après l'annonce de l'équipe gagnante, suite au geste de l'arbitre, les équipes quittent le tapis en ligne unique se déplaçant face à face pour se serrer la main.
14. Si un concurrent ne se présente pas sur le tapis pour le combat, l'adversaire doit recevoir une victoire à l'avance avec un temps de 0,00.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

15. Le vainqueur de l'épreuve par équipe est l'équipe qui a obtenu plus de victoires de ses membres. En cas de nombre égal de victoires, le gagnant doit être défini par un combat supplémentaire. La catégorie de poids pour le combat doit être déterminée immédiatement par le tirage au sort.
16. Si le nombre de victoires d'une équipe dépasse la moitié du nombre total de combats, le match par équipe s'arrête, les combats restants sont annulés et le gagnant est annoncé.
17. Pour les épreuves par équipe tenues dans le cadre du système d'élimination et de repêchage, les principales dispositions de l'annexe 2 seront appliquées.
18. Le classement des équipes comptant moins de membres que le nombre spécifié par le Règlement en raison du retrait des candidats par un médecin doit être déterminé en fonction du résultat obtenu au moment du retrait du membre de l'équipe.
19. Le classement d'une équipe ne doit pas être déterminé si cette situation s'est produite en raison de l'omission des participants de se présenter à la pesée ou en cas de retrait par l'arbitre en chef en raison d'une violation des règles.

Article 36. Protestations

1. Une protestation peut être faite en relation avec une violation flagrante du Règlement pendant le combat officiant ou en cas de situation inhabituelle.
2. La procédure de protestation :
 - a) une protestation doit être soumise sous forme écrite par le représentant de l'équipe au responsable des arbitres de la compétition directement pendant la compétition, indiquant les clauses des règles qui ont été violées.
 - b) une protestation dans une situation inhabituelle (violation du Règlement, des procédures de tirage au sort des participants et des participants, appariement, désinformation provenant des officiels, etc.) doit être soumise sous forme écrite immédiatement après son apparition afin que les responsables de la compétition rendent rapidement une décision avec un minimum de dommages au cours et aux résultats du concours.
3. Considération de la protestation :
 - a) une protestation contre la violation des règles pendant l'arbitrage est considérée par le responsable des arbitres avec la participation de tous les arbitres qui ont participé à l'arbitrage de ce combat conjointement avec le président de la commission technique Fias ou son représentant.
 - b) une manifestation dans une situation inhabituelle est considérée en présence de personnes ayant commis la violation du règlement et du président de la commission technique de la FIAS ou de son représentant.
4. Décision sur la protestation :
 - a) une décision sur la protestation concernant la violation du Règlement pendant l'arbitrage est fournie pendant la compétition au représentant qui a protesté, et n'affecte pas le résultat final du combat
 - b) une décision sur la protestation à d'autres occasions sera fournie au représentant qui a protesté dans la période donnant la possibilité de corriger les erreurs commises avec un minimum de dommages au cours et aux résultats du concours.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

PARTIE V. ÉQUIPEMENT DU LIEU DE COMPÉTITION

Article 37. Tapis de SAMBO

1. La surface de combat SAMBO se compose de matelas plus petits et d'un tapis dont la taille doit être de 11 à 11 mètres.
2. Les matelas doivent être faits de matériel synthétique élastique et avoir 5 centimètres d'épaisseur.
3. Le tapis doit être fait de tissu synthétique lisse (sans coutures rugueuses) mais ne doit pas être glissant.
4. Le tapis doit être serré et fermement attaché au tapis.
5. Le tapis doit être désinfecté.
6. Le tapis doit avoir les marques suivantes :
 - a) la zone de combat du tapis sur lequel les athlètes se battent doit être un cercle d'un diamètre de 8 mètres.
 - b) le centre du tapis doit être marqué du logo FIAS à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre.
 - c) les deux coins opposés du tapis doivent être rouges (à gauche de l'arbitre de bord de la table) et bleus (à droite de l'arbitre de bord de la table).
7. La zone sur laquelle le tapis est posé doit être plus large que le tapis d'au moins 1 mètre dans chaque direction.
8. Quand la compétition se déroule sur plusieurs tapis, il est recommandé de les mettre juste à côté l'un de l'autre sans écart entre eux.
9. Pour les compétitions tenues sur une plate-forme, sa hauteur ne doit pas dépasser 1 mètre, tandis que les côtés de la plate-forme doivent avoir une pente de 45 degrés vers l'extérieur.
10. L'adéquation du tapis et de l'équipement de compétition doit être déterminée par le représentant de la commission technique de la FIAS.
11. Seuls les tapis sous licence FIAS peuvent être utilisés dans toutes les compétitions officielles de la FIAS.

Article 38. Équipement pour les compétitions

1. Plusieurs systèmes peuvent être employés pour le signal sonore (gong), mais il doit avoir un bruit suffisamment fort.
2. Les balances doivent être calibrées.
3. Les chronomètres doivent avoir un dispositif d'arrêt et de démarrage qui garantit que les indicateurs des minutes et secondes n'ont pas d'écart avant la fin du combat.
4. Un tableau de bord électronique qui affiche les scores reçus par les athlètes doit être installé à côté du tapis (des deux côtés) pour informer les spectateurs et les participants de l'état d'avancement du combat.
5. Tous les tapis doivent être équipés d'un tableau de bord mécanique, de gongs et de chronomètres manuels afin de poursuivre la compétition en l'absence d'alimentation électrique ou en cas de dysfonctionnement de la carte électronique.
6. Un moniteur avec une diagonale d'au moins 50 centimètres relié à la caméra vidéo doit être installé à la table de chaque arbitre en chef adjoint pour regarder les vidéos.
7. Les dispositifs pour mesurer les normes de vestes de SAMBO doivent être installés dans la zone de commande uniforme.
8. Un équipement spécial pour le nettoyage d'urgence du tapis pendant les combats doit être mis près de chaque tapis.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

ANNEXES

Annexe 1

RÈGLEMENTS SUR LA COMPETITION

1. Le Règlement sur la compétition est approuvé par les organisations hôtes ainsi que le règlement constituant le document principal régissant les officiels de la compétition et leurs participants. Dans d'autres cas, les fonctionnaires de la compétition sont guidés par le règlement.
2. Les dispositions du règlement doivent être claires et ne pas faire l'objet de diverses interprétations.
3. Le règlement doit contenir les articles suivants :
 - le nom des compétitions.
 - le lieu et les dates des compétitions.
 - la gestion des compétitions (les organisations chargées d'accueillir les concours).
 - l'heure, l'emplacement et la procédure pour la pesée des athlètes.
 - l'heure, l'emplacement et la procédure pour le tirage au sort.
 - l'heure, le lieu et la procédure des réunions avec les entraîneurs et les représentants des délégations.
 - l'heure, l'emplacement et la procédure d'entraînement des athlètes.
 - le programme de compétitions.
 - l'emplacement et les conditions d'hébergement des équipes (noms et coordonnées des hôtels, conditions de réservation).
 - les conditions de participation aux compétitions (membres de la délégation, conditions d'admission pour les équipes et les participants, catégories de poids, âge).
 - les conditions et la procédure de tenue des compétitions.
 - l'attribution des gagnants et des médaillés de la compétition.
 - la procédure et les dates de dépôt des candidatures pour participer aux compétitions.
 - l'assurance et la procédure de prestation de services médicaux aux combattants.
 - la procédure et les conditions d'accréditation des combattants.
 - arbitres.
 - contrôle du dopage.
 - conditions financières (licence, hébergement, transfert).
 - l'aide aux visas.
 - marketing et publicité.
 - des informations supplémentaires.
 - coordonnées.
4. Les modifications et les ajouts au règlement ne peuvent être apportés que par les organisations qui l'ont approuvé, mais pas plus tard qu'avant le début du tirage au sort et avec notification obligatoire des représentants de toutes les équipes participantes ou de tous les participants.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 2

SYSTÈME DE COMPETITION AVEC DISTRIBUTION EN GROUPES, ÉLIMINATION

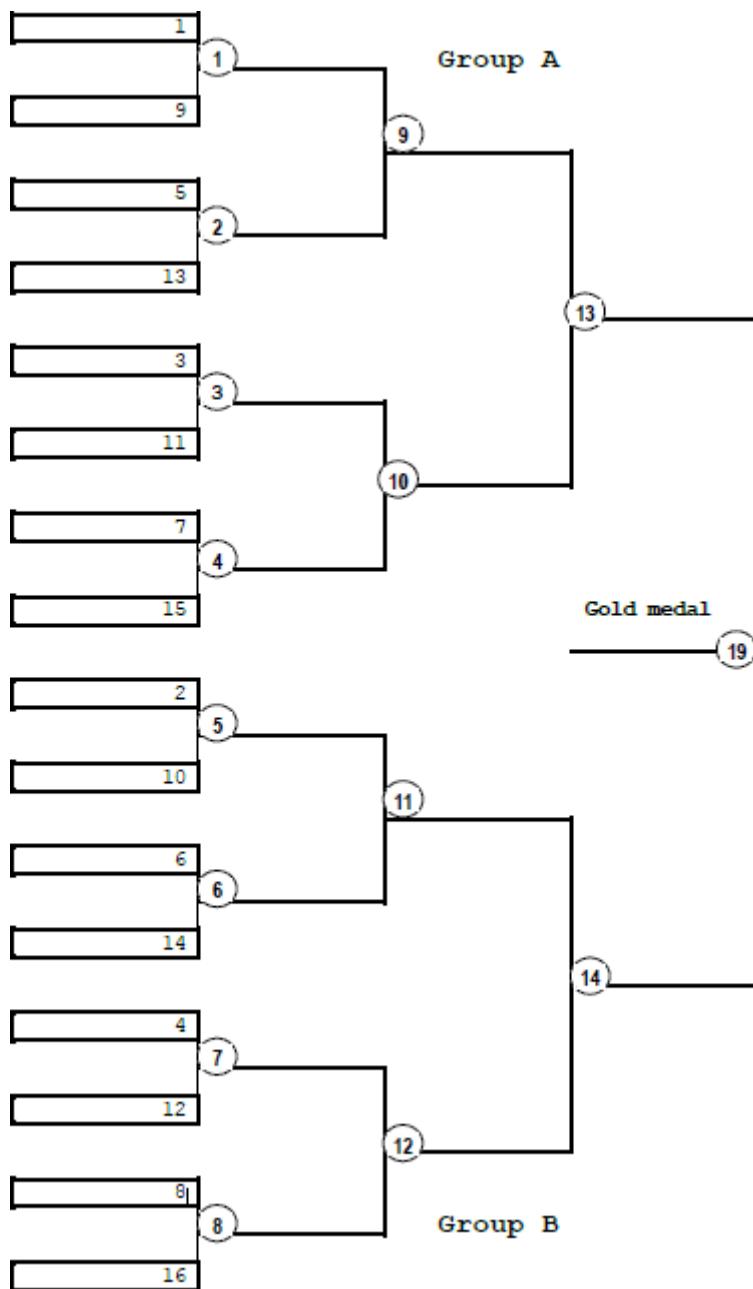
I. Procédure de conduite de la compétition

1. Tous les participants sont divisés en deux groupes lors du tirage au sort : A (impair) et B (même). L'ordre numérique de chaque athlète est défini par le tirage directement à la pesée ou après sa fin et est conservé pour lui pendant toute la période de la compétition.
2. Les paires de la première et de toutes les rondes suivantes dans les compétitions préliminaires, ainsi que l'ordre des combats sont composées selon l'annexe 3.
3. Dans les groupes A et B, les participants qui ont remporté des victoires dans les combats préliminaires se déroulent au tour suivant. Il se poursuit jusqu'à ce que deux finalistes soient définis - les meilleurs dans les groupes (A1 et B1).
4. Dans les finales, les combats pour la 1ère place ont lieu.
5. Les athlètes qui perdent en demi-finale remportent la médaille de bronze.
6. Les athlètes qui perdent contre les finalistes en quarts de finale (1/4) se partagent les 5e et 6e places.
7. Les athlètes qui perdent contre les finalistes en huitièmes de finale (1/8) se partagent les 7h et les 8èmes places.
8. S'il n'y a qu'un seul athlète pesé dans une catégorie de poids, le comité organisateur décernera à l'athlète une médaille et un diplôme, mais ne tiendra pas de cérémonie officielle de remise des prix; le score de l'athlète doit être ajouté au score de l'équipe (comme si l'athlète avait pris la 1er place).
9. Dans d'autres cas, la cérémonie de remise des prix se déroule comme d'habitude.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 3

Feuille de pointage de la compétition SAMBO Combat « Système de compétition avec distribution en groupes, élimination »





COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 4

Rapport de pesée et de tirage

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

name of the competition

of 20 .

weight up to kg

No	Country	Last Name	First name	Date of birth	Accurate weight	Athlete's signature	No. by lot
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Chief Referee _____ / _____ / _____

Chief Secretary _____ / _____ / _____

Doctor _____ / _____ / _____

Referees _____ / _____ / _____

_____ / _____ / _____

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 5

NOMBRE REQUIS de fonctionnaires de la compétition et de personnel de soutien pour la tenue de la compétition de SAMBO Combat

Dénomination	Répartition des fonctionnaires par numéro	
	2 tapis	3 tapis
Responsables de la compétition		
Responsable des arbitres	1	1
Responsable des arbitres adjoint	2	3
Secrétaire en chef	1	1
Secrétaire en chef adjoint	-	1
Arbitres et juges	14	21
Total	18	27
Personnel de soutien		
Arbitre de contrôle uniforme	3	4
Secrétaires techniques	2	3
Chronométreur	2	3
Opérateur de tableau de bord	2	3
Annonceur	1	2
Docteur	1	2
Infirmier	1	2
Administrateur	1	1
Total	13	20
Bénévoles		
Escorter les athlètes en entrant dans l'arène	8	12
Opérateurs de système de relecture vidéo	2	3
Courriers de secrétariat	1	1
Chaperons (bénévole du service antidopage)	9	9
Ouvrier d'entretien (nettoyeur de tapis)	2	3
Total	22	28
TOTAL:	53	75

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 6

RAPPORT DU REPOSNABLE DES ARBITRES DE LA COMPÉTITION sur l'évaluation des fonctionnaires de la compétition travaillent à

name of the competition

of 20__.

Nº	Full name	Country	Total evaluation
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
...			

Chief Referee _____ / _____ / _____

À la fin de la compétition, le responsable des arbitres et ses adjoints résument le travail des arbitres et évaluent avec eux tous les arbitres sur une échelle de 10 points, conformément aux critères établis (voir annexe 8).

Par la suite, LE responsable des arbitres tiendra une réunion des arbitres, commentera le travail de chacun d'eux et résumera l'annonce de l'évaluation de chaque répondant de la liste.

La version électronique du rapport sommaire (au format Microsoft Word) ainsi que le rapport du secrétaire doivent être envoyés au courrier électronique de la FIAS, tandis que les versions originales signées du rapport du secrétaire et du rapport de l'arbitre en chef seront soumises au président de la commission technique de la FIAS ou à leur adjoint.

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 7

CRITÈRES D'ÉVALUATION DU TRAVAIL DES ARBITRES

Erreurs	Nombre total
ARBITRAGE SANS FAUTE	
1. Pas d'erreur	7
ERREURS INSIGNIFIANTES	
1. Erreur dans les gestes (geste fait avec une mauvaise main, mauvaise séquence de gestes, etc.)	
2. Déviation dans l'évaluation d'une action d'un niveau (par rapport à la bonne) (1 point au lieu de 2 points, etc.)	5
3. Retard et invisibilité des pénalités	
4. Négligence ou manque de contrôle total pour la performance et le respect des rituels des athlètes (entrer dans le tapis, laisser le tapis, poignée de main, etc.)	
ERREURS MOYENNES	
1. Incertitude dans l'identification de l'athlète qui a effectué une action technique	
2. Incertitude dans l'évaluation des actions techniques (décision à la suite d'une évaluation par des collègues, attend que les collègues évaluent d'abord l'action technique, etc.)	
3. Déviation dans l'évaluation des actions techniques de plus d'un niveau (par rapport à la bonne). (1 point au lieu de 4 points, etc.)	
4. Manque d'interaction avec le conseil d'administration (changements tardifs/annulation de décision, pas de réaction aux gestes de collègues, etc.)	3
5. Manque ou perte de contrôle sur les évaluations et le moment d'un combat.	
6. Perte de contrôle sur les athlètes lors d'un combat	
7. Début retardé ou fin des immobilisations et des prises douloureuses	
8. Position inappropriée prise lors d'une action technique rendant difficile la prise d'une décision objective	
ERREURS GROSSESSES	
1. Décision erronée qui affecte le cours du combat et conduit à la détermination incorrecte du gagnant	
2. Arrêter le combat lors d'une action d'attaque ou en préparation d'une telle action alors qu'il est en position debout ou au sol sans raisons claires de le faire (si l'attaquant n'a commis aucune action négative)	
3. Position inappropriée qui entraîne une perte de contrôle au cours d'une action technique et la détermination différée du gagnant (Lorsque la soumission se produit au cours d'une prise douloureuse et que l'arbitre ne le voit pas, ce qui a entraîné ou aurait pu entraîner une blessure de l'athlète, etc.)	1
4. Évaluation positive d'une action négative (évaluation d'une prise douloureuse en position debout, etc.)	
5. Arbitrage biaisé	



COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

6. Réaction tardive au SAMBO « négatif » (réaction passive à un retard délibéré, évitemen, etc.)

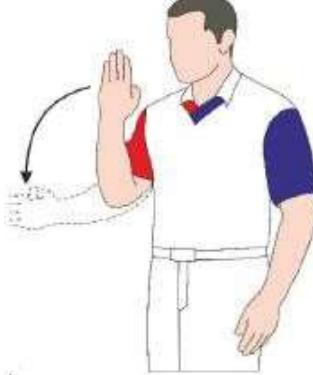
7. Manque général de connaissances et de compréhension du SAMBO

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Annexe 7.1

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	
1. Compréhension du SAMBO (connaissance des règles, compréhension de la logique du combat, compréhension de la situation, etc.)	
2. Maîtrise de la « langue SAMBO » (connaissance des termes, capacité à justifier ses actions)	
3. Maîtrise de l'anglais (capacité de défendre sa position, capacité de communiquer et de contester en anglais)	
4. Commande de gestes spéciaux (esthétique de la pose, mouvements, et se déplaçant autour du tapis)	De 1 à 3
5. Vitesse de prise de décision (réaction en temps opportun et prise de décisions/évaluation)	
6. Apparence (propreté, propreté et taille correcte de la forme officiante, coiffure, constitution, poses, etc.)	
7. La justesse (respect des normes établies dans les règles, attitude à l'égard des participants, des spectateurs, des collègues, etc.)	
8. Stabilité émotionnelle (capacité de maintenir la maîtrise de soi dans des situations difficiles ou gênantes, patience, calme, capacité de se concentrer, etc.)	
9. Objectivité (strict respect de la Loi (Règles)	

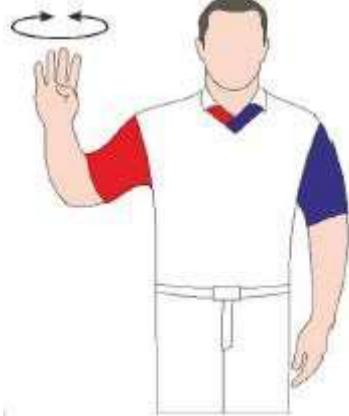
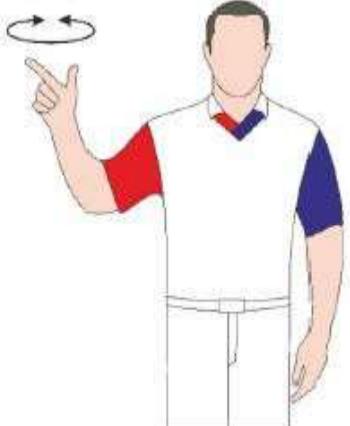
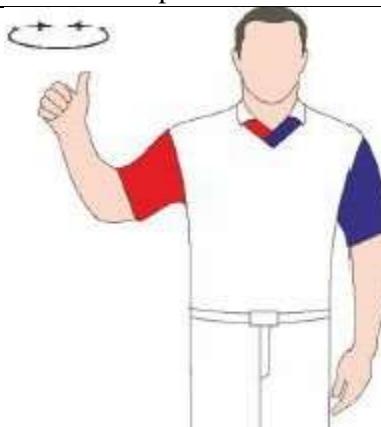
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

No	Description de geste	Image du geste
1	<p>Se tient à moitié face à la table des arbitres sur le bord de la zone de combat tapis.</p> <p>Lors de l'introduction d'un concurrent, étend le bras dans la direction du concurrent avec la manche de la chemise de la couleur correspondante.</p> <p>Puis soulève les bras tendus au niveau des épaules simultanément (bords des paumes vers le bas) dans chaque direction vers l'athlète respectif.</p> <p>Rassemble ses mains au niveau de l'épaule, diriger les concurrents au milieu du tapis et marcher au même endroit avec les athlètes.</p>	 <p>Présentation des combattants</p>
2	<p>Siffle le début du combat, dans le même temps, déplace énergiquement son bras plié au coude de haut en bas entre les athlètes sur le centre du tapis (à une position horizontale de l'avant-bras). Puis reculez et prenez un endroit qui convient pour observer les actions des athlètes.</p>	 <p>Début du combat</p>

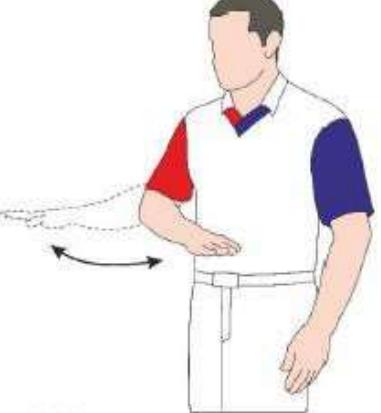
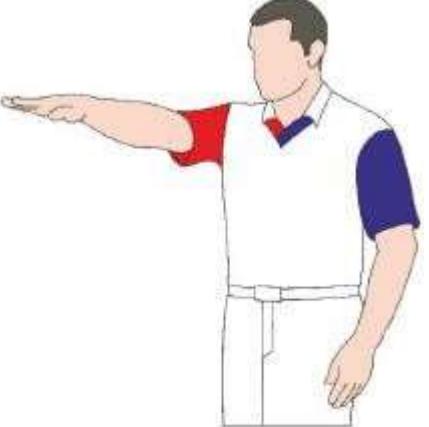
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

3	<p>Soulève un bras droit avec la manche de la couleur correspondante avec la paume ouverte vers l'avant, les doigts fermés.</p>	 <p>Victoire totale</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

No	Description de geste	Image du geste
4	Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante montrant quatre doigts (pouce appuyé sur la paume) et tournant la paume de gauche à droite.	 4 points
5	Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante montrant le pouce et l'index et tournant la paume de gauche à droite.	 2 points
6	Lève le bras plié au coude avec la manche de la couleur correspondante montrant seulement le pouce et tournant la paume de gauche à droite.	 1 point

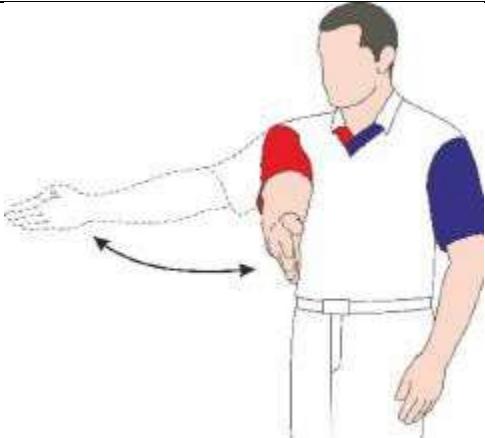
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

7	<p>Faire 2-3 mouvements horizontaux avec la main ouverte</p>	 <p>Pas de points</p>
8	<p>Au début de l'immobilisation, l'arbitre étend son bras avec la paume vers le bas. La manche de la chemise doit correspondre à la couleur uniforme de l'athlète effectuant l'immobilisation. Si elle est terminée, l'arbitre baisse la main et donne une évaluation de la prise avec le geste approprié.</p> <p>Si le défenseur s'échappe de l'immobilisation, l'arbitre montre le geste « pas de points ».</p>	 <p>immobilisation</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

No	Description de geste	Image de geste
9	<p>Au début d'une prise douloureuse il étend son bras avec la paume dans le poing. La manche de la chemise doit correspondre à la couleur uniforme de l'athlète effectuant la prise douloureuse. Si le défenseur s'échappe de la prise douloureuse, l'arbitre montre le geste « pas de points ».</p>	 <p>Soumissions</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

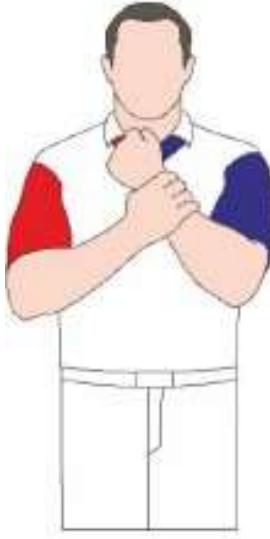
10	<p>Lève la main la plus proche du bord du tapis directement vers le niveau des épaules. Puis siffle et montre avec le bras droit vers le milieu du tapis. Le combat reprendra alors au centre du tapis.</p>	 <p style="text-align: center;">hors limite tapis</p>
11	<p>Siffler, puis lève les deux bras pliés aux coudes avec des paumes ouvertes l'une vers l'autre. Les avant-bras doivent être parallèles les uns aux autres.</p>	 <p style="text-align: center;">Passer de la position au sol à debout</p>
12	<p>Lève les bras au niveau de la poitrine et saisit le poignet sur un bras avec l'autre main, puis fait un geste de la violation.</p>	 <p style="text-align: center;">passivité</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

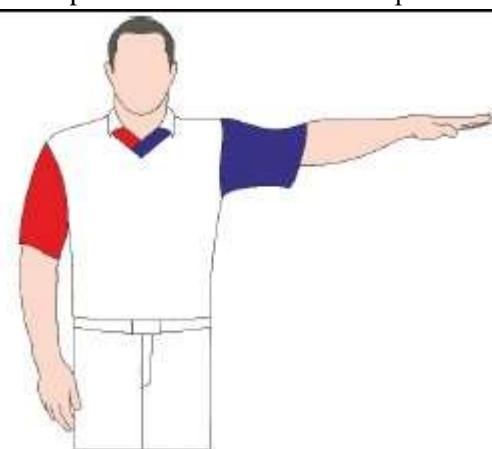
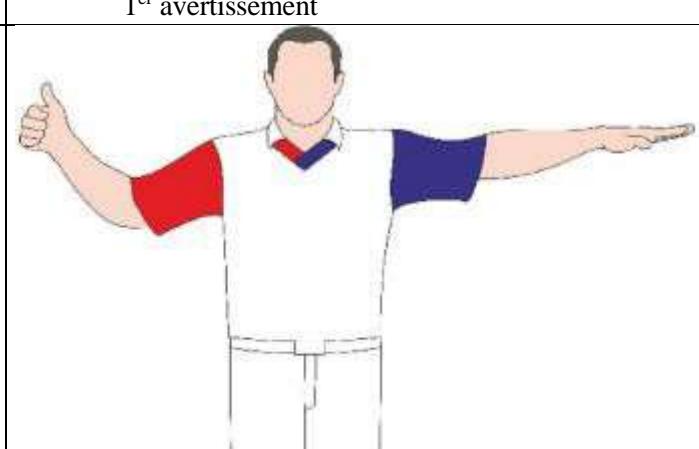
13	<p>Lève les bras au niveau de la poitrine et saisit les doigts avec l'autre main</p>	 <p>Saisie interdite</p>
----	--	---

No	Description de geste	Image de geste
14	<p>Abaisse les mains au niveau de la taille et saisit le poignet d'un bras avec l'autre main. La paume de la main capturée doit être ouverte en même temps</p>	 <p>Infraction à la discipline</p>

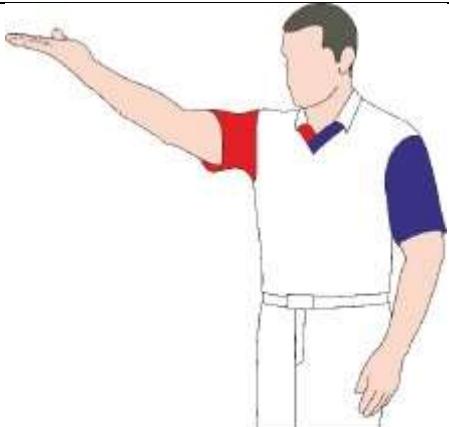
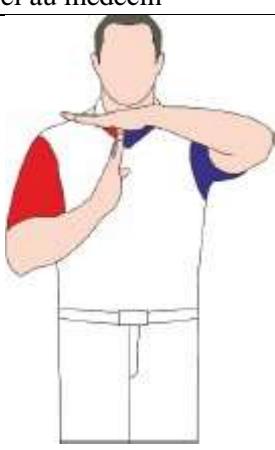
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

15	<p>Lève une main avec le poing fermé, devant sa poitrine, et en même temps il saisit le poignet avec l'autre main.</p>	 <p>Prise interdite</p>
----	--	--

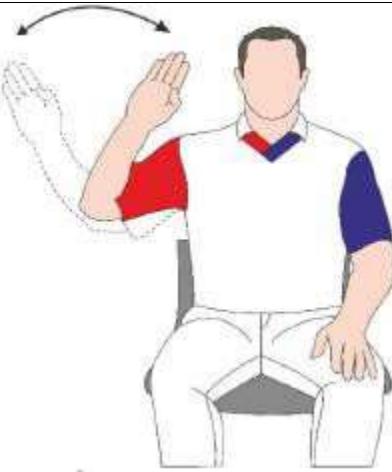
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

<p>16</p> <p>Lève une main avec la paume ouverte vers lui, devant sa poitrine, et en même temps il saisit le poignet avec l'autre main.</p>	 <p>Comportement contraire à l'éthique</p>
<p>17</p> <p>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.</p>	 <p>1^{er} avertissement</p>
<p>18</p> <p>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 ».</p>	 <p>2^{eme} et 3^{eme} avertissement</p>

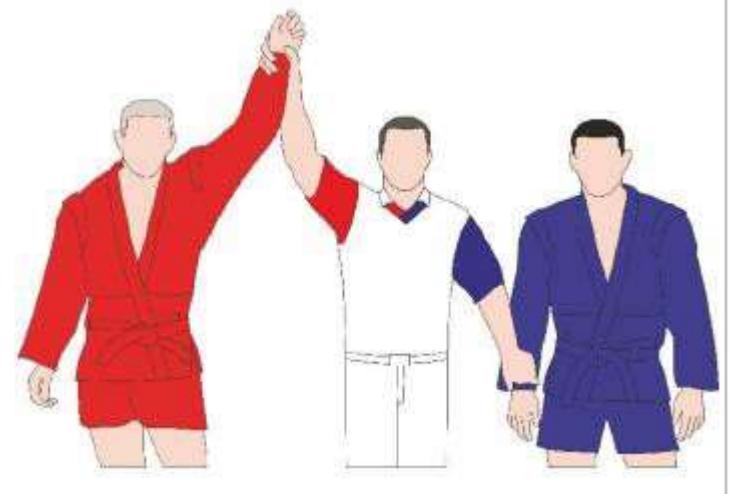
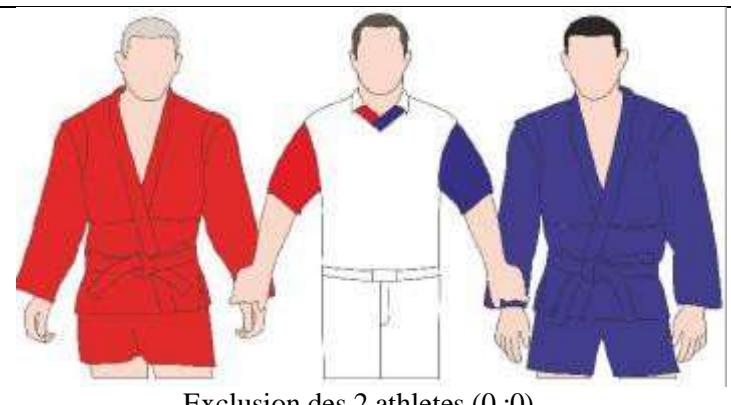
COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

19	<p>Debout face à la table des arbitres, au centre du tapis, il tend un bras à l'horizontale en direction de chaque athlète.</p>	 <p>Avertissement mutuel</p>
20	<p>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 ».</p>	 <p>Appel au médecin</p>
21	<p>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.</p>	 <p>Arret du temps</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

22	Croise les avant-bras avec les bords des paumes orientés vers l'avant.	 Fin du combat
23	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.	 Attirer l'attention
24	Siffle, puis montre les angles du tapis avec les bras tendus, les paumes ouvertes vers l'avant.	 Les athlètes vont dans leur coin

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

25	<p>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</p>	 <p>Annonce du vainqueur</p>
26	<p>Même position de départ. Lorsque l'annonciateur déclare le résultat du combat, l'arbitre tient les athlètes par les bras sans les lever. Ensuite les athlètes se serrent la main et quittent le tapis.</p>	 <p>Exclusion des 2 athlètes (0 :0)</p>

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

REFEREES' REPORT on Combat SAMBO bouts

_____ of _____ 20____.

Mat _____

Round _____

Weight _____ kg

No	Full name	Country	Scores by minutes	Total points	Bout result	Bout time	Referees
1							Arbiter Side ref 1 Side ref 2
2							Arbiter Side ref 1 Side ref 2
3							Arbiter Side ref 1 Side ref 2
...							Arbiter Side ref 1 Side ref 2

Chief Referee _____ / _____ /

Secretary _____ / _____ /

Technical Secretary _____ / _____ /

COMITE FRANÇAIS DE SAMBO

Combat SAMBO Team Competition SCORE SHEET

____ of _____ 20__.

Team _____

Team _____

Weight category	Full name	Points	Time	Wins	Wins	Time	Points	Full name	Weight category
52		1+4	5.00	1	0	5.00	2		52
...									...
+90		0		0	1	2.30	4+2+2		+90
				4	3				

Overall result of the match _____ in favour of team _____

Arbiter _____ / _____ /

Side Referees _____ / _____ /

Chief Referee _____ / _____ /

Secretary _____ / _____ /