



REGLEMENTATION SPORTIVE DU SAMBO COMBAT (SANS RECHERCHE DE KO)

(Mise à jour du 15/04/2018)

I. DEFINITION DU SAMBO COMBAT :

Le Sambo Combat est un art martial venu de Russie, qui bénéficie d'une longue culture et d'une véritable authenticité sur le continent européen. La pratique du Sambo combat s'inscrit dans une démarche de développement et d'épanouissement physique et moral de ses licenciés. Parmi les trois formes de Sambo (Sambo sportif, Sambo Combat et Sambo Défense), cette réglementation se concentre sur la forme « sambo combat ».

La pratique du Sambo combat sous l'égide de la FSGT s'inscrit en tous points dans le respect de la Charte des Sports de Combat et Arts Martiaux mise en place par la Fédération Sportive et Gymnique du Travail (FSGT). Les techniques autorisées en Sambo combat sont, par ailleurs, en tous points conformes aux règles techniques et de sécurité de l'article A331-36 du Code du Sport, applicables aux manifestations publiques de sports de combat.

II . LE COMBAT DE SAMBO COMBAT :

Un combat de Sambo combat consiste à :

- Percuter son adversaire avec toutes les parties du corps autorisées pendant la station debout. Un combattant n'est plus considéré dans la station debout dès qu'une partie de son corps autre que ses deux pieds touche le sol. Pour percuter son adversaire, un combattant doit lui aussi être dans la station debout ;
- Lutter au corps à corps debout, saisir et projeter au sol par tous les moyens autorisés par la codification technique du Sambo combat ;
- Poursuivre le combat au sol au moyen des techniques d'immobilisation ou des techniques de clés et d'étranglements autorisées par la codification technique du Sambo Combat. Aucun coup n'est permis au sol.

III. DISPOSITIONS COMMUNES A TOUTES LES CATEGORIES :

1. L'autorité :

Les dispositions fédérales énoncées dans ce document constituent la réglementation officielle et effective de toute compétition de Sambo combat organisée sur le territoire français sous l'égide de la Fédération Sportive et Gymnique du Travail (FSGT), fédération omnisport agréée par le Ministère des Sports.

Au sein de la Commission Fédérale d'Activités Sports de Combat et Arts Martiaux FSGT, le Collège Technique Lutte-Sambo national est chargé d'organiser, encadrer et réglementer la pratique du Sambo combat sous l'égide de la FSGT.

2. Aire de combat :

L'aire de combat réglementaire est constituée par une surface de tatamis homologués, d'une densité suffisante pour protéger les combattants, entourée de la zone de protection réglementaire. Cette aire peut, selon les nécessités et le contexte de l'organisation, adopter deux formes différentes :

- Une aire carrée de 6 mètres de côté, constituée de tatamis de couleur bleue ou verte, délimitée dans son pourtour par une bande de tatamis de couleur rouge de 1 mètre de largeur entourée elle-même d'une bande de tatamis de couleur bleue ou verte de 1 mètre de largeur, soit une aire de tatamis totale de 10 mètres sur 10 mètres.
- Une aire en forme de disque de 8 mètres de diamètre de couleur jaune, entourée d'une zone circulaire de couleur rouge, elle-même entourée d'une zone de sécurité de couleur bleue, soit une aire totale de tapis carrée de 10 ou 12 mètres de côté.

Quelle que soit la forme de l'aire de combat, une table officielle, des tables pour les juges, ainsi que des sièges, en nombre suffisant, seront disposés autour de l'aire de combat de manière à ne pas créer de danger pour les compétiteurs ou les officiels en cas de sortie de l'aire de combat. La table officielle disposera d'un chronomètre, d'un gong et d'un micro avec sonorisation.

Le cahier des charges d'organisation précise les détails de fabrication et de mise en place de chaque aire de combat homologuée.

3. Durée des assauts et combats :

La durée des combats masculins et féminins s'établit comme suit pour les compétitions de Sambo combat :

- Minimes (12-13 ans) : 1 reprise de 3 minutes ;
- Cadets (14-15 ans) : 1 reprise de 4 minutes ;
- Juniors (16-17 ans) : 1 reprises de 4 minutes ;
- Espoirs (18-19 ans) : 1 reprises de 4 minutes ;
- Séniors (20 et plus) : 1 reprises de 4 minutes .



Les combats entre hommes et femmes, hors démonstrations techniques, sont interdits. Les combats entre un père et son fils sont interdits. Dans les catégories Pupilles et Poussins, les assauts sont uniquement de type démonstratif.

4. Tenue réglementaire de compétition :

Le combattant doit être propre et avoir une belle apparence. Seuls les officiels sont habilités à déterminer si les particularités physiques de chaque compétiteur (pilosité excessive, ongles trop longs) présentent un danger pour l'intégrité physique des combattants. La présence sur la peau de tout produit chauffant : baume, vaseline... de nature glissante, est strictement interdite.

5. Equipement :

L'équipement obligatoire du Samboïste pour toute compétition de Sambo combat se compose de :

- Une veste réglementaire (Kurka) rouge ou bleue, éventuellement avec l'insigne du club sur le revers ;
- Un short réglementaire de sambo bleu ou rouge (Trusi) ou un short de combat mixte (ni bleu ni rouge, non bariolé), homologué avant la compétition par le délégué officiel en charge de la manifestation ;
- Une ceinture intégrée dans la kurka, de la couleur de la veste ou du grade de sambo indiqué sur le passeport sportif FSGT ;
- Une coquille personnelle de type « CE » homologuée ;
- Un protège-dents personnel de type « CE » **simple** homologué ;
- Une paire de gants de type « doigts ouverts » homologués par le Collège Technique Lutte & Sambo FSGT pour l'utilisation en compétition (de densité 7 oz) dont les fermetures (scratch) des poignets sont recouverts de bande élastique non blessante de 4 cm de largeur ; les gants de chaque combattant peuvent être fournis par l'organisateur ;
- Une paire de protège-tibias type « chaussette » homologués « CE », recouvrant le pied ;
- Un casque de protection de type « CE » homologué (casques de type « TOP TEN » ou modèles similaires) ;

Et pour les dames :

- Un bustier de protection de type souple, homologué « CE » ;
- Une protection pubienne ;
- Un tee-shirt serré, ou rashguard.

Le maintien des cheveux longs ne pourra être réalisé qu'avec des accessoires souples dont l'utilisation sera soumise à l'appréciation de l'arbitre de la compétition.

Avant et après chaque combat, l'équipement sera vérifié par un Officiel, et les bandages éventuels pourront être revêtus d'une signature de contrôle du Délégué Officiel.

6. Catégories d'âges et de poids :

Les différentes catégories d'âges et de poids utilisées pour toute compétition de Sambo combat sont celles adoptées et publiées au début de chaque saison sportive.

Seul le délégué officiel en charge de la compétition est habilité à autoriser, de façon très exceptionnelle, la rencontre, sous forme de démonstration technique sans recherche de puissance, entre des combattants de catégories d'âges et de poids différents, mais cette dernière ne peut être autorisée qu'entre deux compétiteurs :

- Dont la différence d'âge est au maximum d'une catégorie d'âge (pupilles à seniors inclus) ;
- Dont la différence de poids est au maximum de cinq kilogrammes.

Tout surclassement d'âge et/ou de poids est soumis à l'autorisation préalable écrite des responsables légaux du mineur concerné, selon le modèle fédéral FSGT. Il n'y a aucune tolérance dans la mesure du poids du combattant pour chaque catégorie.

7. Niveaux techniques des combattants :

Selon leur niveau technique et leur expérience en compétition, les combattants de Sambo combat se répartissent ainsi :

- Niveau « débutants » : combattants des niveaux techniques jaune et orange ;
- Niveau « intermédiaires » : combattants des niveaux techniques vert et bleu, avec au moins 3 combats gagnés ;
- Niveau « avancés » : combattants des niveaux techniques marron ou rouge, et du niveau noir, avec au moins 6 combats gagnés.

Le niveau de combat d'un compétiteur est déterminé en fonction de son expérience dans l'ensemble des disciplines boxées et luttées, par rapport à son expérience technique dans l'ensemble des sports de combat qu'il a pu pratiquer au cours de sa carrière sportive. Cette appréciation et le choix du niveau d'inscription à la compétition relèvent du professeur du club dans lequel le pratiquant est inscrit. Le niveau annoncé du compétiteur pourra faire l'objet d'une vérification et/ou d'un reclassement par les organisateurs de la compétition. L'expérience du compétiteur est tenue à jour lors de chaque compétition grâce aux mentions figurant sur le passeport fédéral, avec regroupement et validation des données par le Collège Technique Combat Mixte FSGT.



8. Les Officiels :

Les tenues des Officiels de la compétition sont les suivantes :

- Pour les délégués officiels de la manifestation : tenue réglementaire FSGT ;
- Pour les arbitres et les juges : tenue réglementaire FSGT ;
- Pour les coaches et soigneurs : une tenue de sport correcte et propre, neutre ou au nom du club représenté, ne portant pas atteinte à l'image du Sambo combat. Une tenue réglementaire obligatoire pour les coaches et soigneurs pourra être fournie par les organisateurs à l'occasion de certaines compétitions.

Chaque compétition doit réunir la présence constante de :

- Un Délégué de Table Officielle, chargé de déterminer, sous sa responsabilité, les rôles de chaque Officiel et de veiller à la vérification des documents fédéraux des combattants (documents médicaux réglementaires et licence) ainsi qu'au bon déroulement de la pesée des compétiteurs.
- Le Délégué Officiel doit être présent, de façon constante, à la table officielle, veiller à l'équité des conditions d'accueil des combattants et au bon chronométrage des combats. Il est responsable de la diffusion des musiques réglementaires de compétition, et doit comptabiliser les scores des différents juges en cas de victoire aux points, de manière à faire rendre la décision par l'arbitre.

De manière générale, le Délégué Officiel est responsable du bon déroulement de la rencontre et fait appliquer en toutes circonstances la présente réglementation pendant la compétition ;

- Un Arbitre Officiel Sambo combat et trois Juges Fédéraux, titulaires de la qualification fédérale Sambo combat requise ;
- Un Médecin du Sport qualifié ;
- Un chronométreur et un speaker, fournis par l'organisation.

Dans toute compétition qualificative, l'Arbitre Officiel ou les Juges Fédéraux ne peuvent être l'entraîneur de l'un des deux combattants engagés dans la compétition pour la rencontre ayant recours à ces Officiels.

9. Arbitrage :

L'Arbitre est chargé de superviser le combat. Il doit veiller à préserver l'intégrité physique des combattants et au bon respect des règles de compétition en vigueur.

Avant le combat, l'Arbitre doit vérifier la tenue des combattants. Seule une personne est autorisée à proximité de l'aire de combat dans le coin de chaque combattant ; elle doit être majeure, dans une tenue conforme à l'alinéa précédent, et titulaire de la licence omnisport FSGT de la saison sportive en cours.

Pendant le combat, l'Arbitre ne portera ni bijoux, ni lunettes, ni aucun objet susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique des combattants en cas d'intervention. Le port de gants fins hygiéniques par l'arbitre est vivement conseillé.

10. Les Juges :

Les Juges, au nombre de trois, sont placés sur les côtés de l'aire de combat, à des endroits désignés par l'organisateur et permettant d'avoir la couverture visuelle la plus complète possible de la compétition.

Le travail des Juges consiste à comptabiliser les points marqués par les compétiteurs. Ce travail est en outre parfaitement complémentaire de celui de l'Arbitre, en ce qui concerne le respect des règles de compétition et la sécurité des combattants.

11. Les Coaches, ou Soigneurs :

Le comportement des Soigneurs doit être sportif et exemplaire. Ils doivent être en tenue de sport, conforme aux prescriptions déjà énoncées, et titulaires de la licence fédérale omnisport FSGT et du passeport sportif SCAM de la saison sportive en cours. Tout comportement contraire à l'éthique de pratique du Sambo combat devra être pris en compte par les Juges et l'Arbitre au cours de leur appréciation du combat, et pourra entraîner la disqualification du compétiteur mal accompagné.

Seul un coach ou soigneur est accepté dans le coin du combattant. Ce dernier doit se placer à genoux, assis ou accroupi dans la zone prévue pour lui au coin de l'aire de combat, qu'il ne doit pas quitter. Le coach peut s'adresser au combattant pendant la compétition, en veillant au respect de l'éthique sportive. Aucun autre compétiteur ou entraîneur ne doit s'adresser au combattant pendant l'assaut (depuis le coin du combattant, ou d'un quelconque autre point à proximité de l'aire de combat), sous peine de sanction ou de disqualification immédiate du compétiteur, à l'appréciation de l'arbitre.

12. Médecin et Secouristes :

Toute compétition de Sambo combat doit réunir la présence constante d'un Médecin et d'une équipe de volontaires secouristes.

Le Médecin sera placé sur l'un des côtés de l'aire de combat et, dans la mesure du possible, à la table officielle. Dans tous les cas, la décision du Médecin est prioritaire.

La présence d'un Médecin lors d'une compétition n'est pas une formalité, et ce professionnel de l'urgence médicale devra avoir sur place le matériel nécessaire pour faire face à toute éventualité.

Toutes les dispositions nécessaires devront être prises pour permettre les soins ou l'évacuation des blessés vers un Centre Hospitalier compétent. Dans ce domaine, la responsabilité des organisateurs de la compétition est engagée, comme celle du Médecin de la rencontre.



13. Conditions de participation :

Avant tout combat, le Samboïste devra être pesé et fournir les attestations d'examens médicaux réglementaires. Les organisateurs fixent les heures de début et de fin de la pesée. Un combattant dont le poids serait supérieur à celui prévu pour la catégorie dans laquelle il est engagé pourra se représenter à la pesée jusqu'à l'heure de clôture de cette dernière.

Au moment de la pesée, chaque Samboïste doit présenter obligatoirement sa licence omnisport individuelle FSGT et son passeport sportif SCAM pour la saison sportive en cours, ainsi qu'un certificat médical d'aptitude à la pratique du Sambo combat en compétition, postérieur au 31 août précédant la saison sportive en cours (voir modèle de certificat médical, page 13).

Le certificat médical, signé d'un médecin du sport et attestant de la validité de l'ensemble des examens demandés, sera produit lors de la compétition (modèles de certificat médical, pages 15 et 16). Ce certificat doit être impérativement postérieur au 31 août précédant la saison sportive, ou dater de moins de 1 mois à la date de la compétition pour les Vétérans.

En outre, tous les compétiteurs mineurs devront présenter une autorisation parentale signée de leur tuteur légal. Tout compétiteur ne pouvant présenter les documents requis ne pourra participer à aucun combat, même de démonstration.

14. Règles de déroulement :

Aucun combat ne peut se dérouler sans la présence du Médecin, des Secouristes et des Officiels. Le Médecin ne pourra quitter sa place avant la décision finale du combat. Au cas où l'urgence conduirait le praticien à s'absenter, la compétition serait immédiatement interrompue jusqu'à son retour.

Avant ou pendant la compétition, le Médecin peut déclarer un combattant inapte pour raison médicale. Le Médecin peut interrompre un combat pour raison médicale.

Le Médecin est appelé par l'Arbitre sur l'aire de combat.

15. Déroulement des compétitions :

- Le salut : il est obligatoire envers les juges, l'arbitre et l'adversaire, avant et après le combat. Le salut se fait debout, les pieds joints en inclinant son buste vers l'avant.
- Seuls peuvent être présents sur l'aire de combat l'arbitre de la compétition et les deux combattants. Autour de cette aire réglementaire se trouvent les officiels et les coaches ou soigneurs (2 par combattant, dans le coin du compétiteur).
- Le combat commence et s'arrête aux commandements de l'arbitre ;
- L'obéissance aux commandements de l'arbitre est la condition sine qua non de la poursuite de la compétition, et toute technique portée alors que l'arbitre a ordonné l'arrêt du combat, entraîne la responsabilité juridique de son auteur concernant les effets que cette technique aurait pu causer à son adversaire.
- Plusieurs règlements sont en place pour les différentes catégories d'âges, qui définissent les règles officielles de compétition pour chacune d'elles.
- Dans le cas où, pendant le combat au sol, un accessoire de protection (protège-dents, casque, gant...) se trouve éjecté, quelle qu'en soit la raison, le combat se poursuit sans interruption tant qu'il se déroule au sol. L'arbitre doit veiller à faire replacer l'accessoire de protection avant toute reprise de combat debout.

16. Sorties de l'aire réglementaire de combat :

Au cours d'un combat, si les combattants sortent de l'aire réglementaire, l'arbitre interrompt le combat et le fait reprendre au centre de l'aire en position debout face à face.

En cas de combat dans les limites de l'aire réglementaire, un avantage est donné à l'action en cours, sauf si le danger impose de revenir immédiatement au centre de l'aire de combat en position debout.

Dans ces phases d'arbitrage, la priorité est donnée à la sécurité et à l'intégrité physique des combattants.

17. Différentes sortes de victoires :

En Sambo combat (sans KO), dans les compétitions sans coup appuyé au visage, la victoire s'obtient par forfait ou disqualification de l'adversaire, par arrêt du Médecin ou de l'Arbitre, par abandon ou, à l'issue du temps réglementaire de combat, par décompte technique de points.

Victoire par forfait : elle est obtenue en cas de désistement de dernière minute ou de non conformité de l'adversaire avec les limites de poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit à la compétition. Un combattant qui se présente seul sur l'aire de combat est déclaré vainqueur par forfait.

Victoire par disqualification : elle survient :

- Lorsque l'un des deux combattants est manifestement inférieur à son adversaire, que la poursuite du combat ne peut rien apporter à la promotion du Sambo combat et risque de mettre en danger l'intégrité physique du combattant non préparé à la compétition ; à ce titre, une fuite répétée de l'assaut, par des sorties volontaires de l'aire de combat, peut être interprétée comme une manifestation de l'infériorité technique du combattant et justifier un avertissement ou la disqualification, à l'appréciation de l'arbitre ;
- Lorsque le comportement du combattant, ou celui de ses soigneurs, est inacceptable ou contrevient aux dispositions de l'alinéa III-8 de la présente réglementation ;
- Lorsque le Samboïste ne respecte pas les règlements de compétition établis par la Commission Fédérale d'Activité FSGT, notamment en ce qui concerne les techniques interdites communes ainsi que celles spécifiquement interdites dans sa catégorie, notamment également lorsque le combattant ne respecte pas les commandements de l'Arbitre.

La disqualification peut s'obtenir immédiatement, ou après deux avertissements dûment notifiés par l'Arbitre au combattant concerné, après arrêt du combat et renvoi de l'adversaire dans un coin neutre. Cette sanction peut être prise par l'Arbitre, ou par décision collégiale des Juges et de l'Arbitre. Elle sera annoncée par le Délégué Officiel en charge de la compétition.

Toute tentative de mise hors combat de l'un des deux combattants par une technique interdite, ou au moyen de coups appuyés au visage, entraîne la disqualification du compétiteur coupable, et ce sans aucun avertissement préalable.

Victoire par arrêt du Médecin : elle survient lorsque le Médecin, appelé par l'Arbitre sur l'aire de combat, décide souverainement que le combattant examiné n'est plus physiquement ou psychologiquement apte à continuer le combat.

L'Arbitre appelle le Médecin sur l'aire de combat après avoir constaté une blessure conséquente ou un comportement à caractère pathologique chez l'un des deux adversaires. Il arrête immédiatement la compétition et envoie l'adversaire dans un coin neutre.

La décision d'arrêt de combat par le Médecin est sans appel.

Victoire par arrêt de l'Arbitre : elle survient lorsque cet Officiel décide que le combat ne peut se poursuivre en raison de l'une ou de plusieurs des raisons suivantes :

- Pour toutes les catégories d'âges, l'arbitre pourra décider d'une clé qu'elle est décisive, s'il estime le bras ou la jambe en péril sérieux ;
- Inaptitude physique, technique ou mentale des Samboïstes à poursuivre le combat ;
- Comportement inacceptable des deux combattants ;
- Comportement inacceptable des soigneurs ;
- Accident ;
- Dégât matériel ;
- Tout événement ou comportement pouvant mettre en danger la sécurité des Samboïstes, nuire au bon déroulement de la rencontre et à la promotion ou l'image du Sambo combat et de l'organisateur en général.

Victoire par abandon de l'adversaire : la victoire par abandon est obtenue lorsque l'adversaire manifeste un signe d'abandon (tape de la main, du bras ou du pied sur le sol ou l'adversaire en signe d'abandon) pendant le combat au sol.

Victoire par décision des juges, à l'issue du temps réglementaire de combat :

Il y a victoire par décision des juges à l'issue du terme réglementaire d'un combat. Au signal donné par l'arbitre, les trois Juges désignent le vainqueur en levant le panneau de la couleur du coin du combattant (bleu ou rouge). Le Délégué Officiel annonce le résultat en énonçant le nom du vainqueur, tandis que l'arbitre lève sa main au centre de l'aire de combat. La victoire par décision intervient à l'unanimité ou à la majorité des Juges.

18. Critères d'appréciation de technique, d'opportunité et de pugnacité des combattants :

Chacun des deux combattants est évalué par les Juges sur les trois rubriques suivantes :

- Techniques de percussion réalisées ;
- Techniques de projection et de corps à corps réalisées ;
- Techniques et enchaînements au sol réalisés.

Pour chacune de ces trois rubriques, les Juges Fédéraux doivent prendre systématiquement en compte :

- Le nombre et la qualité des techniques réalisées par le compétiteur au cours du combat ;
- La combativité et la pugnacité du combattant ;
- La richesse de l'éventail des techniques réalisées par le combattant et sa conformité à la réalité spécifique de la pratique du Sambo Combat



Cotation des actions techniques :

Les actions techniques, frappes, immobilisations, projections, qui n'auront pas amené la victoire totale donneront un certain nombre de points. Les projections seront cotées comme dans le Sambo sportif.

A. Actions donnant deux points :

Par les jambes sur la tête.

Par les bras sur la tête avec rotation à 360°

Pendant le combat au sol :

- Si l'adversaire, après une action, est immobile, l'arbitre s'interposera et le comptera
- S'il est compté plus de 3 secondes, l'attaquant bénéficiera de 2 points.

Sauf bien sûr, si une blessure irrégulière due à l'attaquant a créée la situation considérée.

B. Actions donnant un point :

Touches au visage

Coups nets sur toutes autres parties du corps non interdite.

Les Juges désignent alors celui des deux combattants qui réunit le plus de critères dans les trois rubriques de notation. La victoire par décision des Juges, donnée à l'issue du temps réglementaire de combat, est souveraine et sans appel.

IV. TECHNIQUES ET ACTES INTERDITS EN SAMBO COMBAT (COMPETITIONS SANS COUPS APPUES AU VISAGE) :

1. Techniques interdites communes à chaque catégorie :

Les techniques interdites communes à chaque catégorie sont les suivantes :

- La mise hors combat de l'adversaire par un coup appuyé au visage ou au corps ;
- La frappe au sol, dès qu'une partie du corps de l'adversaire autre que ses deux pieds touche le sol ;
- La frappe de l'adversaire en étant soi-même au sol ou dans une position autre que la station debout, des parties du corps de l'attaquant autres que ses deux pieds touchant le sol ;
- Les frappes et pressions dans les yeux, la gorge, les parties génitales, la nuque ou la colonne vertébrale ;
- Les coups de genou directs sur la face de l'adversaire ;
- Mettre les doigts dans le nez, les yeux, la bouche de son adversaire ;
- Saisir ou mettre les doigts dans l'oreille de l'adversaire ;
- Les clés et torsions de doigt ou d'orteil ;
- Les torsions de nuque non contrôlées ;
- Les torsions de chevilles non contrôlées ;
- Les clés de colonne vertébrale ;
- Les projections en forme de clés verrouillées en station debout ;
- « Slams » en défense de soumission en amenant l'adversaire au-dessus du niveau de la taille ;
- Sauter vers l'arrière avec l'adversaire dans son dos depuis la position debout ;
- Toutes formes de projection visant à faire chuter l'adversaire sur la nuque ou sur le crâne ;
- D'une manière générale, toutes techniques éliminées de la codification technique de la Commission Sportive Fédérale FSGT en raison de leur dangerosité.

2. Actes interdits communs à chaque catégorie :

En Sambo combat, les actes interdits communs à chaque catégorie sont les suivants :

- Il est interdit de saisir les vêtements, les cheveux, de griffer, de chatouiller, de mordre, de cracher au visage de l'adversaire ou de l'insulter ;
- En général, tout comportement contraire à la morale, à l'esprit sportif et au code de déontologie de la pratique du Sambo combat, entraîne l'interdiction, momentanée ou définitive pour le combattant, de participer à toute compétition de Sambo combat sur le territoire national. La suspension provisoire ou le retrait définitif de la licence individuelle sportive peuvent être prononcés, après passage devant une Commission de Discipline, dans le respect des Statuts fédéraux, du règlement intérieur fédéral et des dispositions et règlements adoptés par la FSGT, conformément à la législation sportive en vigueur.
- L'absorption de tout produit dopant est rigoureusement interdite, et la FSGT a tous Pouvoirs pour procéder ou faire procéder à tous contrôles, prélèvements ou examens médicaux destinés à découvrir la prise éventuelle d'une substance interdite, mettre en marche les procédures légales et prononcer ensuite les sanctions conformes à la législation sportive en vigueur.

CODIFICATION TECHNIQUE DU SAMBO COMBAT EDUCATIF ET AMATEUR TECHNIQUES AUTORISEES EN COMPETITION

TECHNIQUES D'ASSAULTS PIEDS POINGS

GARDES ET DEPLACEMENTS

1. Gardes de base et variantes ;
2. Déplacements : pas glissés, pas naturels ;
3. Esquives diverses : de tête, de corps, de jambes en déplacement ;
4. Entrées dans la garde : par l'intérieur, par l'extérieur ;
5. Blocage des membres supérieurs : vers le haut, le bas, l'intérieur, l'extérieur ;
6. Blocage des membres inférieurs : vers l'intérieur, vers l'extérieur, vers l'avant ;

COUPS DE POING

(Techniques autorisées sur les différentes zones de percussion prévues par les réglementations générale et particulière à chaque catégorie d'âge)

1. Coups de poing : directs avant et arrière, enchaînements direct contre ;
2. Crochets avant et arrière, crochets avant arrière au menton ;
3. Coups de poing remontants, avant et arrière, foie et plexus, visage ;
4. Coups de poing plongeants, avant et arrière ;
5. Revers de poing avant et arrière ;
6. Coups de poing dits « retournés » ;

COUPS DE PIED

(Techniques autorisées sur les différentes zones de percussion prévues par les réglementations générale et particulière à chaque catégorie d'âge)

1. Coups de pied directs frontaux, avant et arrière ;
2. Coups de pied directs latéraux, avant et arrière : plusieurs formes ;
3. Coups de pied chassés frontaux, avant et arrière ;
4. Coups de pied chassés latéraux, avant et arrière ;
5. Coups de pied circulaires :
 - ✓ Bas externe (low-kick externe)
 - ✓ Bas interne (low-kick interne)
 - ✓ Médiants, avant et arrière (middle-kicks)
 - ✓ Hauts, avant et arrière (high-kicks)
6. Revers droit et latéraux, avant et arrière ;
7. Coups de pied chassés tournants (dits « retournés »), avant et arrière ;
8. Coups de pied hauts retombants ;

COUPS DE GENOU

(Techniques autorisées, avec ou non la saisie en corps à corps, sur les différentes zones de percussion prévues par les réglementations générale et particulière à chaque catégorie d'âge)

1. Coups de genou directs : bas, moyen, haut (avec ou non la saisie en corps à corps)
2. Coups de genou circulaires : bas, moyen, haut (avec ou non la saisie en corps à corps)

TECHNIQUES DE LUTTE DEBOUT

CHUTES

1. Chute arrière plaquée ;
2. Chutes latérales roulées : gauche et droite ;
3. Chute avant roulée avec retournement de garde : gauche et droite ;
4. Chute avant plaquée ;

SAISIES DE BASE

1. Saisie nuque bras ;
2. Saisie de nuque en corps à corps ;
3. Saisie de poignet ;
4. Saisie d'avant-bras ou de bras ;
5. Saisie de torse ;
6. Saisie de jambe ou de cheville : par dessus, par dessous ;

PROJECTIONS

1. Projections d'épaule : avec enroulement de hanche, avec percussion hanchée, en sacrifice latéral ;
2. Projections de hanche : avec saisies scapulaire, cervicale, axillaire ;
3. Bascules de hanche : interne et externe ;
4. Fauchages : grand fauchage externe, fauchage externe (droit et en rotation), fauchages internes (différentes formes) ;
5. Crochetages de jambe : simple, en enroulement, en corps à corps ;
6. Barrages de jambe : avant et arrière, barrage des deux jambes vers l'arrière avec contrôle du partenaire ;
7. Balayages de jambe : latéral, arrière, tournant ;
8. Projections circulaires (dits « en planchettes ») : sacrifice arrière simple, avec enroulement et contrôle du partenaire ;
9. Soulèvements d'une ou deux jambes ;
10. Soulèvements de corps (dits « arrachés ») avec plusieurs formes de saisie (saisie nuque-cuisse, saisie torse, saisie jambe)
11. Projections en enroulement sur déséquilibre avant : avec saisie bras-nuque, avec saisie bras ;
12. Renversement d'une jambe : plusieurs formes ;
13. Ramassement de jambes : en placage au sol, ramassement avec contrôle du partenaire ;

AMENEES AU SOL

1. Amenées au sol par clé de poignet : en pronation, en supination, avec renversement arrière ;
2. Amenées au sol par clé d'épaule : en extension, en flexion, en avec renversement arrière ;
3. Amenée au sol par clé de bras en extension ;
4. Amenées au sol par barrage de jambe, avant et arrière ;
5. Amenées au sol par ciseaux de corps ou de jambe ;

ENCHAINEMENTS DE LUTTE DEBOUT

1. Recherche des différents déséquilibres, dans les quatre directions : utilisation des déséquilibres avant, arrière, latéraux ; recherche des déséquilibres en assaut à distance, en corps à corps ;
2. Applications techniques du principe dit de « action réaction » chez le partenaire adverse ;
3. Enchaînements d'actions : entrées dans la garde, distance intermédiaire, transfert de poids, liaison pieds, poings, projection, sol ;
4. Utilisation des différentes formes de poussée : en blocage, en tant que technique de dégagement, dans le but de saisir...
5. Enchaînements de combat en corps à corps : stratégies de déplacement

TECHNIQUES DE LUTTE AU SOL

EDUCATIFS DE PREPARATION AUX ASSAULTS

1. Déplacements au sol : reptations, sur le dos, sur le ventre ;
2. Exercices de mobilité du bassin (« sorties de hanche ») ;
3. Pontages : sur les épaules, à droite et à gauche, sur la tête ;
4. Retournements du partenaire : plusieurs formes, dans plusieurs directions ;

IMMOBILISATIONS

1. Bases de contrôle au sol : principes de contrôle du partenaire ;
2. Blocage latéral, crochetage des jambes, blocage du partenaire avec le torse ;
3. Immobilisation latérale et variantes ;
4. Immobilisation dite « en cavalier » ou « montée » ;
5. Immobilisation dite « en croix » ou « croisée » ;
6. Immobilisation à plat ventre ;
7. Immobilisation dite « montée croisée » ;
8. Immobilisation inversée ;

ETRANGLEMENTS

1. Etranglements arrière par l'avant-bras, avec ou sans étau de jambes ;
2. Etranglements de face en compression : par appui de l'avant-bras, en étau de bras ; plusieurs variantes : étranglement en étau avec blocage du bras, en étau de bras avec blocage externe du bras ;
3. Etranglement dit « triangle de nuque » en inflexion, en flexion, en extension, en rotation contrôlée ;

CLES DE BRAS

1. Clés de bras en extension : plusieurs formes (ouverture de bras circulaire simple ; ouverture de bras circulaire hanchée, avec ou non appui du pied sur le partenaire ; ouverture avec bras inverse ; enchaînements techniques) ;
2. Clés de bras en flexion : avec rotations externe ou interne de l'épaule (poignet en pronation, poignet en supination) ;

CLES DE POIGNET

1. Clé de poignet en pronation ;
2. Clé de poignet en supination ;
3. Clé de poignet en flexion

CLES DE JAMBE

1. Clé de jambe en extension : plusieurs formes ;
2. Clé de jambe par flexion : plusieurs formes ;
3. Clé de jambe par extension de cheville (dite « clé de cheville ») : extension du cou de pied avec blocage de la jambe ;
4. Clé de jambe en rotation contrôlée

GARDES AU SOL

1. Gardes au sol : exercices en garde ouverte, en garde fermée, entrées dans la garde au sol du partenaire ;
2. Techniques de passage de garde : techniques de base et variantes (en position montée, avec poussée au corps, en rotation...) ;
3. Utilisation des techniques de pression main fermée sur le torse, les membres : utilisation des techniques d'action réaction ;
4. Combinaison des techniques de retournement et de contrôle au sol : combinaisons techniques et enchaînements ;
5. Techniques de dégagement et techniques dites « de contre » ;

RENVERSEMENTS D'IMMOBILISATION ET ENCHAINEMENTS AU SOL

1. Utilisation des techniques de renversement possible depuis la position dessous : différentes formes ;
2. Utilisation des techniques d'enchaînement au sol : feintes, anticipation des actions du partenaire ; principe dit d'action réaction ;
3. Techniques de retournement, renversement ;
4. Renversement de la position quadrupédique dite de « la tortue » ;

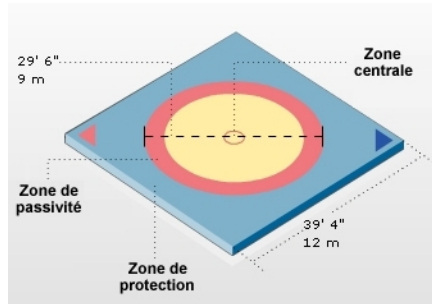
SAMBO COMBAT EDUCATIF ET AMATEUR (SANS RECHERCHE DE KO) CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS SAISON SPORTIVE 2017-2018

MINIMES		CADETS		JUNIORS		ESPOIRS		SENIORS	
12 – 13 ans		14 – 15 ans		16 – 17 ans		18 - 19 ans		20 – 36 ans	
Nés en 2004 & 2005		Nés en 2002 & 2003		Nés en 2001 & 2000		Nés en 1999 & 1998		Nés en 1997 et avant	
F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
- 35	- 38	- 40	- 46	- 44	- 48	- 48	- 57	- 48	- 57
- 38	- 42	- 44	- 50	- 48	- 52	- 52	- 62	- 52	- 62
- 42	- 46	- 48	- 54	- 52	- 56	- 56	- 68	- 56	- 68
- 46	- 50	- 52	- 58	- 56	- 60	- 60	- 74	- 60	- 74
- 50	- 55	- 56	- 63	- 60	- 65	- 64	- 82	- 64	- 82
- 55	- 60	- 60	- 69	- 65	- 70	- 68	- 90	- 68	- 90
- 60	- 66	- 65	- 76	- 70	- 75	- 72	- 100	- 72	- 100
+60	+66	+65	+76	+70	- 81	+72	+100	+72	+100
					+81				
1 x 3 mn		1 x 4 mn		1 x 4 mn		1 x 4 mn		1 x 4 mn	
<p><i>Masculins</i> : coquille, protège-dents, gants, casque type « Top Ten », protège-tibias</p> <p><i>et en plus pour les Féminines</i> : bustier souple, protection pubienne</p>						<p><i>Masculins</i> : coquille, protège-dents, gants, casque type « Top Ten »</p> <p><i>et en plus pour les Féminines</i> : bustier souple, protection pubienne</p>			
<p>Coups de poing, pied, sur corps, casque et face. Coups de genou sur corps (sauf tête et visage) Saisies, projections, lutte au sol</p> <p>Aucun coup de poing retourné au visage. Aucun coup de pied retourné au visage</p>						<p>Coups de poing, pied, sur corps, casque et face. Coups de genou sur corps (sauf tête et visage) Saisies, projections, lutte au sol</p> <p>Aucun coup de poing retourné au visage. Aucun coup de pied retourné au visage</p>			
Immobilisation 30 secondes		Techniques codifiées de soumission (clés, étranglements...)							
Coups à la touche au corps et au visage		<p>Au corps : coups portés non appuyés Au visage : coups à la touche Puissance éliminatoire.</p>							
Coups de coude et coups de tête interdits. Aucun coup de genou au visage. Aucun coup au sol n'est autorisé									

- L'âge du pratiquant est apprécié en fonction de la première année civile de la saison sportive.

Cahier des charges d'organisation des compétitions de Sambo combat

Compétition organisée sur tapis circulaire :



Matériel :

- Un tapis 10 x 10 m ou 12 x 12 m (suivant modèle) avec 1 mètre de sécurité autour minimum. Le tapis doit être constitué de tatamis ou d'un tapis de lutte recouvert d'une bâche de lutte réglementaire.
- 3 tables pour les juges avec une chaise à chaque table ;
- 5 tables pour la table officielle avec 5 chaises ;
- Une sono avec un lecteur cd de qualité posé sur la table (ou une entrée de type RCA pour lecteur mp3) ;
- Un micro HF (sans fil) avec interrupteur (ou avec 20 m de fil)
- Une aire de pré combat dans la salle ou dans une pièce directement annexe (pour l'échauffement des compétiteurs) de 4 x 4 mètres minimum.
- Des rallonges pour le caméscope et pour la table officielle (2 prises et 5 prises)
- Des barrières de sécurité ou dispositif pour séparer l'aire officielle (aire de combat, la table officielle et juges) de l'espace réservé au public et filtrer les accès ;
- 3 panneaux rouges et 3 panneaux bleus pour les décisions des juges.

Locaux :

- Un local pour les secouristes et médecin
- Un ou plusieurs vestiaires

Personnes :

- Un délégué officiel fédéral du Collège Sambo combat de la CFA Sports de Combat et Arts Martiaux FSGT
- Dispositif d'assistance médicale d'urgence (Médecin et Secourisme)
- Un ou plusieurs arbitres.
- Six juges ou plus.

Procédure administrative :

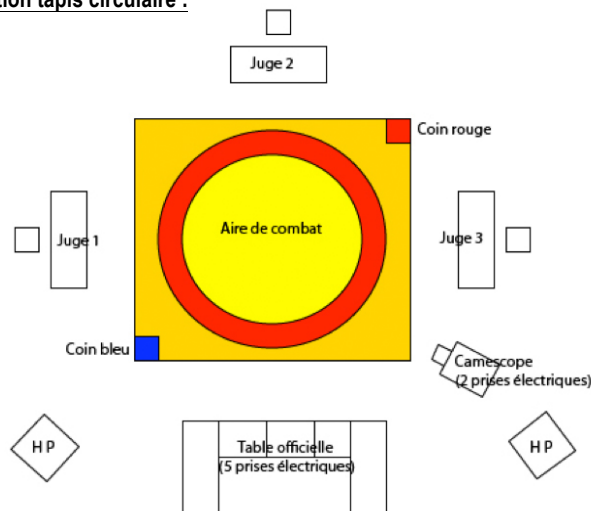
- Demande d'autorisation fédérale à la FSGT au moins 90 jours avant l'évènement ;
- Demande d'utilisation des locaux municipaux (remettre une copie de l'attestation de l'assurance responsabilité civile du club à la Mairie)

Pour les détails de procédure administrative, se référer au document fédéral FSGT détaillant les pièces à fournir.

Communication :

- Invitation officielle aux élus locaux (Maire, Adjoint aux Sports, Conseiller Général du canton...)
- Invitation aux Cadres administratifs de la DDCS
- Courrier d'invitation aux médias (presse écrite et audio-visuelle locale et régionale)

Disposition-type : configuration tapis circulaire :





CERTIFICAT MEDICAL D'ABSENCE DE CONTRE-INDICATION A LA PRATIQUE DU SAMBO COMBAT (SANS RECHERCHE DE KO)

Je, soussigné(e), Docteur _____

Titulaire d'une compétence en médecine du sport : OUI NON

Atteste que M. – Mme – Mlle _____

Présente, à la date de ce jour, une absence de contre-indication à la pratique du Sambo combat :

Cocher le type d'activité autorisée (une seule case)

- En activité de loisir
- En loisir et en compétition

A _____ le _____

Cachet professionnel :

Signature :