

FORMATION FFSU ARBITRE SAMBO

COMPÉTITION INDIVIDUELLE



- Tapis homologué FIAS : 11×11 m (peut aller jusqu'à 14×14 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 confirment 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

LES GESTES ET LE VOCABULAIRE

- Commandes officielles avec sifflet :

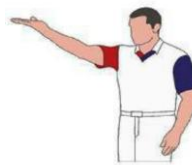
❖ “ **Allez** ” → début du combat

❖ “ **Stop!** ” → arrêt

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



❖ “ **Docteur!** ” → médecin



LA COTATION DES ACTIONS

Action	Points	Description
celui qui projette termine avec au moins 1 appui au sol Et Projection sur fesse ou poitrine	1 pt	Amené au sol avec contrôle
Celui qui projette reste debout Et Projection sur fesse ou poitrine	2pts	
Celui qui projette termine avec ou moins 1 appui au sol Et Projection sur le côté	2 pts	L'impact de celui qui chute est sur le coté
Celui qui projette reste debout Et Projection sur le côté	4 pts	
Celui qui projette termine avec ou moins 1 appui au sol Et Projection complète sur le dos Celui qui projette reste debout Et Projection complète sur le dos	4 pts	Chute nette, dos au tapis
	Victoire totale	
Immobilisation 10 à 19 sec	2 pts	Contrôle total
Immobilisation ≥ 20 sec	2 + 2 pts	Maximum 4 pts par combat
Clé réussie (soumission)	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).



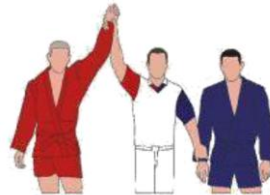
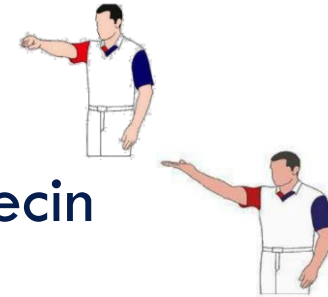
- Par **forfait, blessure, disqualification** ou **4 avertissements**.
- Ecart de point de 12 points
- En cas d'égalité de points, le vainqueur est celui ayant **MARQUE** le dernier point

◆ Fin de période

- Durée officielle :
 - 4 min pour les phases éliminatoires et 1/2 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 le 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^{er} 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.