

Approuvé par
le Comité Exécutif de la FIAS
le 5 septembre 2014
Complété pendant le séminaire de Moscou
24-26 mars 2015

FIAS REGLEMENT D'ARBITRAGE



Septembre 2014

Approuvé par
le Comité Exécutif de la FIAS
le 5 septembre 2014
Complété pendant le séminaire de Moscou
24-26 mars 2015

REGLEMENT INTERNATIONAL DES COMPETITIONS DE SAMBO (sportif et combat)



Les règles des compétitions de Sambo (désignées ci-après le Règlement) répondent aux questions d'arbitrage, d'organisation des compétitions et des travaux du collège des arbitres.

Le Règlement est destiné aux organisateurs, arbitres, entraîneurs, et aux personnes pratiquant le SAMBO.

Le Règlement revêt un caractère obligatoire pour l'organisation et le déroulement des compétitions de SAMBO (sportif et combat) à partir du 1^{er} janvier 2015.

CHAPITRE I. CARACTERISTIQUES ET MODES D'ORGANISATION DES COMPETITIONS

Article 1. Caractéristiques des compétitions

1. Les compétitions sont divisées suivant les caractéristiques suivantes :

- a) individuelles,
- b) par équipes,
- c) individuelles par équipe.

2. Les caractéristiques des compétitions sont définies par les dispositions des Compétitions (désignées ci-après: Dispositions) dans chaque cas particulier (voir annexe 1).

3. Lors des championnats individuels, les résultats individuels et les places remportées par les participants sont établis dans leurs catégories de poids respectives.

4. Lors des compétitions par équipe, les équipes se rencontrent mutuellement et les résultats de ces rencontres déterminent la place des équipes.

5. Lors des compétitions individuelles par équipe, les places individuelles des participants seront attribuées, La place de l'équipe est déterminée par les résultats individuels de leurs participants conformément au Programme.

Article 2. Systèmes et Modes d'organisation des compétitions

1. Lors des compétitions, les participants se rencontrent dans un même groupe (système sans répartition en sous-groupe) ou par tirage au sort ils sont répartis en plusieurs groupes (système par répartition en sous-groupes). Dans ce dernier cas, on doit spécifier le principe par lequel les vainqueurs passent au niveau suivant de la compétition, tandis que les autres sont éliminés. Les compétitions de ce genre sont divisées en éliminatoires et finales.

2. Les compétitions peuvent être conduites selon une des deux méthodes:

- a) Tournante, lorsque tous les participants se rencontrent mutuellement ;
- b) Par élimination des participants qui ont reçu un nombre de défaites fixé par les Dispositions.

3. L'ordre des combats entre les participants (ou les équipes) doit être défini par tirage au sort en fonction du système et de la méthode choisis pour mener les compétitions.

4. Le tirage au sort à lieu suivant la "méthode manuelle" pendant la pesée. Lors des Etapes de la Coupe du Monde il se fait "en aveugle".

5. Le système et la méthode d'organisation des compétitions doit être stipulé dans les Dispositions. Les Compétitions officielles de la FIAS se déroulent suivant le système olympique

CHAPITRE II. LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS

Article 3. Les catégories d'âge des participants

Les participants aux compétitions de la FIAS sont répartis dans des catégories d'âge suivantes:

Catégories FIAS	Catégories France	Masculins et Féminins	
Adolescent jeune	Benjamin	11-12 ans	
Adolescent âgé	Minime	13-14 ans	
Cadet	Cadets	15-16 ans	
Jeune	Junior	17-18 ans	
Junior	Espoir	19-20 ans	
Adulte	Senior	FIAS = 18 ans et +	France = 21 ans et +
Masters		35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65 ans et plus	

L'appartenance d'un participant à un groupe est liée à son année de naissance et non à la date.

L'année de naissance du participant doit être spécifiée dans les Dispositions.

Article 4. Admission des participants aux compétitions

1. Les conditions d'admission des participants aux compétitions, leur adhésion sportive, leur qualification et leur âge, ainsi que la liste des documents qui doivent être présentés à la commission d'enregistrement, sont définis dans les Dispositions.

Les participants aux compétitions internationales inscrites dans le calendrier de la Fédération Internationale de Sambo (FIAS) doivent posséder une licence internationale de compétiteur.

2. L'admission des participants est effectuée par la Commission d'enregistrement. Cette commission comprend: un représentant de la FIAS, un représentant du comité d'organisation, le secrétaire général et les membres de la commission. Elle a pour mission de vérifier les inscriptions et des documents des participants.

3. L'admission des participants doit être conforme aux Dispositions. Dans une catégorie d'âge définie, sont autorisés à participer aux compétitions les sportifs ayant l'année de naissance inférieure la plus proche, sous réserve d'autorisation écrite des parents.

Les sportifs âgés de plus de 18 ans ont le droit de participer aux compétitions des catégories espoirs et seniors, sous réserve de la signature du participant.

4. Les sportifs doivent avoir une assurance spéciale couvrant une somme minimale de 10 000 \$ US.

Article 5. Catégories de poids

Les participants aux compétitions sont répartis dans les catégories de poids suivantes:

Benjamins		Minimes		Cadets		Juniors		Espoirs			Seniors			Masters	
11-12 ans		13-14 ans		15-16 ans		17-18 ans		19-20 ans			FIAS +18a / FR + 20a			+ de 35 ans	
M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M -SC	M	F	M -SC	M	F
31	26	35	34	42	38	48	40	48	44	-	-	-	-		-
34	29	38	37	46	41	52	44	52	48	52	52	48	52		-
38	34	42	40	50	44	56	48	57	52	57	57	52	57		-
42	37	46	43	55	48	60	52	62	56	62	62	56	62	62	56
46	40	50	47	60	52	65	56	68	60	68	68	60	68	68	60
50	43	54	51	66	56	70	60	74	64	74	74	64	74	74	64
55	47	59	55	72	60	75	65	82	68	82	82	68	82	82	68
60	51	65	59	78	65	81	70	90	72	90	90	72	90	90	72
65	55	71	65	84	70	87	75	100	80	100	100	80	100	100	80
+65	+55	+71	+65	+84	+70	+87	+75	+100	+80	+100	+100	+80	+100	+100	+80

M = Masculin, F = Féminin, SC = Sambo Combat

Concernant les catégories Espoirs et Seniors (Masculins et Féminins), des compétitions peuvent être organisées pour en vue de décerner le titre de champion absolu sans répartition des participants par catégorie de poids.

Le poids minimum requis dans ces compétitions doit être inscrit dans les Dispositions.

Article 6. La Pesée des participants

1. La procédure de pesée a pour but de classer les participants suivant leur poids dans l'une des catégories de poids correspondante. Le participant n'a le droit de combattre que dans une seule catégorie de poids.

2. L'ordre et l'heure de la pesée sont indiqués dans les Dispositions.

En cas de retard ou d'absence à la pesée, le sportif n'est pas admis dans la compétition.

Pendant l'heure précédant le début de la pesée, les participants sont autorisés à accéder aux balances de la pesée officielle, pour contrôler leur poids autant de fois qu'ils le souhaitent.

La pesée a lieu une seule fois la veille de la compétition, elle dure 1 heure. Exceptionnellement, si la pesée doit avoir lieu le jour de la compétition, elle devra être terminée au moins 2 heures avant le début de la compétition.

Plusieurs balances sont autorisées, mais les participants d'une catégorie de poids donnée doivent être pesés sur la même balance

[Le participant n'a le droit de se peser qu'une seule fois lors de la pesée officielle.](#)

3. La pesée est réalisée par l'équipe des arbitres, désignée par l'arbitre principal, elle comprend: l'adjoint à l'arbitre principal, le représentant du secrétariat de la compétition et deux arbitres. Pendant le déroulement de la pesée la présence du médecin est nécessaire. Tous les arbitres doivent être en tenue d'arbitre, le médecin en blouse. Tous les membres de l'équipe des arbitres de la pesée doivent être du même sexe que les sportifs (chez les hommes, uniquement des hommes, chez les femmes, uniquement des femmes).

4. Avant la pesée, tous les participants doivent subir un contrôle médical visuel par le médecin de la compétition. Les participants doivent être pesés dans une pièce réservée ou derrière un paravent, à demi nus, en sous-vêtements: les garçons en slip et les filles en culotte et soutien-gorge.

La pesée sans vêtement n'est pas autorisée.

5. Lors de la pesée, le participant doit présenter le passeport de citoyen d'un pays et le questionnaire rempli. Les autres documents (la licence de participant, l'attestation d'assurance, le certificat médical) sont présentés à la commission d'enregistrement, c'est celle qui remplit la feuille de pesée pour chaque catégorie de poids.

6. Les résultats de la pesée sont inscrits sur le Procès-Verbal de Pesée (feuille de pesée) lequel doit être signé par tous les membres de l'équipe des arbitres (annexe 6.1, 6.2).

7. Le participant n'a le droit de combattre que dans la catégorie de poids correspondante au poids réel constaté lors de la pesée officielle.

Article 7. Les droits et les obligations du participant

1. Le participant doit:

- a) observer strictement le Règlement et les Dispositions des Compétitions ;
- b) obéir aux exigences des arbitres ;
- c) se présenter rapidement sur le tapis quand il est appelé par le Collège des Arbitres ;
- d) informer sans délai le Collège des Arbitres en cas d'impossibilité pour quelque raison que ce soit de continuer la compétition ;
- e) serrer la main de l'adversaire avant et après le combat ;
- f) être correct vis-à-vis de tous les participants, les arbitres, les officiels, le personnel de service, les membres de l'organisation de la compétition et aussi les spectateurs ;
- g) se présenter rasé ou avec une courte barbe, les ongles taillés courts, en tenue de SAMBO, conformément au Règlement de la FIAS.
- h) avoir les cheveux mi-longs, tressés ou en queue de cheval, d'une longueur inférieure à 20 cm.

2 Le participant a le droit :

- a) de s'adresser aux arbitres par l'intermédiaire du représentant de son équipe.
Au cours des compétitions individuelles (en cas d'absence du représentant) il a le droit de s'adresser directement au responsable des arbitres ;
- b) de contrôler son poids sur les balances officielles, à partir de 1 heure avant le début de la pesée ;
- c) au moment opportun de recevoir les informations nécessaires au sujet du déroulement de la compétition, les Dispositions, les modifications, la composition des combats et des tours, les résultats des combats, etc. ...
- d) de disposer jusqu'à 2 minutes au cours d'un même combat pour recevoir l'assistance médicale.
- e) de s'adresser à l'arbitre pour lui demander d'arrêter le combat (seulement en cas de nécessité de faire appel à l'assistance médicale [pour saignement](#) ou pour remettre en ordre sa tenue).

Article 8. La tenue du participant

1. La tenue du participant: une veste de SAMBO, des chaussures de SAMBO, un short de SAMBO, et en plus chez les participantes, un t-shirt de couleur blanche.

2. La veste de SAMBO de coupe spéciale et la ceinture sont de couleur rouge ou bleue en tissu de coton.

Les manches de la veste doivent arriver jusqu'au pli du poignet, l'espace de la manche compris entre l'avant bras et le tissu doit être au minimum de 10 cm sur toute la longueur. Deux ouvertures espacées de 5 cm devant et derrière la couture latérale au niveau de la taille servent au passage de la ceinture, qui doit obligatoirement passer dans ces ouvertures, entourer 2 fois la taille et serrer fortement le corps, avec les 2 bouts noués devant. [Les bouts de la ceinture après le nœud ne doivent pas avoir une longueur supérieure aux pans de la veste.](#)

[Le bas des pans de la veste sous la ceinture doit mesurer 25 à 30 cm. Les coutures dans le dos sont interdites. Dans le cas où il y a le dossard du pays l'arbitre doit en vérifier les coutures.](#)

Les chaussures de SAMBO, [sont de couleur rouge ou bleue ou de couleurs combinées \(rouge, bleue\)](#). Elles sont confectionnées en cuir souple ou en tissu synthétique, avec une semelle en cuir souple, sans aucune partie dure saillante. Toutes les coutures doivent être à l'intérieur. Les chevilles et le bout du pied au niveau du gros orteil doivent être protégés par de petits tampons de feutre recouverts de cuir.

Les shorts de Sambo doivent être en laine, ou pour moitié en laine et en tissu synthétique de couleur rouge ou bleue. Leur partie supérieure doit atteindre la ligne de la taille et la partie inférieure doit couvrir un tiers de la cuisse.

Seules sont autorisées dans les compétitions officielles les tenues de SAMBO conformes aux présentes Règles et au Règlement sportif de la FIAS.

3. Les participants doivent se présenter aux cérémonies d'ouverture, de clôture et de remise des récompenses en veste et short de couleur rouge.

4. Pendant le combat le participant ne doit pas porter sur lui d'objet rigide.

5. Le port de bandages ou des rubans adhésifs est autorisé. Sur les régions ouvertes du corps (par exemple: l'articulation du genou) il est nécessaire de recouvrir le bandage ou le ruban adhésif élastique par une genouillère de la couleur de la tenue (rouge ou bleue).

Article 9. Les Représentants des équipe, Entraîneurs et Capitaines

Le représentant d'une équipe:

1. sert d'intermédiaire entre le collège des arbitres et les participants, selon les règles définies par l'Organisation. En l'absence de représentant ses responsabilités sont confiées à l'entraîneur ou au capitaine de l'équipe.
2. est responsable de la discipline des membres de l'équipe et assure leur représentation durant la compétition.
3. participe au tirage au sort, à la réunion du collège des arbitres si celle-ci est prévue avec les arbitres et les représentants.
4. a le droit de transmettre des protestations orales ou écrites à l'arbitre principal. (Art. 39), portant sur un point d'un article du Règlement.
5. ainsi que l'entraîneur et le capitaine de l'équipe n'a pas le droit d'intervenir dans les actions des arbitres et des personnes responsables de l'organisation de la compétition.
6. durant la compétition il doit se trouver à l'une des places spécialement réservées aux représentants.
7. ne peut pas être en même temps arbitre de la compétition.
8. peut être écarté du lieu de la compétition en cas d'infraction au Règlement, son sportif recevra un avertissement supplémentaire.

Pendant le combat l'entraîneur doit se présenter en survêtement et s'asseoir à la place qui lui est réservée sur le bord du tapis et ne doit pas la quitter. Il a le droit de conseiller le sportif, mais ne doit pas intervenir dans le travail des arbitres.

Il est interdit aux entraîneurs et aux représentants de porter une coiffure dans la salle.

CHAPITRE III. LE COLLEGE DES ARBITRES

Article 10. Composition du collège des arbitres

1. La composition du collège des arbitres des compétitions est validée par le Président de la commission d'arbitrage de la FIAS.
2. Le collège des arbitres des compétitions comprend:
 - le responsable du collège des arbitres (c'est l'arbitre principal), son adjoint et le groupe du secrétariat ;
 - les chefs de tapis, les arbitres, les juges latéraux.
3. La Fédération Nationale de SAMBO organisatrice de la compétition, fournit le personnel de soutien, les juges pour le contrôle des tenues, les chronométreurs, les secrétaires techniques, les annonceurs, les opérateurs du système vidéo-reportage, les commentateurs, les médecins, le directeur de la compétition etc. ... (le nombre et la répartition des arbitres et des personnels de soutien sont détaillés dans l'Annexe 7).
4. L'arbitrage du combat est réalisé par une équipe d'arbitres neutres, de 3 pays différents, composée d'un chef de tapis, un arbitre et un juge latéral. Chacun d'eux donne une note aux actions des participants de façon indépendante. Pendant l'analyse des réclamations et des litiges, ils doivent argumenter leur décision en s'appuyant sur les dispositions du Règlement.
5. Les arbitres sont obligés de porter la tenue d'arbitrage, le livret et la licence d'arbitre, le Règlement des compétitions et le sifflet. La tenue de l'arbitre comprend une chemise blanche avec des manches de couleur différentes, (la manche droite est rouge, la gauche bleue), un pantalon blanc, des chaussettes et des chaussures de sport, agréés par la FIAS. Sur la poitrine, à gauche, il porte l'emblème de la catégorie d'arbitre correspondante. Une ceinture uniquement de couleur blanche est autorisée. La présence d'objets sur la ceinture est interdite.

Article 11. Le responsable des arbitres, c'est l'arbitre principal

1. L'arbitre principal dirige les compétitions, il est aussi responsable de leur bon déroulement dans le respect du Règlement et des Dispositions devant les organisateurs des compétitions et responsables des Fédérations correspondantes.

2. L'arbitre principal est tenu de:
 - a) rédiger le procès-verbal de réception du lieu de la compétition en collaboration avec le directeur sportif de la FIAS (ou un représentant du département sportif de la FIAS), le médecin, et un représentant de l'organisation, contrôler la préparation des locaux de la compétition, des équipements, du matériel, vérifier la conformité aux exigences du présent Règlement, (Annexe 8) ;
 - b) désigner l'équipe des arbitres responsables de la pesée ;
 - c) procéder au tirage au sort des participants ;
 - d) valider les Dispositions du déroulement de la compétition ;
 - e) répartir leurs remplaçants et les arbitres sur chaque tapis ;
 - f) diriger la réunion du collège des arbitres la veille du premier jour de la compétition, avant le début de la compétition (pour annoncer les Dispositions et l'ordre de travail du collège des arbitres), et aussi chaque fois que cela est nécessaire pendant la compétition ;
 - g) prendre les décisions, au moment opportun, au sujet des observations et des réclamations venant des représentants des équipes conformément à l'article 39 ;
 - h) valider la composition des paires des finales et désigner l'équipe des arbitres pour leur arbitrage ;
 - i) noter les travaux de chaque arbitre sur le procès-verbal prévu à cet effet (Annexe 9), sur proposition de l'adjoint à l'arbitre principal) d'après une échelle de 100 points (Annexe 10) ;
 - j) remettre un compte-rendu durant les 3 jours (Annexe 11) à l'organisation de la compétition, au moyen des supports électroniques et papier.
2. L'arbitre principal a le droit:
 - a) d'interrompre le combat, déclarer une pause ou arrêter la compétition en cas d'évènement de force majeure venu entraver le déroulement normal de la compétition ;
 - b) d'apporter des modifications au Programme et au graphique de fonctionnement de la compétition, si cela est apparu extrêmement indispensable ;
 - c) de changer les fonctions des arbitres au cours de la compétition ;
 - d) d'écarter les arbitres ayant commis des fautes grossières ou remplissant mal leurs fonctions, de le noter dans le rapport remis au collège des arbitres de la Fédération correspondante ;
 - e) de donner un avertissement (ou relever de leurs fonctions) aux représentants, aux entraîneurs et aux capitaines des équipes coupables d'avoir prononcé des injures ou d'être entré en conflit avec les arbitres, et aussi pour avoir lancé des protestations injustifiées ;
 - f) de modifier l'ordre des combats ou des tours si cela est nécessaire.
3. L'arbitre principal n'a pas le droit de supprimer ou de remplacer les arbitres au cours d'un combat.
4. Les ordres donnés par l'arbitre principal doivent être exécutés par les participants, les arbitres, les représentants et entraîneurs des équipes.
5. L'arbitre principal peut confier ses missions à son adjoint.

Article 12. L'adjoint de l'arbitre principal

1. L'adjoint de l'arbitre principal participe à la direction de la compétition. Le nombre d'adjoints de l'arbitre principal dépend du nombre de tapis sur lesquels se déroule la compétition. Au cours des combats, l'adjoint de l'arbitre principal est assis devant une table mise à sa disposition, il observe ce qui se passe sur le tapis ainsi que le travail des arbitres. Sur sa table est posé le moniteur du contrôle vidéo.
2. L'adjoint de l'arbitre principal:
 - a) complète l'équipe des arbitres pendant le combat, il supervise et contrôle leurs actions le tapis ;
 - b) prend les mesures pour prévenir ou corriger les erreurs commises par les arbitres ;
 - c) prend part à la décision d'attribuer si nécessaire un 3ème avertissement ;
 - d) note le travail de chaque arbitre (Annexe 9) selon une échelle de 100 points, il transmet les procès verbaux des notes à l'arbitre principal ;
 - e) peut recommander à l'arbitre principal l'exclusion d'un arbitre ayant commis des erreurs grossières ou ayant échoué dans ses fonctions ;
 - f) a le droit de retarder l'annonce de la note d'une action technique ou du résultat d'un combat, si les arbitres ne sont pas d'accord ou bien s'il n'est pas d'accord avec leur décision, pour en rediscuter en vue de donner une décision finale ;
 - g) à la demande de l'arbitre principal il peut remplacer celui-ci dans ses fonctions ;
3. Si l'adjoint de l'arbitre principal n'est pas en mesure de faire face à ses responsabilités ou si pour une raison quelconque il ne peut remplir ses fonctions, l'arbitre principal attribuera le poste vacant à un des arbitres de la compétition qui sera nommé par le Président de la commission d'arbitrage de la FIAS.

Article 13. Le Secrétaire Général

1. Le secrétaire général dirige le travail du secrétariat de la compétition:
 - a) il entre dans la commission d'enregistrement ;
 - b) il participe au tirage au sort ;
 - c) il compose les Dispositions et le graphique du déroulement de la compétition ;
 - d) il rédige le procès-verbal de la compétition ;
 - e) il établit l'ordre des tours des combats ;
 - f) il contrôle la présentation des comptes rendus des combats ;
 - g) il rédige les ordres et les décisions de l'arbitre principal ;
 - h) il présente les résultats de la compétition à l'arbitre principal pour validation ainsi que les données indispensables pour le rapport final ;
 - i) il donne des informations aux représentants, aux commentateurs et aux journalistes avec l'accord de l'arbitre principal.

2. L'adjoint du secrétaire général gère le bon fonctionnement du système de marche de la compétition et si cela est nécessaire il peut assurer les fonctions du secrétaire général.

Article 14. Le Chef de tapis

1. Pendant le combat, le chef de tapis est assis derrière la table des arbitres et dirige les travaux des arbitres.

2. Le chef de tapis:
 - a) note les actions des sportifs et des situations, en les accompagnant des gestes codifiés correspondants (Annexe 12) ; il donne la décision finale en tenant compte de la majorité d'opinion du trio d'arbitres ;
 - b) dans le cas d'une grande divergence d'opinion du trio d'arbitres il arrête le combat pour examiner la situation litigieuse ;
 - c) après l'attribution au participant (aux participants) d'un deuxième avertissement il consulte l'adjoint de l'arbitre principal pour attribuer si nécessaire le 3° avertissement (art 29).

Article 15. L'arbitre

1. L'arbitre évolue sur le tapis et dirige le combat en utilisant les moyens de signalisation et d'arbitrage (le sifflet, les expressions et les gestes figurant dans l'annexe 12). Il montre sa notation des prises, des actions et des positions des sportifs, il veille au bon déroulement du combat dans le respect du Règlement.

2. L'arbitre:
 - a) participe à la présentation des sportifs ;
 - b) siffle le début du combat et les reprises après les arrêts de combat ;
 - c) il arrête le combat lorsque:
 - les sportifs se retrouvent dans la position "sortie de tapis" (art. 35) ;
 - pendant le combat au sol les sportifs sont insuffisamment actifs et ne montrent pas de réelles tentatives aboutissant sur une action technique ;
 - un sportif a besoin d'assistance médicale, il montre le geste "chronométrer le temps médical" ;
 - il est nécessaire de remettre en ordre la tenue du participant ;
 - un sportif enfreint le Règlement ou exécute une prise interdite, il le sanctionne obligatoirement par une observation (avertissement verbal) ou un avertissement (sauf cas cité au paragraphe 3 de cet article) ;
 - le chef de tapis le demande:
 - le juge le demande, dès qu'il estime que le moment le permet ;
 - le participant le demande, dès qu'il estime que le moment le permet ;
 - il a besoin de consulter dans les cas non prévus par le Règlement ;
 - d) il arrête le combat avant le terme:
 - sur un signal d'abandon lancé par un sportif se trouvant "au sol" ;
 - si deux des trois arbitres du trio attribuent la note "victoire totale" ;
 - en cas de victoire d'un des deux adversaires par une différence de 8 points (supériorité) ;
 - pour décider d'éliminer un sportif du combat ou de le disqualifier ;
 - e) il siffle la fin du combat en montrant le geste "fin du combat" au coup de gong (ou signal du tableau) ;
 - f) il participe à décision d'attribuer le troisième avertissement au participant (aux participants) ayant déjà reçu 2 avertissements (art. 32) ;
 - g) pendant l'annonce du résultat du combat il saisit les participants par la manche et les amène au milieu du tapis puis il lève le bras du vainqueur.

3. Si dans le combat au sol le défenseur engage une prise interdite, l'arbitre n'arrête pas le combat, il lui demande d'arrêter la prise interdite et il lui donne un avertissement. Dans le cas où il n'exécute pas l'ordre, l'arbitre arrête le combat il donne au participant un deuxième avertissement pour avoir passé une prise interdite, il l'élimine du combat sur décision de l'arbitre principal (art. 32, pt 1, a).

4. Dès qu'un des deux participants exécute une immobilisation l'arbitre doit annoncer: "Comptez l'immobilisation" et montrer le geste "Immobilisation". Après 20 secondes il annonce: "Immobilisation valable" en faisant le geste correspondant il montre la note de l'immobilisation réussie.

Si le sportif tenu en immobilisation se met en position sur la poitrine, le ventre ou les fesses, si l'angle moyen de son dos au niveau des omoplates et la surface du tapis devient supérieure à 90 degrés, si le tronc de l'adversaire est repoussé de son propre tronc (art. 23, IV, 3) ou si les deux se trouvent dans la position "hors du tapis" (art 32), l'arbitre doit crier "Immobilisation non valable" et montrer le geste approprié.

Si l'attaquant passe de l'immobilisation à la prise douloureuse, l'arbitre annonce: "Immobilisation non valable", et montre le geste correspondant qui ouvre le décompte du temps de prise douloureuse.

5. Dès qu'un des deux participants commence une prise douloureuse, l'arbitre doit annoncer "Comptez le temps de prise douloureuse", en montrant le geste correspondant. Si en même temps le défenseur bloque son adversaire dans la position d'immobilisation, on n'arrête pas le temps de la prise douloureuse, on doit compter le temps de l'immobilisation, en montrant le geste correspondant.

Le temps accordé pour une prise douloureuse est de 1 minute, passé ce délai, l'arbitre doit interrompre le combat par un coup de sifflet, et annoncer "prise non valable", puis il relance le combat debout, au centre du tapis.

Si, avant le temps imparti, l'attaquant passe d'une prise douloureuse à une immobilisation ou à une autre technique d'action de combat au sol, ou si le défenseur sort de la prise douloureuse et contre-attaque, le décompte du temps de la prise douloureuse s'arrête, mais le combat ne s'arrête pas. Lors de la prise douloureuse suivante, engagée par l'un ou l'autre des deux sportifs, on compte à nouveau jusqu'à 1 minute.

6. Si au cours du combat il n'a pas d'action technique, après 1 minute, l'arbitre doit sanctionner un des deux sportifs (avertissement verbal), après 2 minutes donner un avertissement au sportif qui lui paraît le moins actif.

Article 16. Le juge (juge latéral)

1. La place du juge est près de l'estrade (en l'absence d'estrade, près du tapis) en face la table du chef de tapis. Au cours du combat il n'a pas le droit de quitter sa place sauf exclusivement pour accompagner un sportif (art. 26, point 3) et sur invitation du chef de tapis.

2. Le juge note personnellement les actions des sportifs, il montre ses notes par des gestes définis (Annexe 12).

3. Dans tous les cas, lorsqu'il le juge nécessaire d'interrompre le combat, le juge se lève de son siège, attirant l'attention de l'arbitre, et il lui indique tel ou tel autre moment du combat.

Article 17 Le secrétaire technique

1. Le secrétaire technique est placé derrière la table du chef de tapis. Au cours du combat il note les actions des sportifs sur le procès verbal d'arbitrage des combats (Annexe 13). A la fin du combat il marque la somme des points et le temps de combat et transmet la feuille au secrétaire de la compétition.

2. Les notes des actions des sportifs doivent être inscrites sur le procès-verbal dans l'ordre en utilisant les chiffres 1, 2 ou 4. Les notes des immobilisation sont entourées d'un cercle.

L'enregistrement des notes des actions dans le combat doit se faire de cette manière pour qu'on puisse toujours déterminer la dernière action. Par exemple, après la notation de chaque action technique, exceptée la dernière, on inscrit le signe plus " + ".

Les observations (avertissements verbaux) sont représentées par la lettre " O ".

Lorsque le premier avertissement (ou deuxième) a été donné à un sportif, son adversaire reçoit 1 point (ou 2 pts), ces notes **doivent être entourées d'un carré**

La victoire (victoire totale) avant la fin du temps imparti est représentée par le signe " X " avec la mention "projection" ou "prise douloureuse", il faut noter le temps de combat.

La fin prématurée du combat est appelée:

- victoire totale ;
- élimination du participant (des participants) du combat pour infraction au Règlement : article 29, pt 6 ;
- élimination du participant (des participants) de la compétition selon l'art. 29, pt 7,8 ;
- absence du participant (des participants) au combat.

Quand le combat se termine avant le terme il faut noter sur le procès-verbal le temps précis de combat.

A gauche du nom de famille du participant on inscrit le temps passé pour l'assistance médicale.

Résultat du combat:

- dans les colonnes correspondantes du procès-verbal du combat on note le total des points techniques et des points d'avertissement de l'adversaire, attribués à chacun des sportifs, et aussi les points de classement conformément à l'Annexe 14.
- entourer le nom du vainqueur, barrer le nom du perdant ;
- toute autre écriture sur le procès-verbal est interdite.

Article 18. L'opérateur du tableau électronique

L'opérateur est placé à la table du chef de tapis, il affiche les informations du combat sur le tableau électronique:

- le temps de combat ;
- les notes des actions techniques après la décision des trois arbitres ;
- le chronomètre électronique pour compter le temps d'immobilisation ou de prise douloureuse ;
- le cumul du temps d'assistance médicale ;
- le temps de retard d'un sportif après le premier appel sur le tapis ;
- le nom du vainqueur.

Article 19. Le chronométreur

1. Le chronométreur est placé à la table du chef de tapis. Il double le travail de l'opérateur du tableau électronique en cas de panne:

- il chronomètre les temps de combat, d'immobilisation et de prise douloureuse ;
- il chronomètre le temps de retard sur le tapis d'un participant après le premier appel ;
- en l'absence de système électronique, il frappe sur le gong pour annoncer la fin du combat ;
- il s'occupe du tableau manuel.

2. En cas d'arrêt du combat sur coup de sifflet de l'arbitre ou à la demande du chef de tapis le chronométreur arrête le chronomètre. Il le relance au coup de sifflet de l'arbitre, il surveille le décompte du temps de combat effectif.

Si le combat est arrêté pour cause de blessure d'un sportif, le chronométreur stoppe le chronomètre principal, puis au signal de l'arbitre "temps médical" il déclenche un autre chronomètre pour compter le temps d'assistance médicale.

3. Lorsque pendant le combat l'arbitre annonce: "comptez l'immobilisation", le chronométreur déclenche le chronomètre pour compter le temps d'immobilisation.

4. Lorsque pendant le combat l'arbitre annonce "comptez la prise douloureuse", le chronométreur déclenche le chronomètre pour compter le temps de la prise douloureuse.

Article 20. Le commentateur

Le commentateur annonce le programme et le déroulement de la compétition. Il présente les participants au combat suivant et déclare le résultat de chaque combat.

Le commentateur fait les annonces en anglais et dans la langue du pays organisateur de la compétition.

Article 21. L'arbitre préposé au contrôle des tenues des participants

1. L'arbitre préposé au contrôle des tenues a pour mission :

- a) avant le début de la compétition, de vérifier la présence des sportifs qui participent à la compétition du jour, et la conformité de leur tenue au présent Règlement ;
- b) de montrer aux participants les Dispositions et le graphique du déroulement de la compétition ;
- c) d'avertir les participants de leur tour de passage sur le tapis ;
- d) de communiquer à l'arbitre principal ou à l'adjoint de l'arbitre principal les noms des participants absents et éliminés de la compétition ;
- e) de vérifier la tenue des entraîneurs qui viennent soutenir les sportifs (la présence du survêtement, de chaussures de sport, l'absence de coiffure ou de vêtement de plein air) ;
- f) de vérifier la tenue des participants qui portent un équipement particulier.

Article 22. Le médecin de la compétition

1. Le médecin de la compétition fait partie du personnel de soutien et exerce ses activités conformément au Règlement Sportif de la FIAS.

2. Le médecin de la compétition :

- a) vérifie l'exactitude de la demande d'engagement et la présence du visa du médecin du participant avant son admission dans la compétition ;
- b) est présent à la pesée, il assure le contrôle médical visuel des participants ;
- c) surveille le respect des normes hygiéniques et sanitaires des locaux de la compétition ;
- d) assure la surveillance des participants pendant la compétition ;
- e) [peut être appelé sur le tapis pour apporter l'assistance médicale aux sportifs dans les cas de saignement ou écorchures des parties visibles du corps. Dans tous les autres cas de blessure, si le sportif ne peut reprendre le combat, il est déclaré perdant du combat ou la compétition.](#) Le médecin communique rapidement sa décision à l'arbitre principal de la compétition et lui présente le certificat pour le secrétariat;
- f) présente le compte-rendu médical et sanitaire à la fin de la compétition, avec les indications des cas de maladie ou de blessure (Annexe 15)

[La bombe cryogénique est interdite.](#)

Article 23. Le responsable de la compétition

1. Le responsable de la compétition est responsable de la décoration et de la préparation dans les délais du lieu ou se déroule la compétition, de la sécurité, de l'installation et des services proposés aux participants et aux spectateurs, de l'emplacement de la sonorisation, du maintien de l'ordre pendant la compétition, et prend également les mesures demandées par le représentant de la FIAS.
2. Le responsable de la compétition est aussi responsable de la préparation et du fonctionnement du matériel et des équipements spéciaux pour le déroulement de la compétition conformément aux articles 41, 42.

CHAPITRE IV. REGLES D'ARBITRAGE

Article 24. Contenu des combats

Le Règlement du SAMBO autorise les actions offensives et défensives: les projections, les immobilisations, les prises douloureuses et autres actions d'attaque et défense dans les positions définies des sportifs.

I. Positions des sportifs

1. **Debout:** il est en contact avec le tapis seulement avec ses pieds (il est debout sur ses pieds, sur un pied).
2. **Au Sol:** il est en contact avec le tapis par n'importe quelle partie du corps, excepté ses pieds.
Au sol, ou s'il chute après une projection ou après un retournement dans le combat au sol, le sportif peut se retrouver dans une des positions suivantes:
 - a) sur le dos: il touche le tapis avec les deux omoplates ou roule sur le dos (sans s'arrêter). Dans la position "en pont" le sportif arrive le dos orienté vers le tapis et se retrouve uniquement sur ses pieds et la tête ;
 - b) sur le côté: il touche le tapis avec une omoplate et son dos (au niveau des omoplates) faisant un angle avec le tapis allant jusqu'à 90 degrés. Dans la position "demi-pont" le sportif se trouve le dos orienté vers le tapis et le touche avec ses pieds, la tête et une épaule,
 - c) sur la poitrine ou sur le ventre: il touche le tapis avec la poitrine ou le ventre, son dos faisant un angle obtus avec le tapis ;
 - d) sur les fesses ou sur les reins (bas du dos): il touche le tapis avec une fesse (ou les deux) ou les reins ;
 - e) sur l'épaule: il touche le tapis avec l'articulation de l'épaule ou l'épaule pressée contre le torse ;
 - f) sur les genoux: il sportif touche le tapis avec les genoux (ou un genou), il peut aussi être assis sur ses talons sans toucher le tapis avec les fesses ;
 - g) sur les mains: position dans laquelle le sportif touche le tapis avec les mains (ou une main).
3. **Combat debout:** les deux sportifs sont dans la position "debout".
4. **Combat au sol:** un ou les deux sportif sont dans la position "au sol".

II. Les Projections

1. La projection est une action technique du sportif qui fait que l'adversaire perd l'équilibre et chute sur le tapis, en le touchant avec n'importe quelle partie de son corps, excepté les pieds, dans une des positions "au sol".
Contre-projection: réponse active du défenseur qui prend l'initiative en arrêtant l'attaque de l'adversaire ou en modifiant la direction de sa chute.
2. On ne compte que les projections des sportifs qui se trouvaient au départ (avant le début de la chute de l'adversaire) dans la position "debout", cependant le défenseur peut se trouver dans la position "au sol".
On compte la projection si elle est exécutée sans chute, lorsque l'attaquant durant la projection (de son début jusqu'au moment de l'aboutissement) reste dans la position "debout".
3. On compte la projection exécutée par l'attaquant qui chute si pendant l'exécution de la projection il passe dans une position "au sol" ou s'il s'appuie avec la main ou le pied sur l'adversaire au sol afin de garder l'équilibre.
4. Les retournements dans le combat au sol des deux sportifs, ainsi que les projections exécutées par le sportif se trouvant dans la position "au sol" ne sont pas comptés.

En fonction de la position de départ du sportif attaqué on distingue:

- a) l'action technique du sportif se trouvant dans la position debout sur l'adversaire dans la position "au sol", quand il le soulève au dessus du tapis et lui impose une rotation suivant un axe longitudinal ou transversal (ou une combinaison de rotations) est évaluée et notée de la même façon qu'une action technique exécutée en partant de la position debout.
- b) les projections de l'adversaire se trouvant dans la position "à genoux" ou "sur les mains".

III. Les Prises Douloureuses

1. On appelle prise douloureuse la saisie d'un bras ou d'une jambe, dans le combat "au sol", qui permet de mener une action d'hyper extension (levier), de rotation de l'articulation (nœud), de compression des tendons ou des muscles (compression) pour obliger l'adversaire à se déclarer vaincu.

La prise douloureuse est déclarée à partir du moment où l'attaquant saisit fermement un membre du défenseur, en vue de provoquer sur lui une sensation de douleur. Pour cela il dispose d'1 minute.

2. Les prises douloureuses sont autorisées seulement quand le défenseur passe dans la position "au sol", l'attaquant peut se trouver debout.

3. L'exécution d'une prise douloureuse sur un bras ou sur une jambe doit être interrompue dès que le défenseur passe en position "debout", même si l'attaquant est encore en contact avec le sol.

IV. Les Immobilisations

1. Les immobilisations sont des prises par lesquelles le sportif plaque l'adversaire le dos contre le tapis, lorsqu'en même temps il appuie son torse (la poitrine, le côté ou le dos) contre le torse de l'adversaire (ou contre les bras de l'adversaire serrés contre son torse).

2. Le décompte du temps d'immobilisation commence au moment où l'attaquant presse son torse (la poitrine, le côté ou le dos) sur le torse de l'adversaire et le maintient fermement dans la position "sur les omoplates".

3. L'immobilisation est interrompue si le sportif qui est immobilisé passe dans la position "sur la poitrine", "sur le ventre" ou "sur les fesses" (mais pas "sur les reins"), dès que l'angle compris entre son dos, au niveau des omoplates, et le tapis passe au-dessus de 90 degrés, ou encore si le défenseur repousse l'attaquant et rompt le contact, ou dès que l'attaquant engage une prise douloureuse.

Article 25. Début et fin du combat

1. Les sportifs sont convoqués sur le tapis pour participer au combat.

2. Les sportifs se placent, le premier (en tenue rouge) dans l'angle du tapis marqué en rouge, et son adversaire (en tenue bleue) dans l'angle marqué en bleu. Après la présentation des sportifs l'arbitre les invite par geste à rejoindre le centre du tapis et à se serrer la main, ensuite ils font un pas en arrière et l'arbitre siffle le commencement du combat.

3. Le combat se termine au signal sonore (coup de gong), mais non par le coup de sifflet de l'arbitre.

4. A la fin du combat les sportifs reviennent à leur place sur le tapis, (comme avant le début du combat). Pour présenter le vainqueur l'arbitre les appelle au centre, il les saisit aux poignets, puis il lève le bras du vainqueur. (annexe 13), ensuite les sportifs se serrent la main et sortent du tapis.

Article 26. Déroulement et durée du combat

1. Les différentes durées du combat (éliminatoires et finales) sont:

- pour les seniors masculins (21 ans et plus) et les espoirs (*iounior*) (19-20 ans): 5 minutes ;
- pour les seniors féminines (21 ans et plus) et les espoirs (*iounior*) (19-20 ans): 4 minutes ;
- pour les juniors masculins et féminins (17 -18 ans): 4 minutes ;
- pour les cadets masculins et féminins (15 -16 ans): 4 minutes ;
- pour les minimas (adolescents) masculins et féminins (13-14 ans): 3 minutes ;
- pour les masters masculins jusqu'à 64 ans: 4 minutes ; masculins de plus de 65 ans: 3 minutes ;
- pour les masters féminins: 3 minutes.

La durée des combats de repêchage est fixée à 3 minutes.

1. Le décompte du temps de combat commence au premier coup de sifflet de l'arbitre. Les temps de pause ne sont pas comptés dans le temps de combat (temps effectif).

Dans les cas exceptionnels il est autorisé de compter les temps de pause dans le temps de combat, ils ne sont pas accompagnés du geste de l'arbitre "arrêtez le chronomètre", dans le compte du temps de combat (excepté dans les demi-finales et les finales), si c'est mentionné dans les Dispositions des compétitions.

2. Durant le combat les sportifs n'ont pas le droit de sortir de la limite du tapis sans autorisation de l'arbitre.

Le sportif peut être autorisé à quitter le tapis pour changer de tenue, il doit être accompagné par le juge latéral.

3. Le temps cumulé pour l'assistance médicale dans un même combat ne doit pas dépasser 2 minutes.

Au cours d'un combat l'assistance médicale ne peut intervenir qu'en cas de blessure (saignement, écorchure) des parties exposées du corps.

L'assistance médicale est effectuée directement sur le tapis, en bordure de celui-ci.

Lors de l'assistance médicale, il est interdit d'enlever la tenue.

Article 27. Temps de repos entre les combats

Le temps de repos entre 2 combats doit être au minimum de 10 mn pour les espoirs et seniors, et au minimum de 15 mn pour les juniors, cadets, minimes et masters.

Article 28. Résultat et notation du combat

1. Le résultat du combat peut être la victoire d'un des deux sportifs et la défaite de l'autre, ou la défaite des deux.
2. La victoire peut être (Annexe 14):
 - a) victoire totale ;
 - b) aux points ;
 - c) par un minimum de supériorité ;
 - d) par élimination des deux sportifs du combat, ou de la compétition par anticipation (disqualification).

Article 29. Victoire totale

1. La victoire totale s'obtient :
 - a) par projection pure ;
 - b) par abandon de l'adversaire sur prise douloureuse ou immobilisation, Article 33, pt 6 ;
 - c) par supériorité d'un des deux sportifs de 8 points ou plus ;
 - d) par élimination de l'adversaire du combat ;
 - e) par élimination de l'adversaire de la compétition (disqualification) ;
2. La projection pure est une projection sans chute de l'attaquant, dont il résulte que le défenseur, qui se trouvait dans la position debout, chute sur le dos ou roule rapidement sur le dos (sans temps d'arrêt), ou bien s'il chute dans la position "en pont".
3. La prise douloureuse est validée si un des sportifs donne un signe d'abandon en criant "stop" ou en frappant sèchement deux fois avec la main ou le pied sur le tapis ou sur une partie du corps de l'adversaire. N'importe quelle cri de l'adversaire, tenu en prise douloureuse, est considérée comme un signe d'abandon (sauf dans le cas prévu à l'article 36, pt 2).
4. L'immobilisation est assimilée à une prise douloureuse si au cours de son exécution le sportif immobilisé émet un signal d'abandon.
5. Si au cours du combat un des deux sportifs reçoit 8 points (ou plus) de plus que son adversaire, le combat s'arrête, il obtient la victoire totale.
6. Un sportif peut être éliminé du combat par décision de l'adjoint de l'arbitre principal, son adversaire reçoit la victoire totale :
 - a) pour renouvellement de tentative de prise interdite ;
 - b) pour non présentation sur le tapis au bout de 2 minutes après le premier appel ;
 - c) dans le cas où le sportif ne peut recevoir l'aide médicale en moins de 2 mn ;
 - d) après 2 avertissements, si la décision d'attribuer le 3^e avertissement est prise à l'unanimité du trio d'arbitres ou si la majorité du trio d'arbitres est soutenue par l'adjoint de l'arbitre principal.

Dans tous ces cas le vainqueur reçoit 4 points de classement et le perdant 0 point. Etant donné que le combat s'est terminé avant le temps imparti, le temps de combat doit être noté sur la feuille de tours.

7. Le sportif est éliminé de la compétition (disqualification) par décision de l'adjoint de l'arbitre principal pour raison de santé, son adversaire reçoit la victoire totale si par décision du médecin le sportif ne peut continuer de participer à la compétition pour cause de maladie ou de blessure reçue au cours d'un combat ; Dans ce cas le vainqueur reçoit 4 points de classement et le sportif éliminé de la compétition: 0 point. (il est classé à la place correspondante à son résultat au moment de l'élimination).

8. Le sportif est éliminé de la compétition (disqualification) par décision de l'adjoint de l'arbitre principal pour tentatives de prises interdites:
 - a) pour insultes ou mauvaise conduite envers son adversaire, les participants, les arbitres et le public, pour refus de serrer la main à l'adversaire ou pour la lui avoir tendue de manière incorrecte ;
 - b) pour l'exécution d'une prise interdite ayant entraîné une blessure de l'adversaire telle que le médecin a dû prendre la décision de le déclarer inapte à continuer la compétition ;
 - c) pour tromperie envers les arbitres.

Dans ce cas le sportif éliminé de la compétition reçoit 0 point de classement (il n'est pas classé en individuel ni en équipe, il n'a pas de médaille). Son adversaire reçoit 4 points de classement.

Article 30. Victoire aux points

Si à la fin du combat un des sportifs a une supériorité de 1 à 7 points il est déclaré vainqueur aux points.

Dans ce cas le vainqueur reçoit 3 points de classement. Le perdant reçoit 1 point de classement s'il a des points techniques à la fin du combat et 0 point s'il n'en a pas.

Article 31. Victoire par une supériorité minime (égalité de points)

1. En cas d'égalité de points à la fin du combat la victoire revient au sportif qui a le plus de points d'actions techniques (projections, immobilisations).
2. En cas d'égalité de points techniques la victoire revient à celui qui a les meilleurs points techniques (le plus de prises notées à 4 points puis à 2 points).
3. Si toutes les notes des deux sportifs sont identiques, la victoire est attribuée au sportif qui a porté la dernière action technique notée à 1, 2 ou 4 points.
4. Si à la fin du combat aucun des deux sportifs n'a de point technique et s'ils sont à égalité de points d'avertissements la victoire revient à celui qui a reçu la dernière note pour un avertissement donné à son adversaire.
Dans ce cas le vainqueur reçoit 2 points de classement, le perdant 0 point.

Article 32. Élimination et disqualification

1. Le sportif est éliminé du combat par décision de l'arbitre principal, son adversaire reçoit la victoire totale :
 - a) pour renouvellement de tentative de prise interdite ;
 - b) pour dépassement du temps de 2 minutes pour recevoir l'aide médicale ;Dans ce cas le vainqueur reçoit 4 points de classement et le perdant reçoit 0 point. Le combat est terminé, le temps de combat doit être noté sur la feuille de tours.
2. Lorsqu'un sportif a reçu 2 avertissements, la décision de lui notifier le 3^e avertissement et son élimination du combat est prise par l'adjoint de l'arbitre principal si le trio d'arbitres est d'accord, ou si la majorité du trio d'arbitres est soutenue par l'adjoint de l'arbitre principal. Dans ce cas la victoire est attribuée à son adversaire.
3. En cas de maladie ou de blessure reçue au cours d'un combat, le médecin peut prendre la décision d'empêcher un sportif de continuer de participer à la compétition. Dans ce cas son adversaire reçoit 4 points de classement et le sportif éliminé reçoit 0 point. (il est classé à la place correspondant à son résultat au moment de l'élimination).
4. Le sportif est éliminé de la compétition par décision de l'arbitre principal (disqualification):
 - a) pour insultes ou mauvaise conduite envers son adversaire, les participants, les arbitres et le public, pour refus de serrer la main à l'adversaire ou pour la lui avoir tendue de manière incorrecte ;
 - b) pour avoir exécuté une prise interdite ayant entraîné une blessure de l'adversaire telle que le médecin a dû prendre la décision de le déclarer inapte à continuer le combat ou la compétition ;
 - c) pour tromperie envers les arbitres.Dans ce cas le sportif éliminé de la compétition reçoit 0 point de classement, (il n'est pas classé en individuel ni en équipe, il n'a pas de médaille), son adversaire reçoit 4 points de classement.
5. En cas d'élimination (disqualification) des 2 participants, on leur attribue le résultat 0:0 et ils reçoivent 0 point de classement. Pour cela les sportifs ne sont pas classés, ni individuel ni en équipe, ils n'ont pas de médaille

Article 33. Evaluation des prises

1. Lorsque les prises portées par l'attaquant ne lui donnent pas la victoire totale elles sont notées par des points. La valeur de la note de la projection dépend :
 - de la position où se trouve l'attaquant à la fin de la projection ;
 - s'il réalise la projection sans chute ou en chutant ;
 - de la position où se trouve l'attaqué à la fin de la projection ;
 - de la partie du corps sur laquelle il tombe après la projection de l'adversaire.
2. **Quatre points** sont accordés lorsque:
 - a) l'attaquant en chutant projette l'adversaire sur le dos ou "en pont" ;
 - b) l'attaquant reste debout et projette l'adversaire sur le côté ou "demi-pont" ;
 - c) l'immobilisation est maintenue 20 s.
3. **Deux points** sont accordés lorsque:
 - a) l'attaquant en chutant projette l'adversaire sur le côté ou en "demi-pont" ;
 - b) l'attaquant reste debout et projette l'adversaire sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins ou l'épaule ;
 - c) l'immobilisation est maintenue plus de 10 secondes ;
 - d) un deuxième avertissement est attribué à l'adversaire.
4. **Un point** est accordé lorsque:
 - a) l'attaquant en chutant projette l'adversaire sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins ou l'épaule
 - b) le premier avertissement est attribué à l'adversaire.

Tableau d'évaluation des projections

L'attaqué tombe	L'attaquant porte une projection	
	sans tomber	en tombant
sur le dos, "en pont"	Victoire totale	4 points
sur le côté, "en demi-pont"	4 points	2 points
sur la poitrine, le ventre, les fesses, les reins, l'épaule	2 points	1 points

5. Lorsqu'une projection portée par l'attaquant a échoué et qu'il chute sur les fesses, la poitrine, le ventre, les reins, le côté ou le dos, aucun point n'est attribué à son adversaire s'il ne contre-attaque pas.

Si le défenseur qui contre-attaque ne change pas la nature et l'orientation de la chute de l'attaquant et qu'il tombe dans la direction de sa projection, la projection est attribuée à l'attaquant.

6. Les immobilisations ne peuvent totaliser plus de 4 points par sportif dans un combat.

Il peut être compté une deuxième immobilisation dans le cas où la première étant incomplète était notée 2 points.

7. L'interruption du combat à la demande du défenseur maintenu en immobilisation ou en prise douloureuse, dans le cas où l'attaquant n'enfreint pas le Règlement, est considéré comme un signal d'abandon.

Dans ce cas l'attaquant reçoit la victoire totale.

Article 34. Refus du combat (Passivité)

Par refus du combat on entend:

- a) la sortie volontaire de la limite de la zone de combat dans les positions "debout" ou "au sol" ;
- b) l'absence de véritable tentative de réaliser une projection dans le combat debout ;
- c) la simulation des attaques (fausses attaques) ;
- d) le refus de la saisie dans le combat debout ;
- e) retourner dans la position "au sol" sans véritable tentative de réalisation de projection ;
- f) 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.

Article 35. Actions près des limites du tapis

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 à la majorité du trio d'arbitres 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 36. Prises et actions interdites

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 ("noeud", "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 "noeud" 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 etc.).
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 37. Observations et Avertissements

1. Pour infraction au Règlement, le sportif peut recevoir une "observation" (avertissement verbal), en cas de:
 - discussion sur le tapis ;
 - refus du combat ;
 - retard à la présentation sur le tapis de plus de 30 secondes après le premier appel ;
 - sortie du tapis sans autorisation de l'arbitre (même dans le but de recevoir l'assistance médicale) ;
 - comportement contraires à l'éthique de la part d'un représentant, de l'entraîneur ou de divers participants de son équipe se trouvant près du tapis.Durant le combat un sportif ne peut recevoir plus d'une seule observation (avertissement verbal).
L'arbitre a le droit de faire une observation sans l'accord des autres membres du trio d'arbitres.
2. En plus de l'observation le sportif peut recevoir un avertissement.
Les avertissements sont divisés en deux groupes, ceux qui sont donnés sans observation et ceux qui sont donnés après une observation préalable.

- a) Dans les avertissements donnés après une observation préalable on compte:
 - le retard à la présentation sur le tapis (+ de 1mn: 1er avertissement, + de 1 mn 30s: 2ème avertissement) ;
 - les discussions sur le tapis ;
 - le refus du combat ;
 - la sortie du tapis sans autorisation de l'arbitre (même dans le but de recevoir l'assistance médicale) ;
 - les comportements contraires à l'éthique de la part d'un représentant, de l'entraîneur ou de divers participants de son équipe se trouvant près du tapis
- b) Par avertissements donnés sans observation préalable on compte:
 - la réalisation d'une prise interdite ;
 - les brutalités pendant le combat ;
 - les infractions à la discipline ;
 - l'exécution d'une prise douloureuse ou d'une immobilisation en dehors de la zone de combat ;

Au cours du combat le premier et le deuxième avertissement sont donnés au sportif (aux sportifs) par décision prise à la majorité des voix du trio d'arbitres.

Chaque sportif, au cours d'un combat ne peut avoir reçu plus de deux avertissements.

** En cas de répétition de tentative de prise douloureuse ou d'immobilisation en dehors de la zone de combat on donne un deuxième avertissement.*

3. En cas d'infraction aux règles un sportif peut être éliminé du combat ou disqualifié (éliminé de la compétition).
Le sportif est éliminé du combat:
 - pour un retard à la présentation sur le tapis de plus de 2 minutes après le premier appel ;
 - pour redoublement de tentatives d'actions citées au point 2b du présent article (à l'exception des tentatives de prise douloureuse ou d'immobilisation en dehors de la zone de combat) ;
 - en cas de dépassement des 2 minutes accordées pour l'assistance médicale du sportif durant un combat.

Le sportif peut être éliminé de la compétition (disqualifié) pour:

- insultes ou mauvaise conduite envers son adversaire, les participants, les arbitres et le public, pour refus de serrer la main à l'adversaire ou pour la lui avoir tendue de manière incorrecte ;
- avoir exécuté une prise interdite ayant entraîné une blessure de l'adversaire telle que le médecin a dû prendre la décision de le déclarer inapte à continuer la compétition ;
- tromperie envers les arbitres.

Article 38. Détermination et déclaration des résultats du combat

1. La victoire totale est attribuée :

- a) pour une action technique déclarée comme projection pure par au moins deux des trois arbitres.
- b) pour avoir réussi une prise douloureuse ;

2. La victoire par grande supériorité, aux points, est déclarée par le chef de tapis d'après les notes inscrites sur le procès verbal, correspondant aux évaluations des actions des sportifs au cours du combat.

3. Le sportif (ou les deux sportifs) est éliminé (sont éliminés) du combat ou de la compétition par décision à l'unanimité de la brigade des arbitres ou à la majorité des voix avec l'accord de l'adjoint de l'arbitre principal.

La déclaration d'élimination du combat ou de la compétition se fait après accord de l'adjoint de l'arbitre principal.

4. Le résultat est déclaré de la manière suivante: on nomme d'abord le tapis sur lequel a eu lieu le combat, ensuite la couleur de la tenue du vainqueur et pour terminer le nom et le prénom du vainqueur.

Exemple: Sur le tapis A, est déclaré vainqueur le sportif en rouge: Durand Pierre.

Article 39. Les Réclamations

1. Une réclamation peut être déposée pour cause d'infraction grave au Règlement pendant l'arbitrage du combat ou en cas d'apparition d'une situation extraordinaire.

2. Procédure de Réclamation:

- la réclamation est remise par le responsable de l'équipe à l'arbitre principal de la compétition par écrit pendant la compétition en précisant l'article et le point de Règlement concerné par l'infraction ;
- la réclamation concernant une situation extraordinaire (infraction au Règlement, ordre de pesée et tirage au sort des participants, composition des paires, désinformation, venant des personnalités etc.) doit être remise immédiatement après avoir pris connaissance de ce fait, par écrit pour que le collège des arbitres puisse prendre la décision avec un minimum d'incidence sur le cours et le résultat de la compétition ;

3. Examen de la réclamation:

- dans le cas d'une réclamation déposée pour infraction aux Dispositions en cours d'arbitrage, la décision est donnée au représentant qui a déposé la réclamation, au cours de la compétition ;
- dans le cas d'une réclamation déposée pour divers motifs l'examen se fera dans un délai assurant la possibilité de corriger les erreurs avec un minimum d'incidence sur le cours et le résultat de la compétition.

La décision concernant une réclamation pour infraction au Règlement pendant l'arbitrage n'influence pas le résultat final du combat.

CHAPITRE V. EQUIPEMENT DU LIEU DE LA COMPETITION

Article 40. Le tapis

1. Le tapis de SAMBO doit avoir les dimensions suivantes : de 11x11 m à 14x14 m.

Il est fabriqué en matériau synthétique. Il doit être souple et avoir une épaisseur minimum de 5 centimètres.

La surface du tapis est recouverte d'une bâche lisse en matériau synthétique sans aspérités.

La bâche de couverture doit être tendue. Elle doit être désinfectée.

La surface sur laquelle ont lieu les combats est représentée par un cercle de 6 à 9 mètres de diamètre.

Le centre du tapis ou est apposé le logo de la FIAS est délimité par un cercle de 1 mètre de diamètre.

La ligne marquant la limite du tapis (de la surface de combat) à une largeur de 10 centimètres ou de 1 mètre.

Deux angles opposés du tapis sont obligatoirement marqués l'un en rouge et l'autre en bleu.

L'angle situé à gauche de la table du chef de tapis est marqué en rouge, celui de droite en bleu.

2. La surface sur laquelle est posé le tapis doit avoir une dimension supérieure à 1 m de chaque côté du tapis. Lorsqu'une compétition nécessite plusieurs tapis il est recommandé de les juxtaposer, sans espace entre eux.

3. Lorsque dans une compétition le tapis est posé sur une estrade celle-ci ne doit pas dépasser 1 m de haut. Les parois latérales de l'estrade doivent avoir une inclinaison de 45 degrés vers l'extérieur (Annexe 6).

4. La conformité du tapis et des installations est vérifiée par l'arbitre principal de la compétition avec le concours du directeur sportif de la FIAS (ou une personne représentant le département sportif de la FIAS).

Article 41. Matériel pour la compétition

1. Le signal sonore (gong) peut être fait de divers systèmes, mais il doit avoir un son suffisamment fort.
2. Les balances pour la pesée doivent être vérifiées.
3. Les chronomètres manuels ou électroniques doivent être équipés pour être arrêtés sans perdre les minutes et les secondes comptées jusqu'à la fin du combat.
4. Un tableau électronique ou un affichage manuel doit être placé près de la table des arbitres pour informer durant le combat, les spectateurs et les participants des notes que ces derniers ont reçu. Pendant le combat il est autorisé d'afficher le total des points de chaque participant mais pas les notes séparées.
5. Un panneau d'affichage pour informer les sportifs et les représentants sur le programme, les graphiques (tableaux des combats) et le déroulement de la compétition. Les dimensions, la construction du panneau, et son emplacement sont décidés à l'avance avec l'accord du secrétaire de la compétition.
6. Des tableaux de bord, des gongs manuels et des chronomètres manuels doivent équiper les tapis pour permettre à la compétition de continuer en cas de panne d'électricité ou du panneau électronique.
7. Une caméra vidéo à chaque tapis.
8. Un instrument de mesure des manches des vestes.
9. Un moniteur (téléviseur plat) de 30 pouces en diagonale pour visionner les vidéos des combats.

Article 42. Critères exigés pour les lieux des compétitions

1. Le coefficient d'éclairage naturel de la salle doit être au minimum de 1:6 et l'éclairage artificiel d'au minimum 500 lux. Le tapis doit être éclairé d'en haut par des réflecteurs de lumière ou des diffuseurs avec des filets de protection.
2. Durant la compétition la température doit être de +15 à +25° C et l'humidité de l'air inférieure à 60 %. La ventilation doit renouveler l'air 3 fois par heure.

CHAPITRE VI. SAMBO COMBAT

Les compétitions de Sambo Combat sont organisées conformément au présent Règlement en utilisant les accessoires suivants:

La Tenue	Un casque de boxe (rouge ou bleu) Un protège-dents Un bandage dur (coquille) Des gants de Sambo combat (coups – saisies) Des protège-tibias couvrant les lacets
-----------------	---

Article 43. Evaluation des combats et des actions techniques

N°	Evaluations	Actions notées
1	Victoire totale (avant la fin du combat)	a) 1 knock-out, 2 knock-down ; b) projection pure ou coup quand l'attaquant reste debout et l'adversaire chute sur le dos ; c) étranglement ; d) prise douloureuse ; e) grande supériorité par 8 points ou plus d'écart (art. 29) ; f) impossibilité de continuer le combat (abandon, blessure, dépassement du temps d'assistance médicale) ; g) disqualification pour infraction au Règlement (art. 32, pt 1,2,4).
2	quatre points " 4 "	a) pour projection ou coup, en partant de "debout", quand l'attaquant chute et que l'adversaire tombe sur le dos (art. 33, pt 2a) ; b) pour projection ou coup quand l'attaquant reste debout et que l'adversaire chute sur le sur le côté, (art. 33, pt 2b) ; c) pour une immobilisation maintenue 20 sec. (art. 33, pt 2c) ; d) pour un knock-down.
3	deux points " 2 "	a) pour projection ou coup (art. 33, pt 3a,b) ; b) pour le 2° avertissement attribué à l'adversaire (art. 33, pt 3d) ; c) pour immobilisation de plus de 10s et moins de 20 s. (art. 33, pt 3c).
4	un point "1 "	a) pour projection ou coup (art. 33, pt 4a) ; b) pour le 1° avertissement attribué à l'adversaire (art. 33, pt 4b).
5	Observation (verbal)	a) voir le Règlement du Sambo ; b) pour passivité du défenseur en position au sol sur le ventre.
6	Avertissement	a) voir le Règlement du Sambo ; b) pour renouvellement de passivité du défenseur au sol, sur le ventre.

Knock-out : perte de connaissance empêchant de reprendre le combat à la suite d'un coup.
Après avoir été compté jusqu'à " 10 " le sportif ne peut reprendre ses esprits et le combat debout.
Nota bene : le sportif qui a reçu un knock-out est éliminé de la compétition.

Knock-down : perte temporaire de connaissance à la suite d'un coup ; avant d'avoir été compté jusqu'à " 8 " le sportif a repris ses esprits et peut continuer le combat debout.
Nota bene : pour un knock-down on note la position du corps de l'attaqué par rapport au tapis comme le prévoit le Règlement du sambo, et les notes s'additionnent.

Article 44. Actions techniques autorisées

1. Techniques de coup

Un coup est une action technique d'impulsion avec une trajectoire directe ou circulaire, réalisée avec détermination, vitesse et force, avec les poings, les pieds ou la tête, sur les régions du corps de l'adversaire autorisée par le Règlement.

Les coups sont notés si après l'exécution de l'action technique l'adversaire perd l'équilibre et tombe sur une partie du corps, conformément au Règlement.

- 1.1. Coups portés avec n'importe quelle partie du poing (excepté le tranchant de la main), avec le coude vers l'avant, sur la partie latérale de la tête, le torse, les bras et les jambes, et aussi la région pubienne.
- 1.2. Coups portés avec le genou, avec la jambe, le pied, le talon vers l'avant, sur la partie latérale de la tête (excepté le coup de genou en tirant l'adversaire vers soi, en passant entre les jambes de l'adversaire), le tronc, les jambes (sur les parties externes et internes de la cuisse ou de la jambe) ou la région pubienne.
- 1.3. Coups portés avec les poings, les pieds, et la tête au sol (excepté sur la nuque, le cou et la colonne vertébrale, la région des reins, le coccyx et la région anale), si l'attaquant lui aussi est en position "au sol".

La position "au sol" est définie conformément au Règlement du Sambo.

- 1.3.1. Coups de coude, excepté les coups de coude de revers sur la tête ou la région claviculaire avec traction de l'adversaire par la manche opposée ou le revers de la veste.
- 1.3.2. Coups portés avec la tête à condition que les deux adversaires portent le casque.

2. Techniques de projection

- 2.1. Toutes les projections sont autorisées comme en Sambo sportif.

3. Techniques de combat au sol

- 3.1. Les prises douloureuses au sol, autorisées en Sambo, et aussi les prises douloureuses debout, y compris les prises douloureuses en croisant le bras dans le dos (prise de police).

Nota bene : Pendant l'exécution de la prise douloureuse, si l'attaqué revient en position "debout", le combat ne s'arrête pas. De cette position l'attaqué peut se défendre en laissant tomber l'adversaire sur le tapis (excepté en le laissant tomber sur la tête).

- 3.2. Les prises d'étranglement sont des actions techniques par lesquelles l'action s'exerce sur le cou de l'adversaire, en l'empêchant de respirer normalement ou en les portant jusqu'à la perte de connaissance. Elles sont autorisées dans les positions "au sol" et "debout".

Les étranglements sont exécutés avec les bras, les jambes ou les vêtements.

- 3.2.1. Les étranglements sont autorisés seulement avec les avant-bras sans torsion du rachis cervical.
- 3.2.2. Les étranglements avec les vêtements sont autorisés seulement avec les revers de la veste du sportif (pas avec la ceinture).
- 3.2.3. Les étranglements avec les jambes sont autorisés seulement si l'action sur le cou est exécutée avec la saisie du bras de l'attaqué.
- 3.3. Les immobilisations sont celles autorisées par le Règlement.
- 3.4. Le sportif qui a perdu connaissance lors d'un étranglement est éliminé de la compétition.

Article 45. Actions techniques interdites:

- a) porter des coups avec les doigts ou les orteils, la paume ouverte et le tranchant de la main ;
- b) exécuter des prises douloureuses sur le cou, la colonne vertébrale, la main, et le pied ;
- c) porter des coups de poing ou de pied sur l'adversaire au sol en étant debout ;
- d) frapper sur le cou, agir sur les articulations des bras ou des jambes (genou, voûte du pied) pendant le blocage du membre du défenseur dans le sens opposé au pli naturel ;
de frapper sur la nuque, le dos, les reins, le coccyx, la région anale, de frapper dans les yeux avec les doigts ;
- e) frapper avec la tête, si la tête de l'un des adversaires n'a pas de casque ;
- f) les projections, interdites en Sambo (art. 34), et aussi les projections avec saisie du cou ;
- g) les prises douloureuses sur les muscles ou les articulations, interdites en Sambo sportif, excepté l'exécution d'une prise douloureuse en plaçant les bras dans le dos (c à d. prises douloureuses debout autorisées).
- h) les infractions à la discipline, les insultes, les comportements contraires à l'éthique, envers son adversaire, les participants à la compétition, les arbitres ou le public.

DISPOSITIONS DES COMPETITIONS

1. Les Dispositions des compétitions (ci-après les Dispositions) établies par les organisations responsables de leur déroulement constituent, au même titre que le Règlement, un document de base destiné à servir de guide au collège des arbitres et aux participants aux compétitions. Dans le cas contraire, le collège des arbitres doit suivre le Règlement.
2. Les points des Dispositions doivent être précis et exclure toute ambiguïté d'interprétation.
3. Les Dispositions des compétitions contiennent les paragraphes suivants :
 - le nom de la compétition ;
 - le lieu et la date de la compétition ;
 - la direction de la compétition (organisation responsable de la compétition) ;
 - la date, le lieu et l'ordre des procédures de pesée des participants à la compétition ;
 - la date, le lieu et l'ordre des procédures de tirage au sort ;
 - la date, le lieu et l'ordre des réunions des entraîneurs et des représentants des délégations ;
 - la date, le lieu et l'ordre des séances d'entraînement pour les sportifs ;
 - le programme de la compétition ;
 - le lieu et les conditions de répartition des équipes (avec l'indication des coordonnées des hôtels, des conditions de réservation) ;
 - les conditions de participation aux compétitions (composition des délégations, conditions d'admission des équipes et des participants, catégories de poids, d'âge, classement) ;
 - les conditions et l'ordre du déroulement des compétitions ;
 - les récompenses des vainqueurs et des lauréats de la compétition ;
 - les procédures et le calendrier des demandes d'engagement à la compétition ;
 - l'assurance et l'ordre des services médicaux aux participants à la compétition ;
 - l'ordre et les conditions d'accréditation des participants à la compétition ;
 - les arbitres ;
 - le contrôle anti dopage ;
 - les conditions financières ;
 - les transports (arrivée et départ des délégations, transfert des participants vers le lieu de la compétition et retour, transfert des participants vers le lieu d'entraînement et retour) ;
 - le soutien aux visas ;
 - le marketing et la publicité ;
 - le supplément d'information ;
 - les coordonnées des contacts ;
4. Les modifications et les suppléments aux Dispositions des compétitions ne sont autorisés qu'à la seule organisation qui les a établis, mais pas plus tard que le tirage au sort, et après avoir averti les représentants de toutes les équipes participantes ou de tous les participants.

SYSTEME TOURNANT

I. Déroulement de la compétition

1. Si dans les compétitions, dans une catégorie de poids donnée participent 6 (six) sportifs ou moins, il est possible d'utiliser le système tournant. Par cette méthode chaque participant rencontre tous les autres participants de la même catégorie de poids.
2. L'ordre spécifié est conservé pour l'organisation de compétition d'équipes d'après le système tournant.

II. Ordre de composition des paires

1. Pour composer les paires du premier tour on écrit les chiffres suivant le nombre de participants dans deux colonnes : le premier numéro en haut de la colonne de gauche, le second en haut à droite, et en dessous d'eux on inscrit, dans l'ordre les numéros suivants : 3, 4, 5, etc. jusqu'au dernier, en nombre égal à la moitié de tous les participants, le suivant se reporte dans la colonne de gauche suivant l'ordre de bas en haut.

Si le nombre de participants est impair dans le sous groupe, après le dernier numéro on inscrit zéro (pour arriver à un nombre pair de participants).

Les numéros qui se trouvent en face l'un de l'autre se rencontrent entre eux.

2. Pour composer les paires au second tour et les tours suivants on permute les numéros : le premier numéro reste à sa place, et le numéro restant est déplacé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au dernier tour sur une même place.

3. A chaque tour dans le sous groupe avec un nombre de participants impair, un sportif est exempt (il rencontre 0).

Schéma principal de la composition des paires dans le système tournant de compétition

Nombre par sous-groupe	Tours				
	1	2	3	4	5
3	1-2 0-3	1-3 2-0	1-0 3-2	–	–
4	1-2 4-3	1-3 2-4	1-4 3-2	–	–
5	1-2 0-3 5-4	1-3 2-4 0-5	1-4 3-5 2-0	1-5 4-0 3-2	1-0 5-2 4-3
6	1-2 6-3 5-4	1-3 2-4 6-5	1-4 3-5 2-6	1-5 4-6 3-2	1-6 5-2 4-3

III. Détermination des places des participants

1. Dans les compétitions individuelles le sportif qui a obtenu le plus grand nombre de points de classement par les résultats de toutes ses rencontres, occupe la première place.

Les places suivantes se répartissent dans l'ordre de la diminution du nombre de points de classement obtenus par les participants.

2. En cas d'égalité de points entre deux participants la meilleure place est attribuée au vainqueur de leur rencontre réciproque.

3. Si plusieurs sportifs sont à égalité de points leurs places sont réparties au plus grand nombre de victoires dans leurs rencontres réciproques.

4. Si tout de même la somme des points et le nombre de victoires sont égaux dans leurs rencontres réciproques, la meilleure place est attribuée :

- a) suivant le plus grand nombre de points de classement dans leurs rencontres réciproques ;
- b) suivant la qualité des victoires et des défaites dans leurs rencontres réciproques ; tout en donnant la préférence au participant qui a, dans l'ordre suivant :
 - le plus grand nombre de victoires totales avec le résultat 4:0 ;
 - le moins de temps de combat dans ces victoires ;
 - le plus grand nombre de victoires 4:0 avec le temps 0.00 suite à l'élimination de l'adversaire du combat en raison de son absence ou par décision du médecin, elles ne sont pas comptées comme des victoires totales ;
 - le plus grand nombre de victoires aux points 3:0 ;
 - le plus grand nombre de victoires par élimination de l'adversaire 3:0 ;
 - le moins de temps de combat dans ces victoires ;
 - le plus grand nombre de victoires aux points 3:1 ;
 - le plus grand nombre de victoires techniques 3:0 ;
 - le plus grand nombre de victoires techniques 3:1 ;
 - le plus grand nombre de victoires techniques 2:0 ;
 - le plus grand nombre de victoires par élimination de l'adversaire 2:0 ;
 - le moins de temps de combat dans ces victoires ;
 - la plus grande quantité de points de classement dans leurs défaites ;
 - le plus petit nombre de défaites comptées 0:4 ;
 - le plus de temps de combat dans ces combats ;
- c) suivant la plus grande somme et la meilleure qualité de notations d'actions techniques, attribuées aux sportifs dans toutes leurs rencontres réciproques ;
- d) suivant le nombre de victoires dans toutes les rencontres et la qualité des victoires et des défaites conformément au point 4(b) de cet annexe.
- e) dans tous les autres cas les sportifs seront placés à égalité.

5. Si le participant éliminé de la compétition pour cause de maladie a effectué ne serait ce qu'un combat, il se voit attribuer une place en tenant compte qu'il est déclaré perdant pour tous ses combats manqués, et ses adversaires sont déclarés vainqueurs, avec la notation 4:0 et le temps 0.00 (ces victoires ne sont pas comptées comme victoires totales).

Si le participant est éliminé par décision du médecin dès le premier combat de la compétition, on ne lui attribuera pas de place.

6. Le participant qui a été éliminé de la compétition par décision de l'arbitre principal, ne sera pas classé, et les résultats de ses combats jusqu'au stade où il a été éliminé seront annulés.

4. Si dans une quelconque catégorie de poids il n'y a qu'un seul sportif, la rencontre dans cette catégorie de poids n'aura pas lieu.

PROCES VERBAL
de compétition par système tournant

nom de la compétition

Le ____/____ 20__

Poids ____ kg

N°	Nom, Prénom	Equipe	rencontres					
			1	2	3	4	5	6
1			X					
2				X				
3					X			
4						X		
5							X	
6								X

L'arbitre principal _____/_____

Le secrétaire _____/_____

SYSTEME DE REPARTITION PAR GROUPES AVEC ELIMINATOIRES ET RENCONTRES DE REPECHAGE

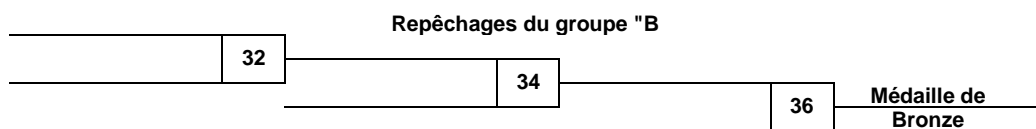
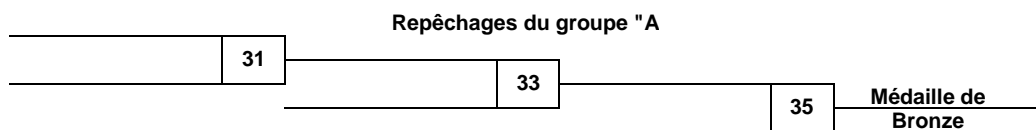
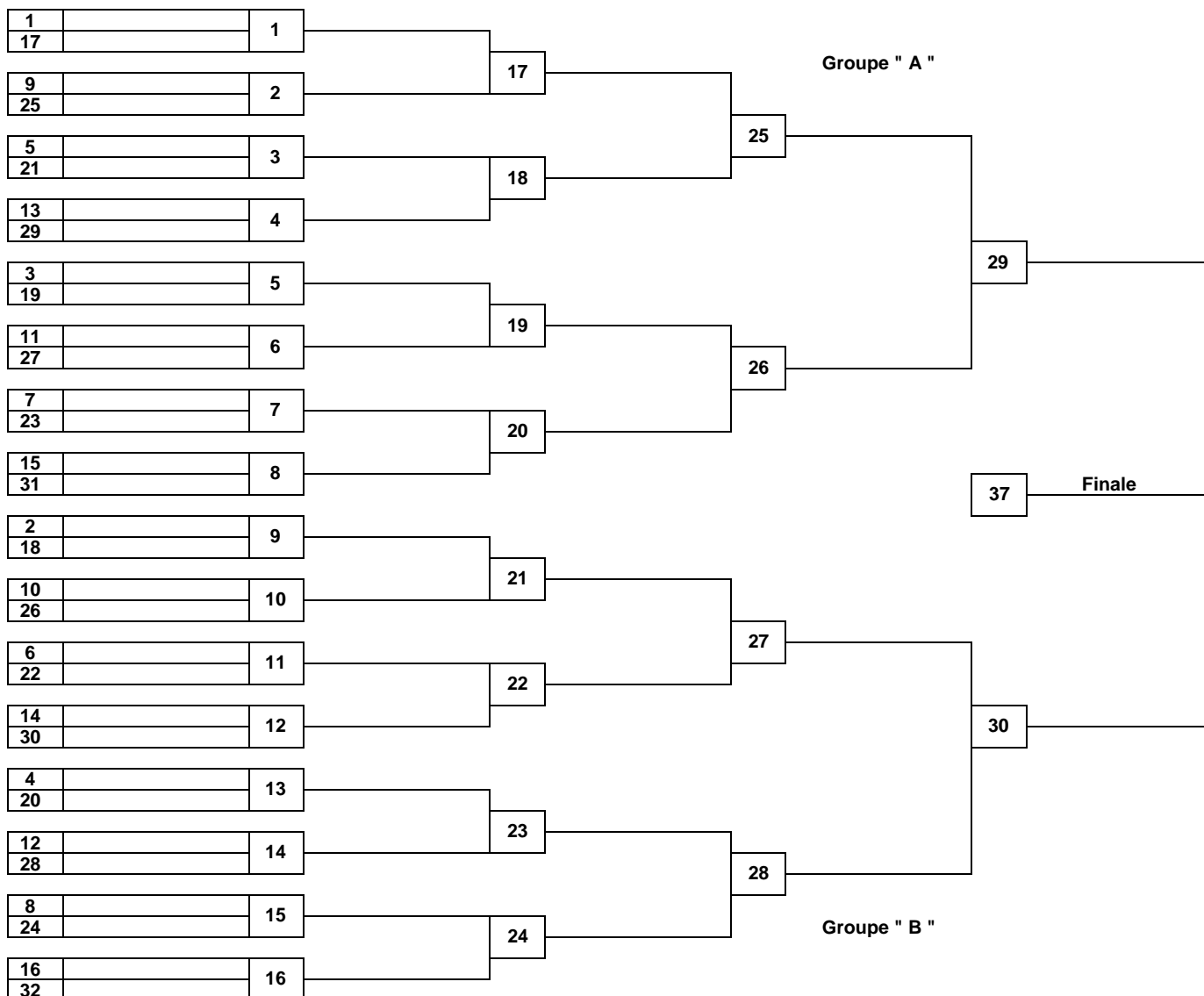
I. Déroulement de la compétition

1. Tous les participants sont répartis en deux groupes par tirage au sort: A (impair) et B (pair). Le numéro d'ordre de chaque sportif est tiré au sort au moment ou à la fin de la pesée. Il conservera ce numéro tout le temps de la compétition.
2. Dans les groupes A et B les participants vainqueurs des rencontres préliminaires passent au tour suivant de la compétition. Cela se prolonge jusqu'au moment ou il ne reste que 2 finalistes, les plus forts des groupes (A1 et B1).
3. Parmi les participants, ceux qui ont perdu contre les deux plus forts disputent les rencontres de repêchage suivant le schéma (Annexe 4.2) pour déterminer les places suivantes dans le groupe. Cette variante de compétition s'appelle "Système de compétition par groupes avec éliminatoires, repêchages et finales".
4. D'autres variantes de repêchage sont visibles sur le schéma annexe 4.3, conformément à celui-ci, ceux qui ont perdu contre les quatre demi-finalistes et les perdants des demi-finales.
5. Quand il y a une grande quantité de participants, les rencontres de repêchage peuvent ne pas avoir lieu (comme dans le système "olympique").
6. Les variantes de déroulement des rencontres de repêchage (suivant les points 3. 4 ou 5) doivent être indiquées dans les Dispositions des compétitions.
7. Dans les parties finales de la compétition ont lieu les rencontres pour la 1^{ère} place, et aussi pour la 3^{ème} et la 5^{ème} place. Les rencontres pour la 3^{ème} et la 5^{ème} place n'ont lieu que si elles sont prévues dans les Dispositions des compétitions.

II. Mode de constitution des paires et de détermination des places

1. Les paires du premier tour et des tours suivants de la partie préliminaire de la compétition sont établies suivant le schéma (annexes 4.2, 4.3).
2. Pour les rencontres de repêchage établies suivant le point 3 du chapitre I, le sportif qui a perdu contre le meilleur au premier tour, rencontre celui qui a perdu contre le meilleur au 2^{ème} tour. Ensuite le vainqueur de cette rencontre combat contre celui qui a perdu contre le meilleur au troisième tour etc.
3. Pour les rencontres de repêchage établies suivant le point 4 du chapitre I, les sportifs qui ont perdu contre les demi-finalistes au premier tour rencontrent ceux qui ont perdu au deuxième tour. Les vainqueurs de ces combats rencontrent ceux qui ont perdu contre les demi-finalistes au troisième tour etc. Les vainqueurs de ces rencontres qui combattaient dans le même groupe, sont tirés au sort pour rencontrer le perdant de la demi-finale de l'autre groupe. Ces rencontres ont lieu pour les médailles de bronze.
4. Dans la finale pour la 1^{ère} place se rencontrent les sportifs qui n'ont pas perdu un seul combat dans leur groupe.
5. Aussitôt après les sportifs qui ont obtenu la 5^{ème} et 6^{ème} place (qui ont perdu les combats pour la médaille de bronze) les 7 et 8^{èmes} places sont occupées par les perdants de l'avant dernier repêchage, etc.
6. Après cela sont attribuées les places aux sportifs qui n'ont pas participé aux finales des groupes de repêchage, correspondantes au tour où ils ont quitté la compétition. Ceux qui sont éliminés dans le même tour se voient attribuer les places correspondantes.

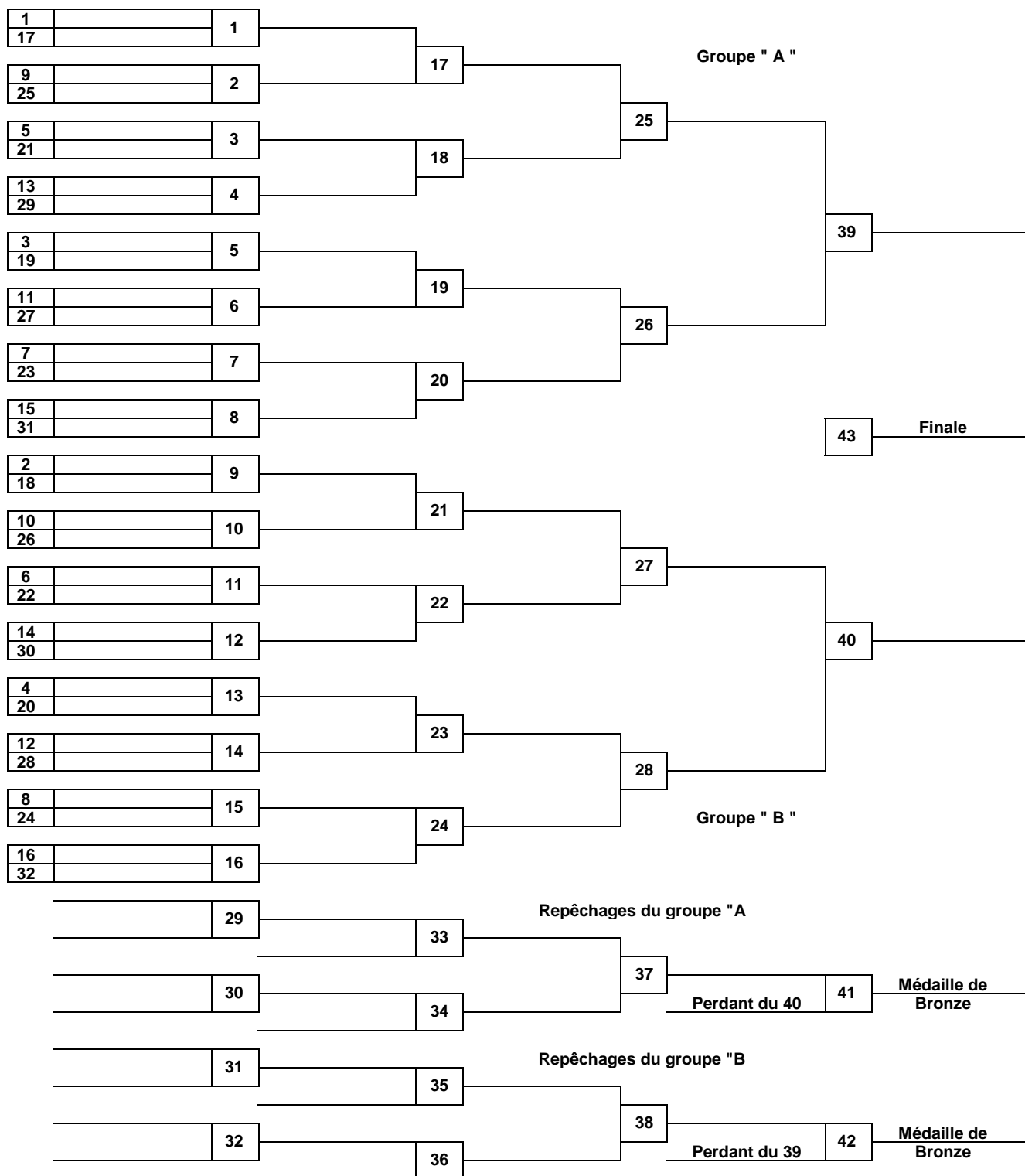
PROCES VERBAL des tours de la compétition de SAMBO
"Système de compétition par répartition en groupes
avec éliminatoires et repêchage des finalistes"



L'arbitre principal _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

PROCES VERBAL des tours de la compétition de SAMBO "Système de compétition par répartition en groupes avec éliminatoires et repêchages des demi-finalistes"

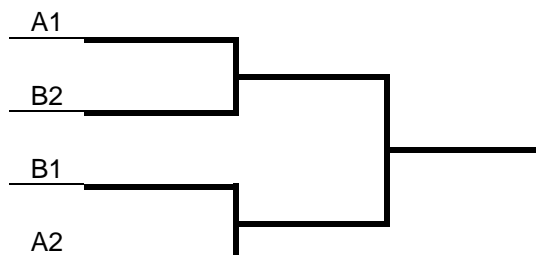


L'arbitre principal _____ / _____ / _____

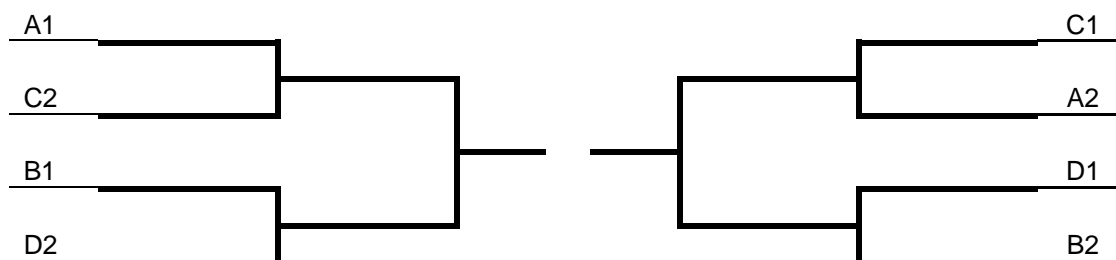
Le secrétaire _____ / _____ / _____

DEROULEMENT DES FINALES DE LA COMPETITION

1. Dans le système "Olympique" ou les phases finales comportent quatre participants: vont en phase finale les sportifs vainqueurs des 1^{er} et 2^{ème} des groupes A1, A2 et B1, B2. Ils composent les paires des demi-finales suivant le schéma ci-dessous:
Les vainqueurs des paires des demi-finales vont en finale. Le vainqueur de la finale prend la 1^{ère} place, et le perdant, la 2^{ème} place. Les perdants occupent les deux 3^{èmes} places.
Les 3^{ème} et 4^{ème} places peuvent être départagées si cela est prévu dans les Dispositions.



2. Dans le système "Olympique" ou les phases finales comportent huit participants: dans les finales entrent les sportifs vainqueurs des 1^{ère} et 2^{ème} places des groupes A, B, C, et D : A1, A2 et B1, B2 et C1, C2 et D1, D2. Ils composent les paires des quarts de finale en suivant le schéma ci-dessous:



Les vainqueurs des paires des quarts de finale vont en demi finale.
Les vainqueurs des paires des demi-finales vont en finale.
Le vainqueur de la finale prend la 1^{ère} place, le perdant prend la 2^{ème} place et les perdants des demi-finales occupent les 3^{èmes} places.
Les 3^{ème} et 4^{ème} places peuvent être départagées si cela est prévu dans les Dispositions.

3. Il est possible d'organiser des phases finales avec six participants. Vont en finale les sportifs vainqueurs des 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} places des groupes A et B : A1, A2, A3 et B1, B2, B3. Ils composent les paires des finales suivant le schéma ci-dessous:

A1 – B1 pour la 1^{ère} place,
A2 – B2 pour la 3^{ème} place,
A3 – B3 pour la 5^{ème} place.

Les vainqueurs des paires prennent les places correspondant à la 1^{ère}, 3^{ème} et 5^{ème} place, et les perdants les places de 2^{ème}, 4^{ème} et 6^{ème}.

4. Il est possible de croiser les vainqueurs des phases finales avec 6 participants. Les sportifs qui vont en finale sont les vainqueurs des 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} places des groupes A et B : A1, A2, A3 et B1, B2, B3. Ils composent les paires des finales suivant le schéma :

A1 – B1 pour la 1^{ère} place,
A2 – B3 pour la 3^{ème} place,
A3 – B2 pour la 3^{ème} place.

Les vainqueurs des paires finales prennent les places correspondant à la 1^{ère} et à deux 3^{èmes} places, les perdants prennent les places de 2^{ème} et deux 5^{èmes} places.

Les 3^{ème} et 4^{ème} places peuvent être départagées si cela est prévu dans les Dispositions.

DETERMINATION DES RESULTATS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE

I. Dans les compétitions individuelles par équipe le résultat de l'équipe peut être déterminé de deux manières : le système olympique ou aux points.

1. Système olympique

a) On détermine d'abord l'équipe qui a remporté le plus de médailles d'or, puis d'argent, de bronze, de 5èmes places et de 7èmes places respectivement. La place suivante prendra le numéro déterminé par le compte de l'équipe occupant la même place

b) En cas de nombre égal de médailles et de places, les équipes sont déclarées *ex-æquo*. L'équipe suivante prendra la place suivante du nombre d'équipes qui la précède.

2. Détermination des places aux points

a) La détermination de la place dépend des résultats individuels des participants, qui entrent dans la composition de l'équipe. Si dans les Dispositions il n'y a pas d'autre indication, l'équipe doit avoir un seul participant engagé dans chaque catégorie de poids.

b) On détermine les places de deux manières:

- par la plus grande somme de points reçus par les participants suivant le principe : la meilleure place revient au plus grand nombre de points ;
- Par la plus petite somme de points de pénalités, reçus par tous les participants avec le décompte de leur place, suivant le principe : 1ère – 1 point, 2ème – 2 points, 3ème - 3 points etc. En outre, pour chaque participant non présenté, l'équipe a un nombre supplémentaire de points de pénalité égal au nombre de participants de la catégorie ou ils ne se sont pas présentés (ou dans la catégorie de poids la moins nombreuse, ce qui est stipulé dans les Dispositions), plus un point de pénalité.

c) A égalité de points chez deux ou plusieurs équipes, l'équipe qui prend l'avantage est celle qui compte les participants qui ont :

- le plus de premières, secondes, etc. places ;
- le plus grand nombre de participants dans les catégories de poids qui ont pris les premières places ;
- le plus grand nombre de victoires de ces participants ; la meilleure qualité de victoires et de défaites ;
- le plus grand nombre de participants dans les catégories de poids qui ont pris les secondes places etc.

Si dans une catégorie de poids un seul sportif a été pesé, il donne des points à son équipe, correspondant à ceux de la première place.

d. Les résultats obtenus par les équipes sont enregistrés dans le procès-verbal (annexe 6.2).

II. Les Compétitions d'équipes :

1. Les compétitions d'équipes peuvent se dérouler suivant un des systèmes appliqués pour le déroulement des compétitions individuelles. Le système et le moyen de déroulement des compétitions, le nombre de participants dans les équipes, les catégories de poids dans lesquelles ils doivent être répartis, et aussi la possibilité de remplacer les participants des équipes au cours de la compétition, sont déterminés par les Dispositions.

2. La composition minimale des équipes dans chaque rencontre doit être supérieure à la moitié de la composition d'une équipe complète. Le participant déclaré pour la rencontre et qui n'est pas présent à la présentation de l'équipe est considéré absent, et il est éliminé de la compétition.

3. Dans les rencontres d'équipes (annexe 6.3), pour la victoire de son participant dans chaque paire, l'équipe reçoit 1 point, pour la défaite ou l'absence d'un participant elle reçoit 0 point. Pour la non présentation d'un participant ou son absence sur une rencontre, son adversaire obtient la victoire par 4:0 avec le temps 0:00.

L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur d'une rencontre donnée.

En cas d'égalité de points l'avantage est donné à l'équipe qui a :

- a) la plus grande somme de points de classement obtenus par les participants de l'équipe dans tous les combats d'une rencontre donnée ;
- b) La plus grande quantité de victoires par 4 :0, y compris le compte de temps 0.00 ;
- c) Le moins de temps compté au cours de ces victoires, voir l'annexe 2.1, chapitre III, point 4b.

En cas d'égalité l'avantage est donné à l'équipe qui a la plus grande somme de points techniques obtenus par tous les participants dans les combats qui ont eu lieu, etc. et conformément à l'article 28, point 2.

Si dans les rencontres des équipes présentées sont à égalité, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a gagné la rencontre de la plus lourde catégorie de poids.

4. L'équipe qui a gagné une rencontre par équipes se voit attribuer 1 point, la perdante 0 point.

5. Dans les compétitions qui se déroulent au moyen des tours (cf. Annexe 2), on détermine la place de l'équipe dans les sous-groupes, les demi finales et les finales en tenant compte des considérations suivantes :

- a) la quantité de points des victoires des équipes qui se sont rencontrées ;
- b) les résultats des rencontres réciproques :
 - la quantité de points des équipes dans leurs rencontres réciproques ;
 - la quantité de combats gagnés dans ces rencontres ;
 - la somme des points de classement obtenus par les participants dans ces rencontres, etc. conformément au point 3.

D'après l'avantage donné à l'équipe qui a eu la plus grande quantité de combats gagnés par leurs participants dans toutes les rencontres par les équipes du sous groupe, des demi finales ou des finales, etc. dans l'ordre indiqué plus haut.

Au total des places entre les équipes qui ont pris les mêmes places dans les sous groupes (des demi finales), mais qui ne sont pas allés en demi finales (ou finales), se répartissent:

- a) suivant le nombre de victoires des équipes dans les sous groupe (demi finale) ;
- b) suivant le nombre de combats gagnés dans toutes les rencontres des équipes dans les sous groupes (demi finale) ;
- c) Suivant le total des points de classement attribués aux participants dans ces combats, etc. conformément au point 3.

Par l'élimination de la compétition d'équipes celle qui n'a pas participé à 50% des rencontres dans les sous groupes (demi finales), tous les résultats atteints à un niveau donné de la compétition s'annulent, et on lui attribuera la dernière place, dans le sous groupe (demi finale).

Par l'élimination de la compétition d'équipes celle qui a participé à 50% des rencontres dans les sous groupes, les demi finales ou la finale. On lui attribuera la place à l'issue des résultats de ces rencontres. De cette façon, on compte que dans les rencontres manquées, elle a perdu le nombre de combats égal au nombre de participants absents par 0:4 avec le temps 0.00.

6. Les compétitions d'équipes organisées suivant le procédé par élimination après deux défaites utilisent les dispositions de l'annexe 3.1.

Les compétitions d'équipes organisées par élimination et rencontres de repêchage utilisent les Programme de l'annexe 4.1.

7. Pour les équipes, dont la composition est réduite à un minimum fixé par les Dispositions, à cause de l'élimination d'un participant pour raison médicale, la place est déterminée par le résultat atteint au moment de l'élimination du participant de l'équipe.

On n'attribue pas de place à l'équipe si cette situation apparaît à cause de l'absence des participants à la pesée ou dans le cas d'élimination par l'arbitre principal pour infraction au Règlement.

PROCES VERBAL résultat de compétition d'équipes de SAMBO

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Place	Equipe	Total points	Points par catégories de poids										Observations
1													
2													
3													

L'arbitre principal _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

PROCES VERBAL des rencontres d'équipes de SAMBO

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Equipe _____ Equipe _____

Cat. Poids	Nom prénom	Points	Note	Résultat, temps combat	Note	Points	Nom prénom
52			1	4:0 2.55	0		
57			1	3:1 5.00	0		
...			0				
...							
+100			0	0:2 5.00	1		

Résultat général des rencontres _____

en faveur de l'équipe _____

Le chef de tapis _____ / _____ /

L'arbitre _____ / _____ /

Le juge _____ / _____ /

L'arbitre principal _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

PROCES VERBAL de pesée des participants à la compétition

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Poids _____ kg

N°	N° du sportif	Nom, prénom	Année de naissance	Pays
1				
2				
3				
4				
5				
.				
.				
.				

Le chef de tapis _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

Le médecin _____ / _____ /

L'arbitre _____ / _____ /

PROCES VERBAL de pesée et de tirage au sort des participants à la compétition

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Poids _____ kg

N°	N° de Tirage au sort	N° du sportif	Nom, prénom	Année de naissance	Pays
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
.					

Le chef de tapis _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

Le médecin _____ / _____ /

L'arbitre _____ / _____ /

**NOMBRE MINIMUM
D'ARBITRES ET DE PERSONNEL INDISPENSABLE
POUR LE DEROULEMENT D'UNE COMPETITION DE SAMBO**

Dénomination des postes	Nombre de personnes	
	pour 2 tapis	pour 3 tapis
Arbitres		
Arbitre principal	1	1
Adjoint de l'arbitre principal	2	3
Secrétaire général	1	1
Adjoint du secrétaire général	1	2
Arbitre (Chef de tapis, arbitre, juge)	16	24
Autres personnes indispensables		
Arbitre préposé au contrôle des tenues	4	6
Secrétaire technique	3	4
Chronométrateur	3	4
Opérateur de tableau	3	4
Annonces	2	3
Médecins	1	2
Infirmier (e)	1	2
Responsable	1	1
Volontaires		
Accompagnateurs des sportifs à l'entrée dans l'arena	8	12
Opérateur du système de contrôle vidéo	3	4
Courriers du secrétariat	2	3
Assistant (volontaire pour le contrôle antidopage)	9	9
Agent technique (nettoyage du tapis)	2	3
Total:	63	88

CERTIFICAT DE CONFORMITE DU LIEU DE LA COMPETITION

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Le présent certificat est rédigé par l'arbitre principal, le représentant des installations sportives et le médecin qui attestent que les installations du lieu ou doit se dérouler la compétition sont conformes (ou non conformes) aux exigences du Règlement d'arbitrage de la FIAS.

Commentaires

Adresse du lieu de la compétition et nom de la salle de sports

L'arbitre principal _____ / _____ /

Le représentant de la salle des sports _____ / _____ /

Le médecin _____ / _____ /

PROCES VERBAL d'évaluation du travail des arbitres dans

DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

N° du combat	Nom	Pays	Fonction	Erreurs			Qualités professionnelles				Qualités personnelles			Remarque	
				Sans gravité	Moyennes	Grossières	Compréhension du SAMBO	Maîtrise de la terminologie et du langage	Maîtrise de la langue anglaise	Maîtrise des gestes spécifiques	Vitesse de prise de décision	Apparence	Correction		Objectivité
1			Arbitre												
			Juge												
			Chef de tapis												
...			Arbitre												
			Juge												
			Chef de tapis												

L'adjoint de l'arbitre principal _____ / _____ / _____

Au cours de la compétition l'adjoint de l'arbitre principal tient le procès verbal d'évaluation des arbitres selon des critères définis (Tableau 2), et en fin de journée de compétition il remet le procès-verbal rempli à l'arbitre principal de la compétition.

Critères d'évaluation

Critères observés	Exemples	Total des points
Erreurs sans gravité		
1. Erreur d'exécution de geste.	Geste exécuté avec la mauvaise main, geste suivant etc...	
2. Ecart dans l'action d'évaluation d'un seul niveau (du règlement).	L'arbitre et le chef de tapis donnent 1 point, le juge 2 points	
3. Impertinence et inopportunité d'attribution d'une sanction.		
4. Inattention ou manque de suivi dans l'exécution et le respect du rituel des sportifs.	Entrée sur le tapis, sortie de tapis, poignée de mains etc.	
Erreurs d'importance moyennes		
1. Incertitude dans la détermination de l'exécution d'une action technique par un sportif.		
2. Incertitude dans l'évaluation d'une action technique par un sportif.	Annoncer sa décision après l'évaluation de ses collègues	
3. Différence dans l'évaluation d'une action technique de plus d'un niveau (du règlement).	L'arbitre et le chef de tapis donnent 1 point, le juge 4 points	
4. Absence de coopération avec l'équipe d'arbitrage (modification opportune de sanction etc.).°		
5. Absence ou perte de contrôle sur les évaluations et les temps au cours du combat.		
6. Absence de contrôle sur les sportifs durant le combat		
7. Déclaration d' "ouverture" et de "fermeture" d'une immobilisation ou d'une prise douloureuse non adaptée.		
8. Mauvaise attitude au moment d'une action technique présentant un problème complexe pour la prise de décision objective.		
Erreurs grossières		
1. Erreur de décision influençant le cours du combat, conduisant à la détermination incorrecte du vainqueur.		
2. Arrêt du combat au moment où l'attaquant est actif et qu'il prépare une attaque en position "debout" ou "au sol", sans raison apparente (s'il n'y a pas d'action négative du côté de l'attaquant).		
3. Mauvaise attitude entraînant une perte de contrôle au moment de l'exécution d'une action technique pouvant influencer la détermination du vainqueur	Lors de l'exécution d'une "prise douloureuse engagée (l'arbitre ne l'a pas vue), qui a conduit ou aurait pu conduire à la blessure du sportif.	
4. Evaluation positive d'une action à caractère négatif.	Noter une prise douloureuse réalisée en position debout (en SAMBO sportif)	
5. Arbitrage partial		
6. Réaction retardée sur du SAMBO "négatif"	Position passive préméditée pour faire passer le temps, esquives etc.	
7. Ignorance et incompréhension du SAMBO en général.		

Tableau 2 (suite)

ERREURS A CARACTERE PROFESSIONNEL		
Caractéristiques	Paramètres	
1. Compréhension du SAMBO.	Evolutions sur le tapis en choisissant la bonne position, vision de la situation etc.	
2. Maîtriser "les leçons de SAMBO"	Attention, clarté, volume, prononciation des ordres	
	Capacité à parler en anglais	
	Maîtriser les gestes professionnels	
3. Vitesse de prise de décision dans les situations complexes et inhabituelles.	Prendre les décisions justes (notations, sanctions)	
EVALUATION DES QUALITES PERSONNELLES		
1. Présentation	Propreté (tenue d'arbitre correcte en taille et en couleur, coiffure, teint, posture etc.)	
2. Correction	Observation des règles établies, attitude envers les participants, le public, les collègues.	
3. Objectivité	Coller strictement à la Loi (au Règlement)	

PROCES VERBAL DE SYNTHESE
de l'évaluation des travaux des arbitres dans
DENOMINATION DE LA COMPETITION

Le ____ / _____ 20__

Nom	Pays	Nb de combats				Erreurs			Qualités professionnelles				Qualités individuelles					
		Arbitre	Juge	Chef de tapis	Tous	Sans gravité	Moyennes	Grossières	Compréhension du SAMBO	Maîtrise de la terminologie et de la voix	Maîtrise de l'anglais	Maîtrise des gestes spécifiques	Rapidité de prise de décision	Présentation	Correction	Objectivité	Evaluation globale	Rang

L'arbitre principal _____ / _____ /

A la fin de la compétition l'Arbitre principal porte sur le procès-verbal de synthèse les données sur le travail des arbitres transmises par son adjoint . Après cela il détermine le rang de chaque arbitre.

RAPPORT DE L'ARBITRE PRINCIPAL DE LA COMPETITION

Le _____ / _____ 20_____

1. Organisation de la compétition :

- a) dénomination de la compétition ;
- b) date du déroulement de la compétition ;
- c) lieu où s'est déroulée la compétition ;
- d) organisme sportif responsable de la préparation et du déroulement de la compétition ;
- e) composition du collège principal des arbitres de la compétition ;
- f) mode prévu du déroulement de la compétition (a-t-il été respecté, sinon pour quelles raisons a-t-il été modifié?) ;
- g) appréciation sur l'organisation de la compétition (accueil des participants, lieu de déroulement de la compétition, hébergement, restauration, etc.) ;
- h) conclusions et propositions pour l'organisation des compétitions futures.

2. Publicité de la compétition :

- a) contenu et appréciation la campagne d'information menée sur la compétition (affiches, couverture des événements de la compétition dans les journaux, à la radio et la télévision, information pour le public sur le lieu de déroulement de la compétition et autres) ;
- b) nombre de spectateurs présents à la compétition.

3. Les participants à la compétition (données fournies par la commission mandatée) :

- a) nombre de participants admis ;
- b) nombre de participants dans chaque catégorie de poids pour chaque pays ;
- c) ratio des participants par continent ;
- d) répartition des places par équipes, répartition des médailles par pays et par continent ;
- e) nombre de cas d'élimination par décision du médecin, niveau de blessure.

4. Arbitrage

- a) personnes composant le collège des arbitres (avec mention de la catégorie de chaque arbitre et des fonctions remplies) ;
- b) évaluation globale de l'arbitrage et de chaque arbitre individuellement, souligner les meilleurs arbitres ;
- c) nombre et analyse des réclamations reçues, nombre de traitements et de rejets ;
- d) propositions concrètes de modifications et d'ajout de précisions au Règlement etc.

5. Documents à joindre :

- a. modalités des compétitions ;
- b. demandes de participation des équipes ;
- c. documents de la commission mandatée et questionnaires des participants ;
- d. procès-verbaux de pesée ;
- e. procès-verbaux du déroulement de la compétition (en deux exemplaires) ;
- f. procès-verbaux des combats et des rencontres d'équipes ;
- g. procès-verbaux de toutes les réunions du collège des arbitres ;
- h. réclamations et décisions relatives ;
- i. certificat de conformité du lieu de la compétition ;
- j. compte-rendu du médecin de la compétition ;
- k. procès-verbal de synthèse de l'évaluation du travail des arbitres.

L'arbitre principal _____ / _____ /

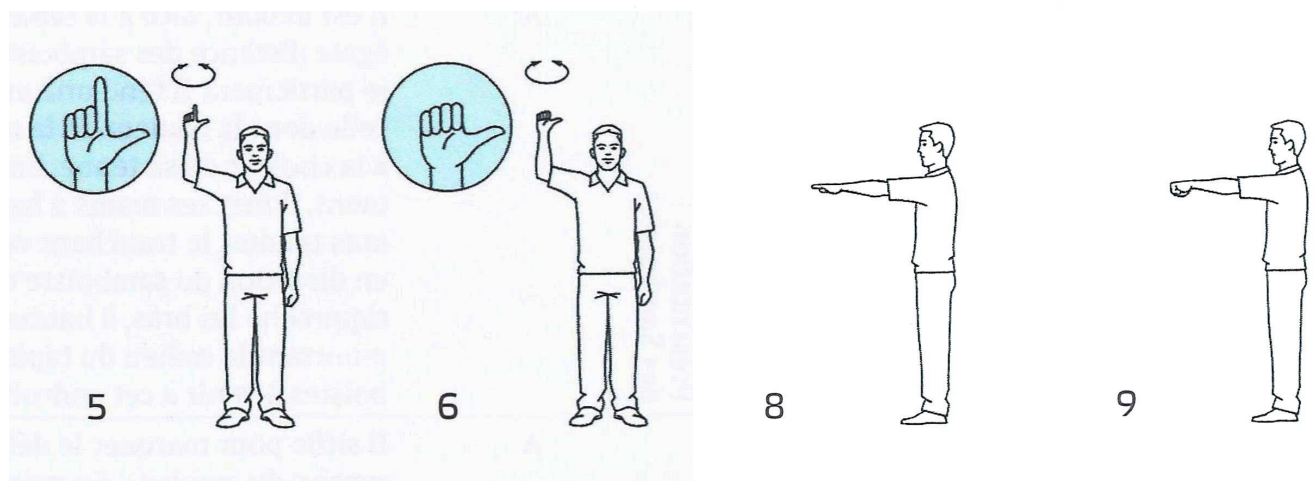
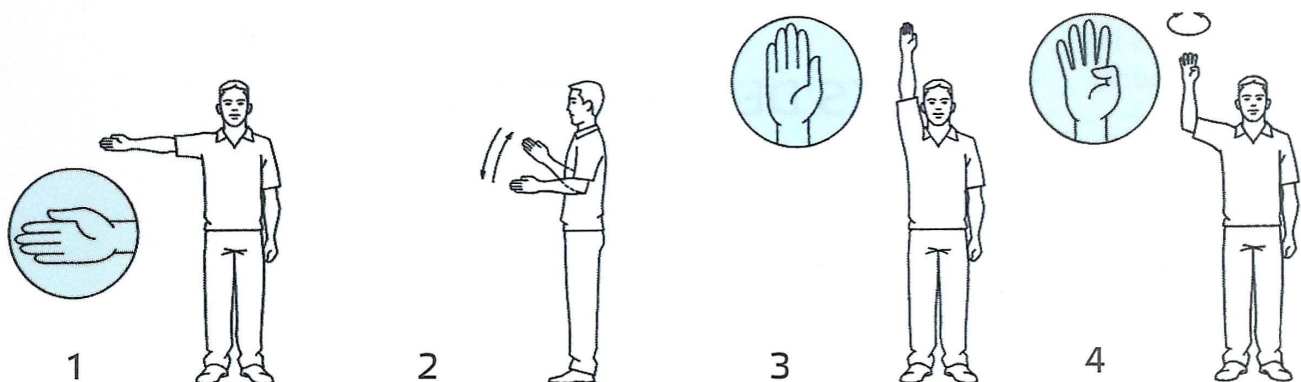
LES GESTES DES ARBITRES

A = arbitre, J = juge, C = chef de tapis

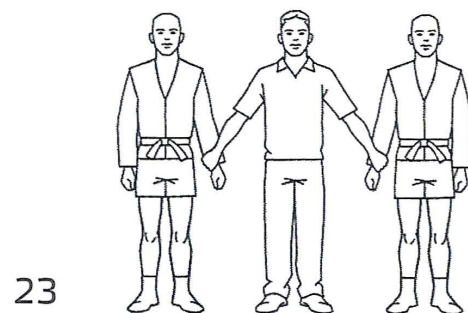
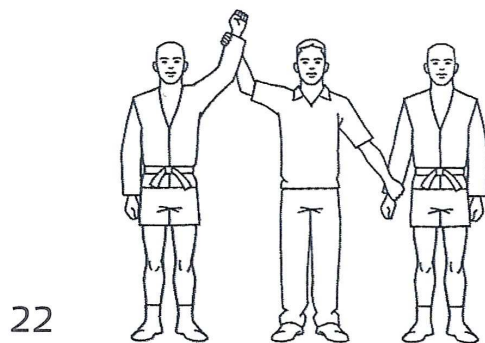
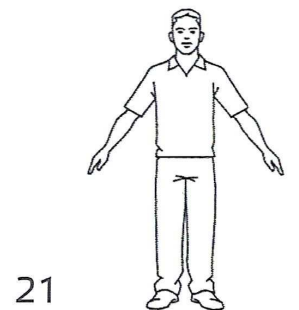
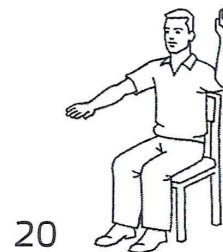
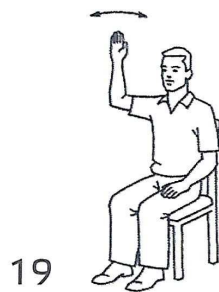
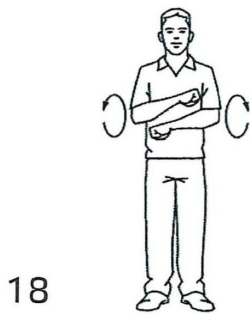
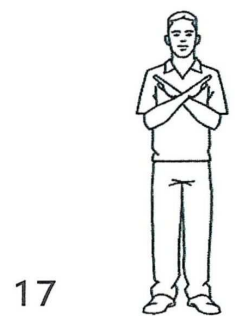
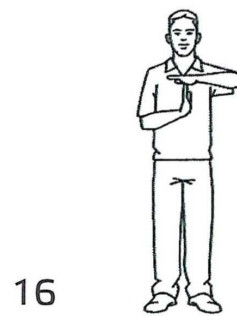
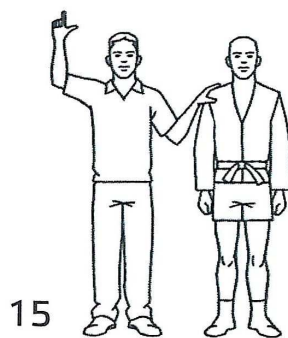
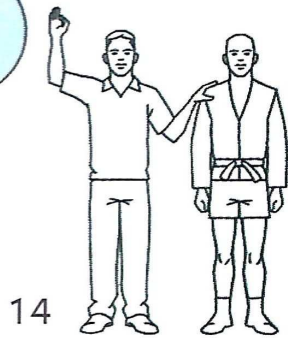
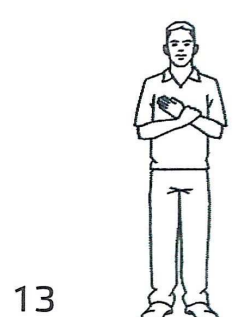
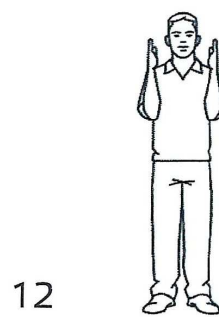
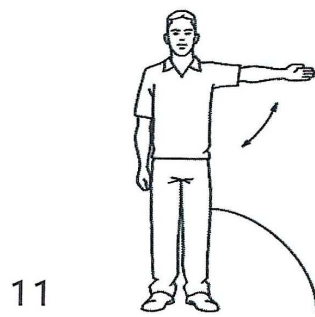
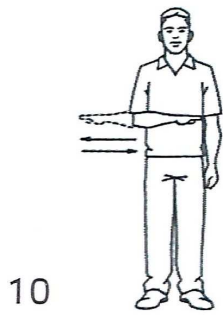
N°	Geste	Qui ?	Description du geste
1	Présentation des sportifs	A	Il est debout, face à la table du chef de tapis, à égale distance des sportifs. Pour présenter le participant il tend une main ouverte vers lui, celle dont la couleur de la manche correspond à la couleur de sa tenue. Ensuite, simultanément, il met ses mains à hauteur des épaules, bras tendus, le tranchant vers le bas, chacune en direction du sportif correspondant. Il rapproche les bras, à hauteur des épaules en montrant le milieu du tapis et invite les sportifs à venir à cet endroit.
2	Début du combat	A	Il siffle pour marquer le début du combat (ou la reprise du combat au centre). En même temps, il fait un geste énergique du bras, plié au coude, vers le bas, entre les sportifs et au dessus du centre du tapis (jusqu'à ce que l'avant bras soit en position horizontale). Après cela il fait un pas en arrière et se place de façon pratique pour surveiller les actions des sportifs.
3	Victoire totale	A, J, C	Il lève le bras tendu avec la manche de la couleur correspondante, la paume de la main ouverte vers l'avant.
4	Quatre points	A, J, C	Il lève le bras, plié au coude, avec la manche de la couleur correspondante, en montrant quatre doigts (le pouce collé contre la paume) et en tournant la main à gauche et à droite.
5	Deux points	A, J, C	Il lève le bras, plié au coude, avec la manche de la couleur correspondante, il montre le pouce et l'index.
6	Un point	A, J, C	Il lève le bras, plié au coude, avec la manche de la couleur correspondante, il montre le pouce.
8	Immobilisation	A	Au début de l'immobilisation il annonce : "compter l'immobilisation", et en même temps il tend le bras vers l'avant la paume ouverte vers le bas, avec la manche de la couleur correspondante à celle de la veste du sportif qui effectue l'immobilisation. Si l'immobilisation est réussie, (ensuite, il annonce : "immobilisation valable"), ou si le sportif immobilisé se dégage de l'immobilisation (ensuite il annonce "Sortie"). Puis l'arbitre baisse le bras et fait le geste correspondant à la notation de la prise.
9	Prise douloureuse	A	Au début de la prise douloureuse il annonce: "déclenchez le chronomètre", et en même temps il tend le bras vers l'avant le poing fermé, avec la manche de la couleur correspondante à celle de la veste du sportif qui effectue la prise douloureuse.
10	Prise non valable	A, J	Il fait 2 ou 3 mouvements de bras à l'horizontale (la paume ouverte vers le bas)
11	Position "hors du tapis"	A	Il lève le bras tendu sur le côté jusqu'au niveau de l'épaule, près de la limite du tapis. Après cela il siffle et avec le bras tendu il montre le milieu du tapis. Après ce geste les sportifs doivent reprendre le combat.
12	Passage de la position "au sol" à "debout"	A	Il siffle, après cela il lève les deux bras pliés au coude, paumes ouvertes face à face. Pour cela les avant bras doivent être mis à la verticale.
13	Prise interdite	A, J	Il lève le bras jusqu'au niveau de la poitrine et en saisit le poignet avec l'autre main, ensuite il imite le geste interdit.
14	Observation (av. verbal)	A	Debout, face à la table d'arbitrage, au milieu du tapis, il pose la main avec la manche de la couleur correspondante, sur l'épaule du sportif qui a fait une infraction au Règlement, et de l'autre main il montre le signe "observation" en faisant un rond avec le pouce et l'index, les autres doigts dressés.
15	Avertissement	A	Debout, face à la table d'arbitrage, au milieu du tapis, il pose la main avec la manche de la couleur correspondante, sur l'épaule du sportif qui a fait une infraction au Règlement, et de l'autre main il montre la notation correspondant à l'avertissement.

16	Arrêt du décompte du temps	A	Il tient un avant bras au niveau du visage à l'horizontale, la paume de la main ouverte vers le bas, ensuite il approche par-dessous, au milieu de cette main, l'autre main ouverte placée verticalement le tranchant vers l'avant.
17	Fin du combat	A, C	Il met les avant-bras en croix, avec les tranchants des mains vers l'avant.
18	Activer le combat	A	Il fait tourner ses avant-bras pliés au coude devant sa poitrine
19	Attirer l'attention	J	Il lève le bras plié au coude la paume de la main ouverte vers l'avant, il fait 2 ou 3 mouvements dans un plan vertical.
20	Demander un avertissement	A, J, C	D'une main avec la manche de la couleur correspondante il indique le côté du tapis de celui qui a enfreint le Règlement, et de l'autre main il montre la notation correspondante à l'avertissement
21	Renvoyer les sportifs à leur place	A	Il siffle ensuite avec les bras tendus (la paume de la main ouverte vers le bas) il montre les angles du tapis
22	Déclarer le vainqueur	A	Debout au milieu du tapis, face à la table d'arbitrage, il saisit les sportifs par les poignets (la couleur des manches de l'arbitre correspondant à la couleur de la tenue des sportifs). Quand le chef de tapis déclare le vainqueur l'arbitre lui lève le bras. Ensuite l'arbitre et les sportifs font demi tour et l'arbitre lève à nouveau le bras du vainqueur (la couleur de la manche ne correspond plus à la couleur de la tenue). Après cela ils se serrent la main et quittent le tapis.
23	Déclarer l'élimination d'un sportif	A	La position de départ est la suivante: quand le chef de tapis annonce le résultat du combat, l'arbitre tient les sportifs par la manche, il ne lève pas les bras des sportifs ; il termine comme quand il déclare la victoire.

LES GESTES DES ARBITRES (suite)



LES GESTES DES ARBITRES (suite)



PROCES VERBAL D'ARBITRAGE des combats de SAMBO

Le ____ / _____ 20__

Tapis _____ Tour _____ Poids _____ kg

N°	Nom Prénom	Pays	Cotation	Total points	Résultat du combat	Temps combat	Arbitres
1							Chef tapis _____ Arbitre _____ Juge _____
2							Chef tapis _____ Arbitre _____ Juge _____
...							Chef tapis _____ Arbitre _____ Juge _____

L'arbitre principal _____ / _____ /

Le secrétaire _____ / _____ /

Le chef de tapis _____ / _____ /

Le secrétaire technique _____ / _____ /

TABLEAU
Attribution des points de classement

N° pt	Résultat du combat	Points de classement	
		vainqueur	perdant
1	Victoire totale (avant la fin du temps imparti) a) projection donnant la victoire totale ; b) prise douloureuse ou signal d'abandon sur immobilisation ; c) victoire par grande supériorité: (écart de 8 points et plus) ; d) exclusion de l'adversaire du combat (avant la fin du temps) ; e) exclusion de l'adversaire de la compétition (disqualification).	4	0
2	Victoire aux points (par différence de 1 à 7 points) ; a) quand le perdant a des points techniques ; b) quand le perdant n'a pas de point technique.	3 3	1 0
3	Victoire avec une supériorité minime a) à égalité de points: - selon la quantité de points techniques ; - selon la qualité des points techniques ; - par la dernière notation technique marquée ; b) en l'absence de points techniques et en nombre égal d'avertissements ou d'observations ; - par la dernière note d'avertissement attribuée à l'adversaire.	2	0
4	Élimination du combat ou de la compétition (disqualification) des deux sportifs (avant la fin du temps imparti).	0	0

RAPPORT des services médicaux apportés pendant la compétition

1. Discipline sportive: SAMBO
2. Dénomination de la compétition: _____
3. Durée: du :__ __ / _____ au __ __ / _____ 201 __
4. Lieu: _____
5. Nom, prénom, catégorie du médecin-chef: _____
6. Conditions météorologiques, sanitaires et hygiéniques durant la compétition _____

7. Nombre de participants: _____ dont : _____ hommes et _____ femmes
8. Résultats de la vérification des certificats médicaux _____

9. Informations générales sur les lieux de la compétition, hébergement et repas des participants _____

10. Organisation des services médicaux sur les lieux de déroulement de la compétition et d'hébergement des participants (présence des emplacements médicaux, moyens de transport) _____

11. Maladies et blessures (causes, caractéristiques, soins apportés): _____

12. Nombre de participants éliminés de la compétition (les nommer), indiquer les causes: _____

13. Défauts dans le déroulement de la compétition: _____

14. Propositions faites par le médecin et leur exécution par le collège des arbitres, les représentants des équipes: _____

15. Nom, prénom, métier, lieu de travail du personnel médical affecté à la compétition: _____

Signature du médecin chef de la compétition _____

Le _____ / _____ 20 _____

SOMMAIRE

CHAPITRE I. CARACTERISTIQUES ET MODES D'ORGANISATION DES COMPETITIONS	2
Article 1. Caractéristiques des compétitions	2
Article 2. Systèmes et Modes d'organisation des compétitions	2
CHAPITRE II. LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS	2
Article 3. Les catégories d'âge des participants	2
Article 4. Admission des participants aux compétitions	3
Article 5. Catégories de poids	3
Article 6. La Pesée des participants	3
Article 7. Les droits et les obligations du participant	4
Article 8. La tenue du participant	4
Article 9. Les Représentants des équipe, Entraîneurs et Capitaines	5
CHAPITRE III. LE COLLEGE DES ARBITRES	5
Article 10. Composition du collège des arbitres	5
Article 11. Le responsable des arbitres	5
Article 12. L'adjoint de l'arbitre principal	6
Article 13. Le Secrétaire Général	7
Article 14. Le Chef de tapis	7
Article 15. L'arbitre	7
Article 16. Le juge (juge latéral)	8
Article 17. Le secrétaire technique	8
Article 18. L'opérateur du tableau électronique	9
Article 19. Le chronométrateur	9
Article 20. Le commentateur	9
Article 21. L'arbitre préposé au contrôle des tenues des participants.....	9
Article 22. Le médecin de la compétition.....	9
Article 23. Le responsable de la compétition	10
CHAPITRE IV. REGLES D'ARBITRAGE	10
Article 24. Contenu des combats	10
I. Positions des sportifs	10
1. Debout	
2. Au Sol	
II. Les Projections	10
III. Les Prises Douloureuses	11
IV. Les Immobilisations	11
Article 25. Début et fin du combat	11
Article 26. Déroulement et durée du combat	11
Article 27. Temps de repos entre les combats	12
Article 28. Résultat et notation du combat	12
Article 29. Victoire totale	12
Article 30. Victoire aux points.....	12
Article 31. Victoire par un minimum de supériorité	13
Article 32. Élimination et disqualification.....	13
Article 33. Evaluation des prises	13
Article 34. Refus du combat (Passivité)	14
Article 35. Actions près des limites du tapis	14
Article 36. Prises et actions interdites	15
Article 37 – Observations et Avertissements	15
Article 38. Détermination et déclaration des résultats du combat	16
Article 39. Les Réclamations	16
CHAPITRE V. EQUIPEMENT DU LIEU DE LA COMPETITION	16
Article 40. Le tapis	16
Article 41. Matériel pour la compétition	17
Article 42. Critères exigés pour les lieux des compétitions	17

CHAPITRE VI. SAMBO COMBAT	17
La Tenue	18
Article 43. Notation des combats et des actions techniques	18
Knock-out, Knock-down	
Article 44. Actions techniques autorisées	18
1. Techniques de coup	
2. Techniques de projection	
3. Techniques de combat au sol	
3.1. Les prises douloureuses	
3.2. Les prises d'étranglement	
3.3. Les immobilisations	
Article 45. Actions techniques interdites	18

ANNEXES

Annexe 1 - DISPOSITIONS DES COMPETITIONS	19
Annexe 2.1 - SYSTEME TOURNANT	20
Annexe 2.2 - PROCES VERBAL de compétition par système tournant	22
Annexe 3.1 - SYSTEME DE REPARTITION PAR GROUPES - ELIMINATOIRES ET REPECHAGES	23
Annexe 3.2 - PROCES VERBAL des tours de la compétition de SAMBO	
"Système de compétition par répartition en groupes avec éliminatoires, repêchages des finalistes"	24
Annexe 3.3 - PROCES VERBAL des tours de la compétition de SAMBO	
"Système de compétition par répartition en groupes avec éliminatoires, repêchages des demi-finalistes"	25
Annexe 4 - DEROULEMENT DES FINALES DE LA COMPETITION	26
Annexe 5.1 - DETERMINATION DES RESULTATS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE	27
Annexe 5.2 - PROCES VERBAL résultat de compétition d'équipes de SAMBO	29
Annexe 5.3 - PROCES VERBAL des rencontres d'équipes de SAMBO	30
Annexe 6.1 - PROCES VERBAL de pesée des participants à la compétition	31
Annexe 6.2 - PROCES VERBAL de pesée et de tirage au sort des participants à la compétition	32
Annexe 7 - NOMBRE MINIMUM D'ARBITRES ET DE PERSONNEL INDISPENSABLE	33
Annexe 8 - CERTIFICAT DE CONFORMITE DU LIEU DE LA COMPETITION	34
Annexe 9 - PROCES VERBAL d'évaluation du travail des arbitres	35
Tableau 2 - Critères d'évaluation	36
Annexe 10 - PROCES VERBAL de synthèse de l'évaluation des travaux des arbitres	38
Annexe 11 - RAPPORT DE L'ARBITRE PRINCIPAL DE LA COMPETITION	39
1. Organisation de la compétition	
2. Publicité de la compétition	
3. Les participants à la compétition (donnés fournies par la commission mandatée) :	
4. Arbitrage	
5. Documents à joindre	
Annexe 12 - LES GESTES DES ARBITRES	40
Annexe 13 - PROCES VERBAL D'ARBITRAGE des combats de SAMBO	43
Annexe 14 - TABLEAU - Attribution des points de classement	44
Annexe 15 - RAPPORT des services médicaux apportés pendant la compétition	45
Annexe 16 - DIMENSIONS DE LA PLATEFORME POUR LES TAPIS DE SAMBO	46

* * * * *