



REGLEMENT UNIVERSITAIRE

SAMBO

COMPETITION INDIVIDUELLE

AVANT-PROPOS

Ce règlement spécifique s'intègre dans le règlement général de la FFSU.

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un article du présent règlement, la Commission Mixte Nationale (CMN) est la seule habilitée à prendre les décisions.

Seuls les étudiants possédant une licence FFSU de l'année universitaire de la saison en cours, sont autorisés à lutter.

SOMMAIRE

GENERALITES4

Article 1 – La tenue de Sambo 4

Article 2 – Le tapis 4

Article 3 – Le corps d'arbitrage 5

Article 3 bis – L'entraîneur 5

COMPETITION INDIVIDUELLE 6

Article 4 – Début et fin du combat 6

Article 5 – Gain du combat 6

Article 6 – La victoire totale 7

Article 7 – Supériorité Technique 7

Article 8 – Valeur attribuée aux actions et aux prises 7

Article 9 – refus de combat (passivité) 8

Article 10 – Actions près des limites du tapis88

Article 11 – Interdictions générales et prises illégales 9

Article 12 – Catégories de poids 9

Article 13 – Pesée 9

Article 14 – Formule de compétition 10

Article 15 – Durée des combats 10

Article 16 – Classement individuel 10

Article 17 – Classement général111

GENERALITES

Article 1 – La tenue de Sambo

La tenue en sambo

- Veste de sambo (rouge : 1^{er} appelé sur le tapis, bleue : 2^{ème} appelé sur le tapis)
- Veste de judo (judogi) avec ceintures obligatoire de couleur bleue et rouge
- La ceinture noire sambo ne peut être portée que par ses seuls titulaires
- Short sans poches et sans métal, short au-dessus du genou, Cuissard autorisé, couleur libre

Chaussures

- Chaussures de sambo (fortement conseillé)
- chaussettes autorisées (antidérapantes de type trampoline interdites)

Il est interdit de :

- Porter des bandages sur les poignets, les bras ou les chevilles, sauf en cas de blessure et sur prescription médicale. Ces bandages devront être recouverts de bandes élastiques,
- Accéder aux tapis de compétitions sans être en tenue de combat conforme
- S'enduire le corps de matière grasse ou collante,
- Se présenter en état de sudation au début du combat ainsi qu'au début de chaque manche,
- Porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire ou soi-même (tel que bague, bracelet, boucles d'oreilles, prothèses, etc...)
- Interdiction des chaussures de lutte (semelle rigide) ou de combattre « pieds nus »
- Interdiction des leggings, interdiction des rash Guard ou t-shirt pour les hommes

Particularités pour les femmes :

- Port du soutien-gorge sans armature.
- Les cheveux doivent être maintenus à l'aide d'élastiques ou de rubans, à l'exclusion d'attaches métalliques.
- Interdiction des leggings ou assimilés

Si un samboïste se présente dans une tenue non conforme, il lui sera demandé de se mettre en conformité dans un délai temporel rapide.

Passé ce délai le samboïste fautif sera déclaré perdant par Abandon

Article 2 – Le tapis

Tapis de type homologué par l'UWW. (Précisions en [annexe 2](#) du règlement de Lutte)

Article 3 – Le corps d'arbitrage

Le corps d'arbitrage, pour chaque combat se compose de 2 arbitres :

- L'arbitre central qui est dans la zone de combat.
- Le second arbitre qui est à l'extérieur de la zone de combat.

Soit 2 officiels dont les modalités de qualification ou de désignation sont fixées par la Commission Mixte Nationale FFSU-FFLDA.

Ils seront aidés par un secrétaire de table et un chronométreur (Voir [annexe 3](#) règlement Lutte pour le rôle de chacun)

Article 3 bis – L'entraîneur

L'entraîneur est assis dans une tenue sportive (avec chaussures, sans casquettes, ni bonnet, ni couvre-chef) à la place qui lui est réservé au bord du tapis. Pendant le combat

- Il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'interpeller le corps d'arbitrage.
- Il a seulement le droit de parler à son combattant.
- Il ne doit pas filmer le combat ou prendre des photos.

En cas de non-respect de ces règles il sera averti verbalement, puis exclu du combat (carton jaune), voire de la compétition (carton rouge).

Article 4 – Début et fin du combat

Les samboïstes sont appelés selon la procédure suivante :

- 1^{er} appel : le samboïste a 30 secondes pour se présenter
- 2^{ème} appel : le samboïste a de nouveau 30 secondes pour se présenter
- 3^{ème} appel : le samboïste a 30 dernière secondes pour se présenter

A l'issue de cette procédure, le samboïste est déclaré Forfait et il sera non classé

L'entraîneur est assis dans une tenue sportive (avec chaussures, sans casquettes, ni bonnet, ni couvre-chef) à la place qui lui est réservé au bord du tapis. Pendant le combat

- Il lui est formellement interdit d'influencer les décisions ou d'interpeller le corps d'arbitrage.
- Il a seulement le droit de parler à son samboïste.
- Il ne doit pas filmer le combat ou prendre des photos.

En cas de non-respect de ces règles il sera averti verbalement, puis exclu du combat (carton jaune), voire de la compétition (carton rouge).

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

L'arbitre central, au milieu du tapis, appelle les deux samboïstes, leur serre la main, vérifie leur tenue, que leurs mains soient exemptes de bagues ou de bracelets.

Les samboïstes se serrent la main et, au coup de sifflet de l'arbitre central, commencent le combat.

Le match terminé, l'arbitre central prend place au milieu du tapis, les samboïstes se serrent la main, se placent de chaque côté de l'arbitre central.

Aussitôt après que l'arbitre central ait levé la main du samboïste gagnant, les samboïstes serrent la main de l'arbitre central, puis celle de l'entraîneur de son adversaire.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, le samboïste fautif est disqualifié et non classé. La CMN se réserve le droit de prendre des mesures disciplinaires.

Article 5 – Gain du combat

Un combat peut être gagné de la manière suivante :

Avant la fin du temps réglementaire :

- Par Victoire totale
- Par Supériorité Technique (10 points d'écart)
- Par Abandon (Blessure)
- Par Forfait (non-présentation du Samboïste après les appels réglementaires)
- Par 4 avertissements (1^{er} étant gratuit, 2^{ème} 1pt, 3^{ème} 2pts, 4^{ème} disqualification)
- Par Disqualification de l'adversaire (immédiate pour faute grave)

A la fin du temps réglementaire

- Par victoire aux Points :
 - Le vainqueur est celui qui a le plus de points sur le combat.
 - En cas d'égalité de points :
Le vainqueur est celui qui a marqué le dernier point

Si le score est toujours nul à la fin du temps réglementaire, la victoire du combat sera attribuée par décision arbitrale (consultation des deux arbitres et décision tranchée par l'arbitre de plus haut niveau si désaccord).

Toute action amorcée sur le gong n'est pas retenue et aucune action effectuée entre le coup de gong et le coup de sifflet de l'arbitre n'est valable.

L'action ne sera valable que si elle est terminée avant le coup de gong.

Article 6 – La Victoire Totale

La victoire totale s'obtient :

- 1 : par projection pure de l'adversaire sur son dos en restant debout sur ses appuis
- 2 : par abandon sur une prise douloureuse autorisée

Article 7 – Supériorité Technique

La Supériorité Technique correspond à une différence de 10 points.

L'action ne pourra pas être interrompue pour attribuer la victoire par supériorité technique qu'à la fin complète de l'action (attaque ou contre-attaque immédiate).

Article 8 – Valeur attribuée aux actions et aux prises

0 point :

- Lors du 1er premier avertissement attribué à l'adversaire
- Toute action de l'attaquant debout sur un défenseur avec au moins 1 genou au sol

1 point :

✓ *Debout* :

- L'attaquant en chutant (ou en posant 1 ou 2 genoux au sol) projette l'adversaire sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins ou l'épaule
- Lors du deuxième avertissement attribué à l'adversaire

2 points :

✓ *Au Sol* :

L'immobilisation est maintenue entre 10 s et 19 s. Un maximum de 4 points par combat sera attribué pour les immobilisations

✓ *Debout* :

- * L'attaquant en chutant (ou en posant 1 ou 2 genoux au sol) projette l'adversaire sur le côté ou en "demi-pont"
- * l'attaquant reste debout et projette l'adversaire sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins ou l'épaule
- * Lors du troisième avertissement est attribué à l'adversaire

4 points :

✓ *Debout* :

- L'attaquant en chutant (ou en posant 1 ou 2 genoux au sol) projette l'adversaire sur le dos ou "en pont"
- L'attaquant reste debout et projette l'adversaire sur le côté ou "demi-pont"

Au Sol : L'immobilisation est maintenue 20 s ou le maximum de point pour immobilisation a été atteint pour le combat (2+2).

Article 9 – Refus de combat (Passivité) : Le refus de combat sera sanctionné par un ou des avertissements

Par refus du combat on entend :

- 1) la sortie volontaire de la limite de la zone de combat dans les positions "debout" ou "au sol"
- 2) l'absence de véritable tentative de réaliser une projection dans le combat debout
- 3) la simulation des attaques (fausses attaques)
- 4) le refus de la saisie dans le combat debout
- 5) pousser l'adversaire hors du tapis, action délibérée ayant pour but d'expulser l'adversaire de la zone de combat sans réaliser d'action technique
- 6) retourner dans la position "au sol" sans véritable tentative de réalisation de projection, c'est-à-dire il est interdit de passer directement dans une phase au sol sans avoir effectué une action debout (type grappling, JJB)

Article 10 – Actions près des limites du tapis (Continuité ou rupture du combat)

1. La position "hors du tapis" (derrière la limite du tapis) est déclarée si :

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

2. Au cours du combat la position "hors du tapis" est déterminée par l'arbitre, ou par décision après concertation du corps arbitral en cas de litige.

3. Si les sportifs se trouvent dans la position "hors du tapis", au coup de sifflet de l'arbitre ils reviennent au centre et recommencent le combat debout. Sans coup de sifflet de l'arbitre les sportifs ne doivent pas interrompre le combat près de la limite du tapis ni demander à l'adversaire d'aller au centre.

La projection (ou contre-attaque) commencée sur la zone de combat et terminée "hors du tapis" est valable.

La projection commencée dans la position "hors du tapis" n'est pas notée.

4. L'immobilisation ou la prise douloureuse commencée sur le tapis se poursuit tant qu'un des deux sportifs reste en contact avec la surface du tapis.

Article 11 – Interdictions générales et prises illégales

1. Dans les compétitions de SAMBO, via à vis de l'adversaire il est interdit :

- a) de le projeter sur la tête, de le projeter avec une saisie en prise douloureuse ("nœud", "levier"), de le projeter en tombant sur lui avec tout son propre corps
 - b) de l'étrangler ou de l'empêcher de respirer en pressant sur sa bouche et son nez
 - c) de lui porter des coups, de le griffer ou de le mordre
 - d) de lui porter une quelconque prise sur la colonne vertébrale, de tordre le cou, de comprimer sa tête ou de la presser contre le tapis avec les bras ou les jambes, de croiser les jambes sur son torse
 - e) de presser avec les mains, les pieds ou la tête sur son visage
 - f) de presser avec le coude ou le genou de haut en bas sur une quelconque partie de son corps
 - g) de lui saisir les doigts et les orteils
 - h) de lui replier le bras dans le dos, de lui porter des prises douloureuses sur la main
 - i) de lui tourner la jambe par le talon ou de lui faire un "nœud" sur le pied
 - j) de lui faire un "levier" sur le genou en tournant la jambe autrement que dans son mouvement normal
 - k) de lui porter une prise douloureuse pendant le combat debout
 - l) de lui porter une prise douloureuse avec des secousses
 - m) de lui saisir le short, le bas de la veste, les bouts de la ceinture, la manche de la veste par l'intérieur
 - n) de porter volontairement une tenue non conforme (retirer ses bras des manches de la veste, retrousser les manches de la veste, d'ôter ses chaussures de SAMBO ...)
2. Si l'arbitre ne remarque pas la réalisation d'une prise interdite par un des sportifs, celui qui souffre est autorisé à le signaler par la voix ou par geste.

Donner un faux signal est considéré et sanctionné comme une prise interdite : "tromperie à l'arbitre"

Article 12 – Catégories de poids

JEUNES GENS

- 63 kg
- 69 kg
- 76 kg
- 84 kg
- 92 kg
+ 92 kg

JEUNES FILLES

- 53 kg
- 57 kg
- 62 kg
- 68 kg
+ 68 kg

Article 13 – Pesée

La pesée se fait obligatoirement en sous vêtement sans les chaussures.

Chaque samboïste n'est admis que dans une seule catégorie de poids.

Pour être admis dans une catégorie, le poids doit nécessairement être inférieur ou égal à la catégorie visée et supérieur à la catégorie inférieure (ex : au moins 76,001 kg pour lutter en -84 kg).

Article 14 – Formule de compétition

Voir les détails en [annexe 6](#) du règlement de Lutte/Sambo

- « Jusqu'à 5 Samboïstes », la compétition est organisée en « tournoi nordique » (poule unique où tout le monde se rencontre).
- « 6 ou 7 Samboïstes », La compétition est organisée en 2 poules. Les 1ers de chaque poule se rencontrent en 1/2 Finales croisées, puis les vainqueurs s'affrontent en finale 1ere place et les 2 perdants s'affrontent pour la place de 3.
- « A partir de 8 Samboïstes », la compétition est organisée en tableau à double élimination (un samboïste est éliminé après 2 défaites), selon le système d'appariement FFLDA.

Article 15 – Durée des combats

La durée des combats est fixée de la manière suivante :

- Hommes et femmes : même temps de combat
- 1 manche de 4 minutes pour toutes les phases sauf :
- Petites finales et finales : 5 minutes
- Temps de récupération entre 2 combats : 8 minutes
- Formule en double élimination type Lutte

Article 16 – Classement individuel

Le classement du tournoi nordique et classement en 2 poules

Le classement final est établi selon les critères suivants :

- Le nombre de victoires.
- En cas d'égalité de victoires :
 1. En cas d'égalité de victoires entre 2 samboïstes : leur combat direct détermine le samboïste classé avant l'autre.
 2. En cas d'égalité de victoires entre plus de 2 samboïstes :
 - Le plus de victoires par « victoire totale »
 - Le moins de victoires par « 4 avertissements »
 - Le moins de victoires par « abandon »
 - Le plus de victoires par « supériorité »
 - Le plus de points marqués
 - Le moins de points concédés
 - Les samboïstes seront classés du plus léger au plus lourd (le poids pris en compte sera celui de la pesée)

Le classement du tableau à double élimination

Le classement final est établi par l'issue des phases finales et des phases de repêchage.

17 – Classement général sambo individuel

Classement par Association Sportive :

- Jeunes gens
- Jeunes filles
- Général

Le classement est déterminé par la place des lutteurs à la compétition :

- | | | |
|----------------------|-----------|----------|
| • 1 ^{er} | reçoit | 8 points |
| • 2 ^{ème} | reçoit | 7 points |
| • 3 ^{ème} | reçoit | 6 points |
| • 4 ^{ème} : | reçoit | 5 points |
| • 5 ^{ème} | reçoit | 4 points |
| • 7 ^{ème} | reçoit | 2 points |
| • Autres | reçoivent | 1 point. |