

# FORMATION FFSU ARBITRE SAMBO

COMPÉTITION INDIVIDUELLE



- Tapis homologué FIAS :  $11 \times 11$  m (peut aller jusqu'à  $14 \times 14$  m selon les compétitions).
- Zone de combat : cercle de 8 m de diamètre.
- Bande périphérique (bord) : marquage de 1 m autour du cercle (pas de zone de passivité).
- Zone de sécurité : le tapis hors du cercle de combat assure la protection.
- Centre : cercle de 1 m de diamètre, souvent occupé par le logo officiel.
- Épaisseur du tapis : 5 à 6 cm, avec revêtement antidérapant.

- En sambo, le corps arbitral comprend :  
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
- **1 secrétaire et 1 chronométreur** (peuvent être rempli par la même personne)
- Le chef arbitre valide les décisions majeures (immobilisation, disqualification, etc.).
- L'arbitre central gère le déroulement du combat et la sécurité.
- Les juges apportent leur appréciation des actions techniques.

## ROLE

- L'arbitre central dirige le combat, donne les ordres verbaux et des coups de sifflet:
  - ❖ ALLEZ → début du combat
  - ❖ coup de sifflet → arrêt
  - ❖ immobilisation → action d'immobiliser
  - ❖ “Docteur!” → intervention médicale
- Le chef arbitre décide en cas de désaccord.
- Le secrétaire et le chronométreur assurent le suivi du score, du temps et des avertissements.



- Les juges confirmant les points par signes manuels (ex. bras levé côté rouge ou bleu).
- La consultation du chef arbitre prévaut en cas de contestation.

- Tenue officielle :
  - Haut blanc + 1 manchon Bleu et 1 manche rouge
  - Pantalon blanc ou noir
- Le port d'un T-shirt avec les manchettes intégrées (sur épaule couleur rouge ou bleu) est également possible
- Le sifflet est obligatoire pour les 2 arbitres

# LE CORPS ARBITRAL (5)

## LES GESTES ET LE VOCABULAIRE

- Commandes officielles avec sifflet :

❖ “**Allez**” → début du combat

❖ “**Stop!**” → arrêt

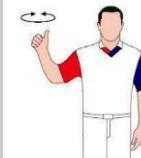
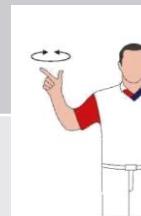
❖ “**FIN ou terminé avec les bras croisés**” → fin du combat / tombé



❖ “**Docteur!**” → médecin



## LA COTATION DES ACTIONS

Action	Points	Description
<p><b>Celui qui projette termine avec au moins 1 appui au sol</b>  <b>Et Projection sur fesse ou poitrine</b></p>	1 pt	
<p><b>Celui qui projette reste debout</b>  <b>Et Projection sur fesse ou poitrine</b></p>	2 pts	
<p><b>Celui qui projette termine avec ou moins 1 appui au sol</b>  <b>Et Projection sur le côté</b></p>	2 pts	
<p><b>Celui qui projette reste debout</b>  <b>Et Projection sur le côté</b></p>	4 pts	
<p><b>Celui qui projette termine avec ou moins 1 appui au sol</b>  <b>Et Projection complète sur le dos</b>  <b>Celui qui projette reste debout</b>  <b>Et Projection complète sur le dos</b></p>	4 pts Victoire totale	
<b>Immobilisation 10 à 19 sec</b>	2 pts	Contrôle total
<b>Immobilisation ≥ 20 sec</b>	2 + 2 pts	Maximum 4 pts par combat
<b>Clé réussie (soumission)</b>	Victoire totale	L'adversaire abandonne

**Celui qui projette termine avec ou moins 1 appui au sol**

- Les étranglements et frappes sont **interdits en sambo sportif**.
- Les clés articulaires sur bras, hanches, genoux et cheville sans rotations sont **autorisées**.
-  Réf. : FIAS Sambo Rules (Sport), art. 14–18.

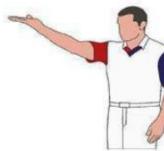
◆ **Le gain du combat**

- Un combat peut être gagné :
- Par **projection complète sur le dos en restant debout équilibré (victoire totale)**
- Par **soumission** (clé réussie).
- Par **forfait, blessure, disqualification ou 4 avertissements**.
- Ecart de point de 12 points
- En cas d'égalité de points, le vainqueur est celui ayant MARQUE le dernier point



- ◆ **Fin de période**
- Durée officielle :
  - **4 min pour les phases éliminatoires et ½ finales**
  - **5 min en finale et les petites finales**
- Temps effectif (le chronomètre s'arrête lors des arrêts de l'arbitre).
- Les actions amorcées avant le gong mais terminées après ne sont **pas comptabilisées**.

- ◆ **Diriger le combat : position et déplacement**
- L'arbitre central maintient une distance d'environ **2 m** par rapport aux samboïstes.
- Il suit le mouvement sans gêner les actions.
- Il doit s'assurer que les clés sont contrôlées et non dangereuses. Lorsqu'une clé est engagée, il doit la signaler par le geste suivant correspondant à la couleur de manche du combattant qui engage la clé
- Il peut demander d'arrêter le temps, appeler le médecin
- Il annonce le vainqueur



## ◆ Fuite de combat

- 1<sup>er</sup> avertissement gratuit ( Indication avec le bras couleur de manche du combattant fautif)



- Sortie volontaire du tapis ou refus d'engagement  
→ avertissement + 1 pt à l'adversaire.



- Passivité:

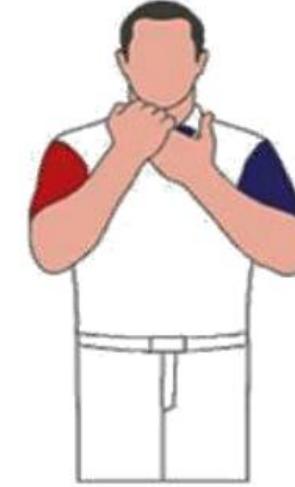


- 4 avertissements = disqualification.

## ◆ Prises illégales et interdictions

Interdictions principales :

- Clés sur la colonne, le cou, les doigts ou les orteils.
- Clés en rotation
- Étranglements et frappes.
- Tirage de cheveux, morsures, gestes antisportifs.
- Attraper le short, le tapis ou le visage.
- L'arbitre sanctionne immédiatement toute action dangereuse. sanction par disqualification ou 3 avertissements en fonction de la gravité



- ◆ **Tenue des samboïstes**
- **Kurtka** (veste rouge ou bleue) avec ceinture assortie  
**NB** : Veste de judo autorisée
- **Ceinture** : rouge ou bleue. Attention, les seules ceintures noires autorisées sont celles du Sambo
- **Short** couleur libre, longueur mi-cuisse, sans poche, sans boutons
- **NB** : Cycliste et legging sous le short interdit
- **Chaussures de sambo** montantes ou chaussettes (interdiction d'utiliser des chaussettes antidérapantes)
- **Tee-shirt** : interdit chez les hommes, obligatoire chez les femmes.