

Aprobado por el  
Comité Ejecutivo de FIAS  
20 de marzo de 2020

Aprobado con cambios por el  
Comité Ejecutivo de FIAS  
22 de diciembre de 2021

Aprobado con cambios por  
el Comité Ejecutivo FIAS  
27 Abril 2022

Aprobado con cambios por la  
FELODA  
1 de noviembre de 2022

# REGLAS INTERNACIONALES DE SAMBO (COMBAT SAMBO)



Versión FELODA y de aplicación en los Campeonatos Nacionales

Enero 2023

## CONTENIDO

PARTE I. FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN.....	6
Artículo 1. Formato de las Competiciones .....	6
Artículo 2. Sistemas y Métodos de competición .....	6
PARTE II. LOS COMPETIDORES.....	7
Artículo 3. Grupos de Edad .....	7
Artículo 4. Categorías de Peso.....	7
Artículo 5. Admisión a las Competiciones.....	7
Artículo 6. El Pesaje .....	8
Artículo 7. Deberes y Derechos.....	9
Artículo 8. Regulaciones del Uniforme.....	10
Artículo 9. Representantes de Equipo y Entrenadores .....	11
PARTE III. OFICIALES DE COMPETICION Y PERSONAL DE APOYO.....	11
Artículo 10. Oficiales de la Competición .....	11
Artículo 11. El Controlador o Árbitro Principal .....	12
Artículo 12. El Jefe de Tapiz o Árbitro Principal Adjunto .....	13
Artículo 13. El Secretario Principal y el Secretario Adjunto .....	14
Artículo 14. El Árbitro central.....	14
Artículo 15. El Árbitro Lateral.....	17
Artículo 16. El Secretario Técnico.....	17
Artículo 17. El Operador del Marcador Electrónico .....	18
Artículo 18. El Cronometrador .....	19
Artículo 19. El Locutor .....	19
Artículo 20. El Árbitro de Control de Uniforme .....	19
Artículo 21. Médico de la Competición .....	20
Artículo 22. El Administrador de la Competición .....	21
PARTE IV. REGLAS DEL ÁRBITRO .....	21
Artículo 23. Contenido de un Combate.....	21
Artículo 24. Comienzo y Fin de un Combate .....	27
Artículo 25. Duración del Combate.....	27
Artículo 26 Pausas entre Combates .....	27
Artículo 27. Resultado y Evaluación del Combate .....	27
Artículo 28. Victoria Total (victoria antes del tiempo).....	28
Artículo 29. Victoria por Finalización del Tiempo al Final de Combate.....	28
Artículo 30. Evaluación de las Técnicas .....	28
Artículo 31. Acciones en el borde del tapiz .....	29
Artículo 32. Advertencias o Amonestaciones.....	30
Artículo 33. Eliminación de un Competidor de un Combate.....	31

## REGLAS NACIONALES DE COMBAT SAMBO

---

Artículo 34. Descalificación .....	32
Artículo 35. Reglas de Competición por Equipos .....	33
Artículo 36. La Protesta .....	34
PARTE V. EQUIPAMIENTOS PARA EL LUGAR DE LA COMPETICIÓN .....	34
Artículo 37. Tapiz de SAMBO .....	34
Artículo 38. Equipamiento para las Competiciones .....	35
ANEXOS .....	36
Anexo 1: Reglamento de competición .....	36
Anexo 2: Sistema de competición con distribución en grupos, eliminación y repesca ....	37
Anexo 3: Hoja de puntuación .....	38
Anexo 4: Gestos y señalizaciones del árbitro .....	35

El Reglamento Internacional de COMBAT SAMBO (en lo adelante, las Reglas) cubre los contenidos de arbitraje en competencias de COMBAT SAMBO.

La edición está dirigida a organizadores, árbitros, entrenadores y atletas.

En caso de desacuerdo sobre la **interpretación** de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento el Departamento Técnico de la FELODA, es el único capacitado para precisar la significación exacta, siendo el texto español el único válido.

### **PARTE I. FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN**

#### **Artículo 1. Formato de las Competiciones**

1. Según su formato las competencias se dividen en:
  - a) Individuales
  - b) Por equipos
  - c) Individual por equipo.
2. El formato de Competición está definido por el Reglamento de Competiciones (en adelante Reglamento) en cada caso particular (ver Anexo 1).
3. En competencias individuales se definirán únicamente los resultados individuales y los lugares de los participantes en sus respectivas categorías de peso.
4. En las competencias por equipos, los equipos se enfrentan entre sí y según los resultados de estos encuentros se definirán los lugares de los equipos.
5. En las competencias de equipos individuales se definirán los lugares individuales de los participantes, y el lugar del equipo se define en función de los resultados individuales de sus competidores de acuerdo con el Reglamento.
6. En las competencias oficiales de la FELODA, los resultados individuales y por equipos pueden determinarse por medallas y lugares:
  - a) Los equipos que obtengan mayor número de medallas de oro se ubicaran en primer lugar, seguidos de las medallas de plata y bronce y los lugares quinto y séptimo, respectivamente.
  - b) Los equipos obtendrán la misma posición o lugar en caso de igualdad en número de medallas y lugares. Los lugares posteriores se determinarán a partir del número que se establezca, excepto los equipos que ocuparon los mismos lugares.

#### **Artículo 2. Sistemas y Métodos de competición**

1. Las competencias oficiales FIAS y FELODA se llevarán a cabo bajo el sistema de distribución en grupos, eliminatorias y repescas (ver Anexo 2).
2. El orden de los combates entre los competidores (por equipos) se definirá mediante el procedimiento de sorteo.
3. El sorteo en las competencias oficiales de FIAS y FELODA (Campeonatos del Mundo, Campeonatos Continentales, Copas del Mundo) se llevará a cabo usando el programa de competición de FIAS o FELODA con una distribución aleatoria de los atletas.
4. El sorteo se llevará a cabo una sola vez (para todas las disciplinas y categorías de peso), el primer día de competencias en la reunión de representantes.

Para los Campeonatos de España:

- Se designarán **2 cabezas de serie** según el resultado del Campeonato de España del año anterior: al oro se le asignará el N°1 y a la plata el N°2. Este procedimiento será válido siempre que los dos Combat SAMBOKas en cuestión mantengan la categoría de edad y el peso en el que consiguieron ese resultado.
- La federación que inscriba más de un deportista en el mismo peso deberá enviar numerados (1, 2, 3, 4, ...) los deportistas inscritos para su sorteo (los cabezas de serie no deben ser numerados).
- Primero se colocarán en el cuadro los deportistas de la federación que más deportistas presente en el peso, estos serán colocados en el cuadro por el orden establecido por la Federación Autónoma y ocuparán los puestos 3, 4, 5, 6 etc. sucesivamente en el cuadro.
- Seguidamente se colocarán en el cuadro las federaciones en orden según el número de inscritos, ocupando sucesivamente los números libres del cuadro (7, 8, 9, etc.). En el caso de que 2 federaciones tengan el mismo número de inscritos en un peso, se designará por sorteo qué federación se coloca primero en el cuadro.
- El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del número de sorteo designado.

## PARTE II. LOS COMPETIDORES

### Artículo 3. Grupos de Edad

1. Los competidores se dividirán en los siguientes grupos de edad:

Grupo	Masculino y Femenino
Juniors	18-20 años
Senior	18 y más

2. La inclusión de un competidor a un grupo de edad, se determinará por el año de nacimiento. El año de nacimiento de un competidor debe especificarse en el Reglamento.

### Artículo 4. Categorías de Peso

1. Los competidores se dividirán en las siguientes categorías de peso:

Hombres (juniors y adulto)	58	64	71	79	88	98	+98
Mujeres	50	54	59	65	72	80	+80

### Artículo 5. Admisión a las Competiciones

1. La Comisión de Registro otorgará la admisión a los competidores.
2. La Comisión de Registro incluirá un representante de FELODA, un representante del Comité Organizador, el secretario principal y los miembros de la comisión que verifican las solicitudes y documentos presentados por los participantes.
3. Los participantes serán admitidos según lo estipulado en el Reglamento.
4. Las condiciones de admisión de participantes así como la relación de documentos a presentar a la Comisión de Inscripciones estarán estipuladas en el Reglamento.
5. Los participantes en Competiciones internacionales incluidas en el calendario de la FIAS deben poseer una licencia de competidor internacional. **Para campeonatos bajo**

la tutela de la FELODA, los participantes deberán estar en posesión de la licencia federativa del año en curso y la cartilla de competidor.

6. Los atletas que participen en competiciones FIAS deberán tener un seguro deportivo especial de al menos 10.000\$. En competiciones FELODA, cada federación Territorial deberá certificar anualmente la cobertura médica de sus deportistas

### Artículo 6. El Pesaje

1. El procedimiento de pesaje tiene como objetivo comprobar que el peso de un competidor corresponda con una de las categorías de peso.
2. El atleta tiene derecho de participar solo en una categoría de peso durante una competición.
3. El procedimiento y la hora del pesaje del competidor se indican en el Reglamento.
4. El competidor que ha llegado tarde; o no se presente al pesaje no podrá participar en la competición.
5. El pesaje se realizará la víspera de la competición y tendrá una **duración de 1 hora**. Si el pesaje se hiciese en día de competición, se realizará no menos de 2 horas antes del comienzo de la competición.
6. Una hora antes del inicio del pesaje los competidores tienen derecho al pesaje de control en la sobre la balanza oficial del pesaje
7. En el procedimiento oficial de pesaje, un atleta puede subir a la balanza solo una vez.
8. En circunstancias imprevistas, se puede realizar un pesaje adicional sujeto a una decisión tomada por la Comisión Técnica de FELODA.
9. El pesaje será realizado por un equipo de árbitros designado por el Árbitro Principal que incluye al Árbitro Principal Adjunto, un representante de la secretaría de la competición y dos árbitros.
10. Debe estar presente durante el procedimiento de pesaje un médico.
11. Todos los árbitros deben usar uniformes oficiales y el médico una bata blanca.
12. Todos los miembros del equipo arbitral deben ser **-preferentemente-** del mismo sexo que los atletas (solo hombres para hombres y mujeres para mujeres).
13. Todos los competidores deberán someterse a un examen médico visual por parte del médico antes del pesaje.
14. Los atletas que tengan una herida, síntomas de enfermedades en la piel, mal funcionamiento o lesiones del aparato locomotor no podrán participar en el procedimiento de pesaje.
15. Los competidores serán pesados en una sala especial en ropa deportiva de SAMBO: pantalón de SAMBO y torso desnudo (las mujeres con top deportivo o camiseta blanca).
16. No está permitido pesarse sin ropa.
17. En el pesaje, los competidores deben presentar el pasaporte del país que representan. En competiciones FELODA, los competidores deberán presentar la licencia federativa del año en curso, la cartilla sellada y el DNI o pasaporte.
18. El peso del competidor debe estar dentro del rango de la categoría de peso dada (por ejemplo, la categoría de hasta 82 kg varía de 74,10 a 82,00kg). Sólo se registran los pesos hasta décimas (un dígito después del punto decimal).
19. Los miembros del equipo de arbitraje durante el proceso de pesaje registran el peso exacto del competidor en la hoja de puntuación (ver Anexo 5).

20. Si el peso de un atleta no coincide con la categoría de peso, el miembro del equipo de arbitraje anota su peso exacto, escribe **NA (no aplica)**, y luego el atleta debe colocar su firma junto a esa información.

21. En caso de una diferencia de peso, un atleta puede participar en el pesaje para la siguiente categoría de peso, siempre que el equipo no esté representado por otro atleta en esa categoría.

22. Los resultados del pesaje serán firmados por todos los miembros del equipo arbitral. El árbitro principal adjunto colocara **ABS (ausente)** junto a los apellidos de los atletas que no se presentaron, y lo firma.

### Artículo 7. Deberes y Derechos

1. El competidor tiene la obligación de:

- a) Respetar estrictamente las Reglas y el Reglamento de la competición.
- b) Cumplir rigurosamente las indicaciones de los árbitros.
- c) Presentarse al tapiz inmediatamente al ser llamado por los Oficiales de Competición.
- d) Informar inmediatamente a los Oficiales de Competición en caso de imposibilidad de continuar la competición por cualquier motivo.
- e) Estrechar la mano (a dos manos) del oponente antes y después del combate.
- f) Ser correcto con todos los competidores, referees, personas que realizan y se ocupan de las Competiciones así como también con los espectadores.
- g) Competir con las uñas bien cortadas
- h) Vestir el uniforme oficial de SAMBO y un equipo protector de Combat SAMBO
- i) Atar bien el cabello largo en un moño o cola de caballo, que no exceda los 20 cm.
- j) Tener un seguro médico deportivo.
- k) Tener permiso médico para competir.
- l) Participar en la ceremonia de premiación.

2. El competidor tiene derecho a:

- a) Apelar a los árbitros a través de un representante de equipo; dirigirse directamente al árbitro principal durante las Competiciones individuales (en ausencia de un representante).
- b) Realizar un control de peso en la balanza oficial una hora antes del inicio del pesaje.
- c) Obtener la información necesaria en el momento oportuno: el curso de las competiciones, el programa, cambios en el programa, emparejamiento para la siguiente ronda, resultados de los combates, etc.
- d) Utilizar 2 minutos por combate para obtener atención médica.
- e) Llamar con una señal, voz o gestos a los árbitros si no se dan cuenta de una sujeción prohibida por parte del contrincante.
- f) Requerir al árbitro una solicitud para detener el combate (solo si es necesario buscar ayuda médica o ajustar el uniforme).

### Artículo 8. Regulaciones del Uniforme

1. En todas las competiciones oficiales de FIAS y/o FELODA solo se permite el uso de uniformes certificados con la marca de conformidad FIAS y/o FELODA.
2. Uniforme del competidor: chaqueta SAMBO (kurtka), botas de SAMBO (sambovki) y pantalón corto o shorts de SAMBO y equipo de protección. Las competidoras adicionalmente deberán llevar una camiseta blanca (no se permiten camisas con imágenes e inscripciones, así como camisas sucias, rotas y con cuello estirado).
3. La chaqueta y el cinturón COMBAT SAMBO es de color rojo y azul de corte especial, serán de tela de algodón. La manga de la chaqueta cubrirá el brazo hasta la mano, el ancho de la manga dejará un espacio libre de no menor de 10 cm entre el brazo y la manga a lo largo de su longitud. Para pasar el cinturón, habrá dos agujeros en la línea de la cintura. El cinturón se pasará dos veces por estos orificios y se abrazará firmemente al cuerpo y se atará al frente con el nudo, uniendo sus dos extremos. Los faldones de la chaqueta serán de 25 a 30 cm más bajas que la línea de la cintura, mientras que la longitud de los extremos del cinturón atado no excederá la longitud del faldón de la chaqueta.
4. El cazado o botas de COMBAT SAMBO serán rojos, azules o combinados (rojo-azul) y estarán hechos de cuero suave o tela sintética, y consistirán en un calzado de suela suave.
5. Los pantaloncillos o shorts de COMBAT SAMBO estarán confeccionados con algodón, algodón mezclado o telas sintéticas de color rojo y azul.
6. La parte superior de los shorts debe llegar a la línea del cinturón y la parte inferior debe cubrir la mitad superior del muslo.
7. Equipo de protección:
  - a) casco de sambo de combate con el mentón y la cara abiertos;
  - b) guantes de sambo de combate (agarre y golpeo);
  - c) protectores de piernas (almohadillas), cierre de la parte delantera de la espinilla y cordones de la bota de sambo;
  - d) protector bucal;
  - e) protector inguinal (coquilla);
  - f) protector de mamas para mujeres.
8. Para las competiciones oficiales de Combat SAMBO, el uniforme del participante, incluido el equipo de protección externo, debe ser de un color: rojo o azul. Los zapatos Sambo pueden ser de un color combinado (rojo-azul).
9. Está prohibido usar cualquier artículo rígido durante un combate, excepto el protector bucal y la venda dura.
10. Se permite el uso de vendajes y cintas para prevenir lesiones articulares. Cualquier área abierta del cuerpo, por ejemplo, la articulación de la rodilla, debe cubrirse con un vendaje o cinta elástica para rodilleras del color del uniforme (rojo o azul).
11. Se prohíbe el vendaje especial de las manos, es posible usar solo vendajes elásticos suaves.
12. Está prohibido usar ropa que sobresalga de los bordes del uniforme (violación del código de uniforme). Los cascatines no deben sobresalir por encima de las botas de sambo



13. Los participantes deberán asistir a los desfiles de apertura y clausura y ceremonia de premiación con sus uniformes rojos SAMBO sin su equipo de protección

### Artículo 9. Representantes de Equipo y Entrenadores

1. El representante del equipo (jefe de delegación) será el intermediario entre los Oficiales de Competición y los competidores propuestos por una federación nacional determinada.
2. Si el equipo no tiene un representante, dichas funciones serán realizadas por el entrenador del equipo.
3. El representante será el responsable de la disciplina de los miembros del equipo y garantizará su presentación oportuna en las competiciones.
4. El representante participará en el sorteo y asistirá a la reunión de los Oficiales de Competición si se realiza conjuntamente con representantes.
5. Se prohíbe al representante del equipo y al entrenador interrumpir el trabajo de los árbitros y las personas que dirigen las competiciones.
6. El representante debe permanecer en un área especialmente designada para representantes durante las Competiciones.
7. El representante no podrá ser árbitro simultáneamente en la misma competición.
8. Durante un combate, el entrenador puede apoyar el encuentro, estando ubicado en el área especialmente designada cerca del tapiz sin dejarla durante el encuentro y sin interrumpir el trabajo de los árbitros.
9. Durante la competición, el entrenador debe llevar conjunto deportivo compuesto de chaqueta y pantalón largo.
10. Se prohíbe a los entrenadores y representantes el uso de cualquier cubre cabezas (sombrero, gorras, etc.) en las instalaciones de la competición, en la reunión técnica y durante otros eventos.
11. Durante el combate, el entrenador puede llamar la atención de los árbitros sobre la evaluación de las acciones técnicas levantando la mano y permaneciendo sentado.
12. Por violar las Reglas, el representante o entrenador puede ser expulsado del lugar de la competición hasta el final del evento sin derecho a ingresar al área de competición.
13. Después del anuncio de la descalificación, el representante o entrenador debe abandonar el área de competición.
14. Los guantes deberán al menos ser de 6 onzas.

## PARTE III. OFICIALES DE COMPETICION Y PERSONAL DE APOYO

### Artículo 10. Oficiales de la Competición

1. Los Oficiales de Competición serán convocados por el CNJA de la FELODA.
2. Los Oficiales de Competición estarán representados por:
  - **Dirección:** Árbitro principal, suplentes del árbitro principal, un grupo de secretarios
  - **Árbitros:** Referees y árbitros laterales.

3. El arbitraje del combate será realizado por un equipo de arbitraje neutral en representación de tres países diferentes, compuesto por un referee y dos árbitros laterales.
4. Cada uno de los tres árbitros evalúa las acciones de los competidores de forma independiente y, considerando las protestas y los momentos controversiales, debe fundamentar sus acciones en los artículos correspondientes del Reglamento.
5. El árbitro deberá tener el uniforme de árbitro autorizado por FELODA y un silbato.
6. El uniforme del árbitro consistirá en una camisa blanca con mangas de dos colores (manga derecha roja y manga izquierda azul), pantalón blanco, medias y calzado deportivo.
7. Los árbitros solo pueden usar cinturones o correa de color blanco.
8. Está prohibido llevar reloj, brazaletes, tarjeta de acreditación y cualquier otro elemento que se adhiera al cinturón.
9. En caso de que un árbitro tenga una cicatriz visible o tatuajes en sus brazos, puede cubrirlo con una manga ajustada de compresión especial de color carne.
10. En determinadas circunstancias, el Comité Ejecutivo de la FELODA puede cambiar el color del uniforme de los árbitros.
11. La Federación que organiza las competencias debe proporcionar el personal de apoyo: árbitros de control de uniforme, cronometradores, secretarios técnicos, locutores, operadores del sistema de reproducción de video, médicos, administrador, etc. (se suministra una estimación del número requerido de árbitros y personal de apoyo en Anexo 6).

### **Artículo 11. El Controlador o Árbitro Principal**

1. El controlador (en adelante árbitro principal) es quien dirige las competencias y es responsable de su dirección de acuerdo con las presentes Reglas y Reglamentos de la FELODA.
2. El árbitro principal deberá:
  - a) Verificar la preparación del lugar para las competencias, el equipo y el equipo de inventario, en correspondencia con los requisitos de las presentes Reglas.
  - b) Designar los árbitros para el pesaje
  - c) Organizar el sorteo de los competidores.
  - d) Aprobar el cronograma de las competencias.
  - e) Distribuir a sus asistentes y árbitros en cada colchón. f) Realizar la reunión de los Árbitros de la Competición.
  - g) Tomar decisión sobre la descalificación de un atleta.
  - h) Aprobar el emparejamiento para las finales y designar los equipos de arbitraje para que los dirijan.
  - i) Tomar una decisión oportuna sobre las protestas de los representantes de equipo de acuerdo con el Artículo 36.
  - j) Proporcionar a FELODA un informe sobre el trabajo de cada miembro de Árbitros de Competición (ver Anexo 7), basado en los criterios aprobados (ver Anexo 8).
3. El árbitro principal tiene derecho a:

- a) Hacer una pausa o detener las competiciones en caso de circunstancias que impidan el desarrollo normal de la competición.
  - b) Interrumpir el encuentro, si es necesario, para discutir una situación controvertida, mientras tanto, el Árbitro Jefe mismo no participa en esta discusión.
  - c) Modificar el Programa y el calendario de las Competiciones en caso de extrema necesidad.
  - d) Cambiar las funciones de los árbitros en el curso de las competiciones.
  - e) Retirar árbitros por errores graves o que incumplan sus funciones, apuntándolo en el informe y comunicando al presidente de la Comisión Técnica de la FELODA.
  - f) Advertir (incluso expulsar del desempeño de sus funciones) a los representantes o entrenadores que violen las presentes Reglas.
  - g) Cambiar la secuencia o el orden de los combates si es necesario.
4. El árbitro principal no tiene derecho a:
- a) Retirar o reemplazar árbitros durante un encuentro.
  - b) Anular la decisión del trío de árbitros.
  - c) Hacer que el árbitro cambie su propia decisión o imponer su decisión a los tres árbitros.
5. Es obligatorio para los árbitros, competidores, representantes de equipos, entrenadores, etc.; seguir las instrucciones del árbitro principal.
6. Siguiendo las instrucciones del Árbitro Jefe, sus funciones en las competiciones pueden ser realizadas por su suplente o adjunto.

### **Artículo 12. El Jefe de Tapiz o Árbitro Principal Adjunto**

1. El Jefe de Tapiz (en adelante, Árbitro Principal Adjunto) dirige el trabajo del equipo arbitral.
2. El Árbitro Principal Adjunto se sentará en una mesa especial, supervisando el tapiz y el trabajo del equipo arbitral.
3. La mesa del árbitro principal adjunto deberá tener un monitor para ver las repeticiones de video.
4. El árbitro principal adjunto podrá:
  - a) Designar los árbitros para los combates y supervisará su trabajo.
  - b) Tener derecho a retrasar el anuncio de la evaluación de una acción técnica o el resultado de un combate (pero no después de que el combate haya terminado) para una discusión adicional y para tomar una decisión final si los tres árbitros tienen opiniones diferentes y también si el árbitro principal adjunto no está de acuerdo con su decisión.
  - c) Solicitar al Árbitro Principal o Controlador la discusión adicional de una acción controvertida y para tomar una decisión final.
  - d) Interrumpir el combate a solicitud del Árbitro Principal.
  - e) Decidir si es necesario emitir la cuarta advertencia.
  - f) Tomar una decisión sobre la retirada de un atleta del combate.
  - g) Solicitar al Árbitro Principal la descalificación de un atleta.

h) Evaluar el trabajo realizado por cada árbitro en el tapiz supervisado por el suplente y, junto con el árbitro principal, los calificará en una escala de 10 puntos.

i) Puede recomendar que el árbitro principal retire a los árbitros que cometan errores graves o no pueden realizar las funciones asignadas.

j) Definir si es necesario considerar la solicitud de un entrenador (Artículo 9, Cláusula 12).

k) Puede realizar las funciones del Árbitro Principal en su nombre.

5. Si el árbitro principal adjunto no cumple con las funciones asignadas o no puede realizar sus funciones por razones objetivas, uno de los referees de la competición será designado para ocupar el puesto vacante de árbitro principal adjunto por decisión del árbitro principal.

### **Artículo 13. El Secretario Principal y el Secretario Adjunto**

1. El Secretario Principal dirige el trabajo de la secretaría de la competición y deberá:

- a) Ser miembro de la Comisión de Registro.
- b) Realizar el sorteo.
- c) Preparar el programa y el calendario de la competición.
- d) Mantener informes de la competición.
- e) Determinar el procedimiento para que los atletas peleen en los torneos de todos contra todos.
- f) Monitorear la preparación de informes de combate.
- g) Preparar instrucciones y decisiones del árbitro principal.
- h) Proporcionar al árbitro principal los resultados de la competición para su aprobación y los datos necesarios para el informe final.
- i) Proporcionar información a representantes, comentaristas y periodistas con el permiso del árbitro principal.
- j) Administrar el sistema operativo para la realización de los combates.

2. El Secretario Adjunto asiste al Secretario Principal durante la competición y, si es necesario, puede desempeñar funciones de Secretario Principal.

### **Artículo 14. El Árbitro central**

1. Mientras se encuentra en el tapiz, usará los medios de señalización arbitral (silbato, gestos y comandos de voz - ver Anexo 9). Además, el Árbitro evaluará las técnicas y acciones de los atletas y dirigirá el combate en estricto cumplimiento de las Reglas.

2. El árbitro deberá:

- a) Participar en la presentación de los competidores.
- b) Hacer sonar el silbato para iniciar el combate y reanudarlo después de las pausas
- c) Interrumpir el combate:
  - Si los competidores se ponen en la posición "fuera del tapiz".
  - Si no son lo suficientemente activos y no muestran ningún intento real de aplicar acciones técnicas en la posición del suelo.

- Si uno de los competidores necesita asistencia médica; en este caso, el Árbitro deberá demostrar el gesto "llamar al médico".
  - Si es necesario ajustar el uniforme de un competidor.
  - Si un competidor aplica un técnica prohibido (excepto en el caso previsto en el Artículo 14 Cláusula 3 de estas Reglas).
    - A petición del árbitro lateral.
    - A petición del competidor si el Árbitro lo considera apropiado.
    - Si necesita una consulta en los casos no estipulados en el Reglamento.
- d) Detener el combate prematuramente:
- A la señal de sumisión del competidor que está en la posición del suelo.
  - En caso de que uno de los competidores gane por una "Proyección neta".
  - Si uno de los competidores gana por superioridad (diferencia de 8 puntos).
  - Si se toma la decisión de retirar o descalificar a un atleta del combate.
  - En caso de que uno de los competidores gane por un Knock down repetido
  - En caso de que uno de los concursantes gane por knock-out
- e) Hacer sonar el silbato con la señal del gong para finalizar el combate.
- f) Participar en la toma de decisiones sobre la necesidad de emitir la cuarta advertencia a un competidor que tenga la tercera advertencia.
- g) Tomar las manos de ambos competidores cuando se declare el resultado y levantar el brazo del ganador.
3. Si el defensor viola las Reglas en la posición de suelo, el Árbitro, sin interrumpir el combate, llamará la atención dando palmaditas en cualquier parte del cuerpo del atleta para detener la violación y dará una advertencia de acuerdo con los Artículos 32 al 34 del presente Reglamento.
4. Si el atacante viola las Reglas en la posición de suelo, el Árbitro interrumpirá el combate y lo reanudará en posición de pie, dando una advertencia de acuerdo con los Artículos 32-34 del presente Reglamento.
5. Tan pronto como uno de los competidores sea llevado a la inmovilización, el Árbitro deberá mostrar el gesto apropiado, iniciando una "cuenta de inmovilización".
6. Después de finalizado del tiempo de inmovilización (hold down), el Árbitro mostrará la evaluación.
- Aclaraciones sobre la **INMOVILIZACIÓN**:
- a) Si durante la inmovilización **el defensor** asume la posición sobre su pecho, estómago o glúteos (siendo el ángulo entre su espalda en la línea de los omóplatos y el plano del tapiz superior a 90 grados), o empujara el cuerpo del oponente fuera de sí mismo, o ambos se encuentran en la posición de "Fuera del Tapiz", el Árbitro dejará de contar el tiempo de inmovilización mostrando el gesto apropiado.
- b) **Si el atacante** cambia a una técnica dolorosa (estrangulamiento) durante la inmovilización, el Árbitro dejará de contar el tiempo de inmovilización, mostrando el gesto apropiado, y comenzará a contar el tiempo de técnica dolorosa (estrangulamiento).
- c) **Si el defensor** comienza a ejecutar una técnica dolorosa (estrangulamiento) durante una inmovilización, el Árbitro iniciará la cuenta del tiempo de técnica dolorosa (estrangulamiento) para un atleta mientras continua la cuenta del tiempo de inmovilización para el otro atleta, mostrando los gestos apropiados; además, una

vez finalizado el tiempo de inmovilización, el combate no se interrumpe y se continúa la cuenta del tiempo de la técnica dolorosa (estrangulamiento).

d) Si un atleta comienza a **sangrar abundantemente** (hemorragia nasal como resultado de un corte) durante la inmovilización, el árbitro detendrá el combate, dará la inmovilización por completa, e invitará al médico y una vez se proporcione la asistencia médica al atleta, se reanudará el combate en posición de pie.

7. Tan pronto como uno de los atletas comience a ejecutar una técnica dolorosa (estrangulamiento), el Árbitro comenzará a contar el tiempo de técnica dolorosa mostrando el gesto apropiado. Se dará un (1) minuto para ejecutar una técnica dolorosa (estrangulamiento).

8. Una vez transcurrido el tiempo de ejecución del técnica dolorosa (estrangulamiento), el Árbitro debe interrumpir el combate con su silbato y reanudarlo en posición de pie.

9. Se dará nuevamente un (1) minuto para el siguiente técnica dolorosa (estrangulamiento) iniciado por uno de los atletas.

### Aclaraciones sobre las **TÉCNICAS DOLOROSAS**:

a) **Si el atacante**, mientras ejecuta una técnica dolorosa, cambia a una inmovilización u otra acción técnica en la posición del suelo, o si el defensor sale del técnica dolorosa y contraataca, la cuenta del tiempo de técnica dolorosa se detendrá, pero el combate no se interrumpirá.

b) **Si ambos atletas** realizan una técnica dolorosa (estrangulamiento) al mismo tiempo, entonces el árbitro debe comenzar a contar el tiempo de técnica dolorosa (estrangulamiento) para ambos atletas simultáneamente mostrando el gesto apropiado, y el tiempo de técnica dolorosa (estrangulamiento) expira al mismo tiempo para ambos atletas.

c) Si durante una técnica dolorosa (estrangulamiento) **el defensor** iniciara una técnica dolorosa (estrangulamiento), el Árbitro debe iniciar la cuenta para un atleta y luego, la cuenta para el segundo atleta. La cuenta del tiempo de técnica dolorosa (estrangulamiento) para ambos atletas comenzará desde la técnica dolorosa (estrangulamiento) iniciado por el primer atleta.

d) Si durante un técnica dolorosa (estrangulamiento) **el defensor** inicia sobre su oponente una inmovilización, el Árbitro, sin interrumpir la cuenta del técnica dolorosa (estrangulamiento), iniciará una cuenta del tiempo de inmovilización con el gesto apropiado; y una vez finalizado el tiempo de presa dolorosa (estrangulamiento), el Árbitro cancelará la cuenta de la técnica dolorosa (estrangulamiento) con el gesto adecuado y continuará contando el tiempo de inmovilización.

e) Si un atleta comienza a **sangrar abundantemente** (hemorragia nasal como resultado de un corte) durante la técnica dolorosa, el árbitro detendrá la cuenta de la técnica dolorosa, e invitará al médico y una vez se proporcione la asistencia médica al atleta, se reanudará el combate en posición de pie.

10. Si durante el técnica dolorosa (estrangulamiento) **el atacante** no hace ningún intento real de completarlo, el Árbitro debe interrumpir el combate con su silbato y reanudarlo en posición de pie en el centro del tapiz.

11. Si durante el combate no hay acciones técnicas evaluadas o se recibe el mismo número de advertencias al mismo tiempo, el combate se interrumpirá y durante la pausa el trío arbitral definirá que atleta está más activo y anunciará seguidamente una advertencia a su oponente.

12. Si durante el combate la situación no ha cambiado, el atleta que recibió la advertencia se considerará como el perdedor.

13. Si una presa dolorosa (estrangulamiento) ocurre en medio del combate, entonces el atleta activo se determina al final de la cuenta de la presa dolorosa (estrangulamiento).

14. Si en medio del combate hay una inmovilización que no ha dado ventaja (el oponente se le ha escapado), entonces la definición del atleta activo ocurre después de que el ataque está finalizado.

15. Si durante un combate hay un nocaut como resultado de un golpe fallido o pérdida del conocimiento como resultado de un estrangulamiento, el árbitro debe realizar las siguientes acciones:

- a) quitarle el casco;
- b) quitar el protector bucal;
- c) invitar al médico al tapiz.

16. Si durante el combate hay un Knock down, el árbitro debe detener el combate y comenzar la cuenta regresiva hasta 10, luego mostrar una puntuación de 4 puntos y verificar la condición del atleta (para los criterios ver el Artículo 23, cláusula A, cláusula 6) , y luego continuar el combate, o detenerlo con la subsiguiente eliminación del atleta del combate.

### **Artículo 15. El Árbitro Lateral**

1. Junto al árbitro central, dos árbitros laterales de silla y mesa intervienen en un combate.

2. El árbitro lateral de mesa (Jefe de Tapiz) se coloca en la mesa de arbitraje durante un combate.

3. El árbitro lateral de silla se ubica cerca de la plataforma, o (cerca del tapiz en ausencia de una plataforma); en el lado opuesto del tapiz al árbitro de mesa (Jefe de Tapiz).

5. Durante el combate, el árbitro lateral no debe abandonar su posición excepto en los casos en que acompañe a un atleta y por indicación del árbitro principal adjunto.

5. El árbitro lateral:

- a) Evaluará las acciones y situaciones de los atletas mostrando los gestos establecidos (ver Anexo 9).
- b) Participará en la toma de decisiones sobre la necesidad de dar la cuarta advertencia al o los atletas que tengan la tercera advertencia.
- c) En todos los casos en que el árbitro lateral considere necesario interrumpir un combate, se pondrá de pie, llamando la atención del árbitro y señalando los aspectos particulares del combate al árbitro.
- d) En la mesa se llevará el control del trabajo de la secretaría técnica y del operador del marcador electrónico y cronometrador.

### **Artículo 16. El Secretario Técnico**

1. El Secretario Técnico se sienta en la mesa de arbitraje y hace anotaciones en el boletín de puntuación (ver Anexo 10) durante todo el combate. Al finalizar el combate, el secretario sumará la cantidad de puntos y el tiempo del combate y entregará el protocolo de puntuación a la secretaría de competición.

2. La hoja de puntuación se completará de la siguiente manera:

- a) Las puntuaciones de las técnicas se anotarán en la hoja de puntuación en la misma secuencia en las que han sido realizadas por los atletas utilizando los números 1,2 o 4.



- b) Las puntuaciones de las inmovilizaciones será marcadas redondeando los números con un círculo.
  - c) La puntuación de las técnicas aplicadas durante un combate se registrarán de tal manera que sea posible identificar cuál fue la última puntuación. Por ejemplo, después de cada evaluación o acción técnica se coloca un signo + (más), debe realizarse siguiendo las evaluaciones de cada puntuación técnica excepto la última.
  - d) Un combate que termine antes del tiempo se marca con una "X"; registrando el tiempo en que finalizó el combate, y si el combate terminó antes del tiempo debido a la descalificación de un atleta, se anotará con un signo "X/D";
  - e) Los puntos por advertencias se anotarán a favor del oponente y se deben anotar en un recuadro (1ra Advertencia = 0, 2da Advertencia = 1, 3ra Advertencia = 1); si se anuncia una 4ª Advertencia, entonces se coloca "X".
3. Un combate finaliza antes del tiempo en caso de:
- a) Victoria total.
  - b) Eliminación de el (los) competidor (es) durante un combate por repetidas violaciones de las Reglas, o por decisión médica.
  - c) Eliminación de el (los) competidor (es) de la competición (descalificación).
  - d) La incomparecencia de el (los) competidor (es) a un combate.
4. Si el combate termina antes de tiempo, la hora actual se registrará en la hoja de puntuación.
5. En caso que el médico retire a un atleta, la hora actual se registrará en la hoja de puntuación, sobre el tiempo utilizado para la atención médica.
6. Al determinar el resultado de un combate, la suma total de puntos técnicos y puntos por amonestaciones al oponente realizados por cada uno de los competidores, serán registrados en las columnas correspondientes de la hoja de puntuación, y el nombre del ganador se encierra en un círculo.
7. Está prohibido realizar cualquier otro registro en la hoja de puntuación.
8. En caso de realizar un evento por equipos, el Secretario Técnico llevará un registro en una hoja o protocolo de competición por equipos (ver Anexo 11).

### **Artículo 17. El Operador del Marcador Electrónico**

1. El operador debe estar ubicado en la mesa de arbitraje y mostrar la siguiente información del combate en el marcador electrónico:
- Categoría de peso.
  - Información sobre los atletas (nombre completo, país).
  - Tiempo real del combate.
  - Puntuación de las acciones técnicas durante el combate después de que los tres árbitros hayan tomado su decisión.
  - Número de advertencias emitidas.
  - Cronómetro electrónico que registre la cuenta de inmovilización o presa dolorosa.
  - Tiempo total que un atleta utiliza para atención médica



- Tiempo del retraso de un atleta después de la primera llamada oficial al Tapiz.
- Nombre del ganador
- Puntuación de los encuentros en competiciones por equipos.

### Artículo 18. El Cronometrador

1. El cronometrador se sentará en la mesa de arbitraje y realizará las siguientes funciones de operador del marcador en caso de avería del sistema:

- Registra la duración de un combate, inmobilizaciones, presas dolorosas y tiempo de atención médica.

- Registra el retraso de un atleta después de la primera llamada al tapiz usando un cronómetro.

- Da la señal de finalización de un combate haciendo sonar un gong en ausencia de un sistema electrónico.

- Mantiene el control del marcador operado manualmente.

2. Durante las pausas del combate, el Cronometrador detendrá el cronómetro cuando suene el silbato del Árbitro y lo reiniciará con el silbato del Árbitro para registrar el tiempo real del combate.

3. Si un combate se interrumpe debido a la lesión de un competidor, el cronometrador detendrá el cronómetro principal e iniciará con un cronómetro adicional y a la señal del árbitro para registrar el tiempo empleado para la asistencia médica.

4. Tan pronto como el Árbitro inicie el tiempo de inmobilización durante un combate, el Cronometrador iniciará con un cronómetro adicional para registrar el tiempo de inmobilización.

5. Tan pronto como el Árbitro inicie el tiempo de presa dolorosa durante un combate, el cronometrador iniciará con un cronómetro adicional para registrar el tiempo de la presa dolorosa.

### Artículo 19. El Locutor

1. El locutor anuncia el programa de la competición y el procedimiento, presenta a los competidores de cada combate y anuncia los resultados del mismo.

2. Los competidores deben ser presentados de la siguiente manera:

- La secuencia de presentación es: Atleta con el uniforme rojo , nombre completo del atleta y país; atleta con el uniforme azul, nombre completo del atleta y país. Ejemplo: *"Atleta rojo, Ivan Ivanov, Bulgaria. Atleta azul - Petro Petrov, Rusia "*.

3. El resultado debe ser anunciado como sigue:

- La secuencia de presentación es: El tapiz en el que se desarrolló el combate - nombre completo del ganador - el país. Ejemplo: *"En el tapiz A, el ganador es Ivan Ivanov, Bulgaria"*.

4. El locutor anunciará la información en inglés y en el idioma del país en el que se está llevando a cabo la competición.

### Artículo 20. El Árbitro de Control de Uniforme

1. El árbitro de control uniforme deberá:

- a) Informar a los competidores sobre su momento de entrar al tapiz.
- b) Localizar los atletas para el siguiente combate de acuerdo con el registro de la hoja o protocolo de combates.
- c) Identificar al atleta de acuerdo a su acreditación.
- d) Verificar los uniformes de los atletas;
  - Verifica y da conformidad a las marcas publicitarias en el uniforme;
  - Verifica las condiciones del uniforme (color intenso, sin roturas);
  - Verifica el dorso de la chaqueta y su estado (cumplimiento de los requisitos de la FELODA, daños o elementos rugosos);
  - Verifica el largo y ancho de las mangas a lo largo de toda la longitud ( el atleta extiende sus brazos estirados hacia los lados y luego los coloca frente a él), utilizando un medidor especial alternativamente cada manga.
  - Verifica la tensión del cinturón y la línea de su ubicación, así como la longitud de sus extremos;
    - Comprobar el largo de la chaqueta por delante y por detrás;
    - Comprobar el color, estado largo y ancho de los pantalones cortos;
    - Comprobar el color, estado y que los cordones de las botas estén apretados;
    - Comprobar el sistema de fijación del casco (en la coronilla, en la parte posterior de la cabeza y debajo de la mandíbula), el tamaño del casco;
    - Revise las manos del atleta por la ausencia de cintas duras (se permiten vendajes elásticos);
    - comprobar el sistema de fijación de los guantes;
    - compruebe el tamaño de las espinilleras (almohadillas);
    - revise el protector bucal;
    - compruebe la coquilla para los hombres y el vendaje protector del pecho y la camiseta para las mujeres;
    - si hay rodillera, comprobar su color y estado (daños, elementos rugosos o duros).
- e) Verificar los uniformes de los entrenadores que van a acompañar a los competidores (conjunto deportivo compuesto de chaqueta y pantalón largo; y zapatos deportivos; sin gorras ni ropa no deportiva).

### **Artículo 21. Médico de la Competición**

1. El médico de la competición será miembro del personal de apoyo y trabajará en las competiciones de acuerdo con las reglas deportivas y de organización de FELODA.
2. El Médico de la Competición deberá:
  - a) Decidir sobre la admisión de los competidores al proceso de pesaje.
  - b) Asistir al pesaje y realizar un examen externo a los participantes.
  - c) Verificar el cumplimiento de las normas higiénicas y sanitarias en el lugar de la competición.
  - d) Inspeccionar y proveer asistencia médicamente a los atletas durante la competición.

- e) Proporcionar asistencia médica a los atletas directamente sobre el Tapiz a petición del Árbitro.
  - f) Dar su opinión sobre la continuación o no de los atletas durante un combate o en la competición; así como la participación o no del atleta en la ceremonia de premiación, e informar inmediatamente al Árbitro Jefe de la competición de los mismos; y presentar el certificado correspondiente en la secretaría.
3. A un Atleta se le concede un tiempo total no mayor de 2 minutos para asistencia médica durante un combate.
  4. La asistencia médica se proporcionará directamente sobre el tapiz (en el borde del Tapiz).
  5. En el transcurso de un combate, la asistencia médica se proporciona solo en caso de lesiones (cortes, magulladuras) de las áreas expuestas del cuerpo, así como en el caso de lesiones en los dedos.
  6. Cuando se presta la atención médica, no se permite la violación del uniforme.
  7. En casos excepcionales, al manipular una parte dañada de la cabeza (diseción, abrasión), el atleta puede quitarse el casco.

### **Artículo 22. El Administrador de la Competición**

1. El Administrador de la Competición será el responsable de la preparación oportuna y decoración de las sedes de las competiciones, la seguridad, el alojamiento y los servicios para los competidores y espectadores, la instalación de un sistema de megafonía en la sede de competición, manteniendo el orden durante la competición y también tomando todas las medidas que sean necesarias siguiendo las instrucciones del representante de FELODA.
2. El Administrador de la competición será el responsable de la preparación y utilización de los equipos y herramientas especiales necesarias para realizar la competición de acuerdo con los Artículos 36 y 37.

## **PARTE IV. REGLAS DEL ÁRBITRO**

### **Artículo 23. Contenido de un Combate**

En COMBAT SAMBO los atletas pueden realizar acciones de ataque y defensa en ciertas posiciones: proyecciones o lanzamientos, inmovilizaciones, presas dolorosas, estrangulamientos y contraataques defensivos.

#### **A. Posiciones de los Competidores**

1. De Pie: Es la posición en la que un competidor toca el tapiz solo con los pies (está de pie sobre ambos sus pies o un pie).
2. Suelo: Es la posición de un competidor cuando toca o hace contacto con el tapiz con cualquier parte del cuerpo además de los pies.
  - a) Sobre la espalda: Es la posición donde el competidor toca el tapiz con ambos omoplatos (o rueda rápidamente sobre la espalda sin detenerse).
    - Giro (Rolling) - Es la caída de un atleta, con un toque constante y continuo sobre el tapiz con diversas partes del cuerpo como resultado de la acción de rotación del oponente sin fijar (sin pausa visual) en una de las posiciones del "suelo": de lado, en el estómago o el pecho, en los glúteos u hombro.

b) Posición de "Puente": Es la posición donde el competidor se encuentra de espaldas al tapiz y solo lo tocan con los pies y la cabeza como punto de apoyo.

c) Sobre su Costado: Es una posición en la que el cuerpo del competidor toca lateralmente el tapiz, y su espalda y hombros forman un ángulo de hasta 90 grados con respecto al tapiz.

d) Posición de "Medio Puente": Es cuando los atletas están de espaldas al tapiz y lo tocan únicamente con la cabeza y un pie (o con uno de los hombros; y la/s planta/s del pie).

e) Sobre el Pecho y Estómago: Es una posición en la que los atletas tocan el Tapiz con el pecho o el estómago, y su espalda a nivel de los hombros forman un ángulo obtuso en relación con el tapiz.

f) Sobre los Glúteos o la zona lumbar: Es una posición en la que los atletas tocan la colchoneta con un (o dos) glúteo (s) o la zona lumbar

g) Sobre el Hombro: Es la posición en la que los atletas tocan la colchoneta con la articulación del hombro u hombro presionado al cuerpo.

3. Combate en Posición de Pie: Es cuando los atletas luchan en posición de pie.

4. Combate en Posición de Suelo: Es cuando los atletas luchan en posición de suelo.

5. El knock-out es una disminución temporal en la condición física de un atleta como resultado de un golpe, en el que pierde su capacidad para seguir luchando y no ha podido recuperarse en 10 segundos (cuenta regresiva hasta 10).

6. El knock down es una disminución temporal en la condición física de un atleta como resultado de un golpe, en el que pierde su capacidad para continuar peleando, pero ha podido recuperarse en 10 segundos (cuenta regresiva hasta 10) y tomar una posición de pelea \*.

\* Criterios para la preparación de un atleta para continuar peleando después de una caída:

- postura confiada (un atleta se pone de pie, demostrando estar listo para continuar su lucha);
- tono muscular (un atleta mantiene una postura de combate por tensión muscular, resistiendo los esfuerzos de un árbitro para romperla);
- reacción de la pupila;
- ausencia de lesiones evidentes.

### **B. Derribos/ Proyecciones/Lanzamientos**

1. Un derribo o proyección se considera una acción técnica donde un atleta hace que el oponente pierda el equilibrio, caiga sobre el tapiz y lo toque con cualquier parte del cuerpo excepto los pies; es decir, en una de las posiciones del suelo.

2. Un derribo fallido; es una acción en la que el atacante realiza una acción con una caída posterior, durante la cual ellos mismos caen sobre sus glúteos, pecho, estómago, espalda baja, costado o espalda, estos no puntúan a sus oponentes, si estos no realizan un contraataque.

3. El Contraataque es un derribo producto de una reacción activa cuando el defensor, tomando la iniciativa detiene y para el ataque del oponente y realizando un derribo o lanzamiento y/o alterando la dirección de la caída del atacante.

4. Si un defensor durante un contraataque no cambia la naturaleza o dirección de la caída del atacante y cae en la dirección de la proyección, entonces el lanzamiento del atacante se considera efectivo y completado.
5. Solamente los derribos realizados por un atleta que se encontraba desde la posición de pie antes del derribo o proyección (antes que el oponente comience a caer), será evaluado, no obstante el defensor puede estar en posición del suelo.
6. Se evaluarán las proyecciones sin caída del atacante, siempre que este permanezca de pie (desde el comienzo hasta el final de la proyección).
7. Se evaluará un derribo con caída del atacante, si durante la proyección se apoya sobre su oponente para no caer y mantener el equilibrio (con su mano o el pie).
8. Una evaluación de las acciones técnicas realizadas por un atleta desde la posición de pie, que levante completamente a su oponente que está en la posición de suelo, que lo eleva y lo hace girar por el tapiz sobre su eje longitudinal, transversal o sagital (o rotación combinada) se evaluará de manera similar a las acciones técnicas realizadas desde la posición de pie.
9. No se evaluará cualquier volteo o giro en posición de suelo.
10. Un giro es una acción táctica (volteo, rotación) en posición de suelo, dirigida a la creación de las condiciones para la ejecución exitosa de una o presa dolorosa o una inmovilización.

### **C. Técnicas o Presas Dolorosas - Luxaciones**

1. Una técnica o presa dolorosa (painful hold) consiste en bloquear los brazos o piernas del oponente (con los brazos o piernas del atacante) en posición de suelo para realizar las siguientes acciones: inflexión (palanca) o rotación de la articulación (nudo), o comprimir los tendones o músculos (atenazar) lo que obliga al oponente a darse por vencido (abandonar).
2. El inicio de la técnica o presa dolorosa se considerará en el momento del combate cuando el atacante agarra una de las extremidades del oponente con el objetivo de infligirle dolor.
3. Se asignará un (1) minuto para realizar un técnica o presa dolorosa.
4. Se permite realizar técnicas o presas dolorosas en cualquier posición (en suelo o de pie)
5. Mientras se aleja de un agarre doloroso en una posición de pie, el defensor puede lanzar a su oponente sobre la colchoneta, excepto si lo tira de cabeza
6. Apretar el torso de un oponente con las piernas cruzadas o estirar las piernas cruzadas sobre el torso del oponente puede aplicarse como un impacto doloroso.
7. Se detendrá un agarre doloroso:
  - a) cuando el atacante procede a un estrangulamiento o una inmovilización;
  - b) si durante una sujeción dolorosa los atletas se han movido a la posición “fuera del tapiz”;
  - c) cuando un atacante viola las reglas;
  - d) en caso de inacción;
  - e) una vez finalizado el tiempo de un minuto;
  - f) una vez finalizado el tiempo del combate.

8. Si se inicia una técnica dolorosa al final del combate, entonces su ejecución debe detenerse simultáneamente con la señal (gong) al final del combate.
9. Una técnica dolorosa se considera una victoria total si el defensor da una señal de sumisión (abandono) durante el mismo.
  - a) La señal de sumisión se da en voz alta y/o palmeando varias veces el tapiz, el cuerpo del defensor o el cuerpo del oponente con la mano o el pie.
  - b) Cualquier exclamación del competidor realizada durante una técnica dolorosa se considerará como señal de "darse por vencido" (excepto en el caso estipulado en el Artículo 7, Cláusula 2 e).
10. La solicitud de (parar el tiempo) o interrupción del combate que haga el atleta que está recibiendo una presa o técnica dolorosa se considerará como señal de "darse por vencido" a menos que sea causada por una violación de las Reglas por parte del atacante.
11. Se prohíbe luxación de palanca y en rotación a la cadera.(Se PROHIBE SOLO EN CATEGORIA CADETE Y ESPERANZA
12. Se prohíbe el ataque por hiperpresión al musculo de la pantorrilla y gemelo con la espinilla del atacante.SOLO SE PROHIBE EN CADETE Y ESPERANZA
13. Se prohíbe la luxación al hombro con enganche de la pierna en rotación. SOLO SE PROHIBE EN CADETE Y ESPERANZA
14. Las estrangulaciones y luxaciones solo se permiten iniciarlas estando el atacado en posición de suelo.. (Atacante puede estar en pie). Se parará DE INMEDIATO al pasar a posición de pie el atacado.SOLO CADETE Y ESPERANZA
15. Una luxación (palanca) al brazo se parará DE INMEDIATO en cuanto el atacado se ponga en pie y consiga separar totalmente al atacante del tapiz. SOLO CADETE Y ESPERANZA

### **D. Estrangulaciones**

1. Las estrangulaciones son acciones técnicas en las que se produce un impacto en el cuello del oponente que impide la respiración normal y conduce a una disminución temporal de la condición física del deportista.
2. Se considera que un estrangulamiento comienza en el momento de un combate cuando un atacante fija un estrangulamiento para evocar una sensación de asfixia en su oponente.
3. Se asignará un (1) minuto para un estrangulamiento.
4. Las estrangulaciones están permitidos en cualquier posición (suelo o de pie).
5. Mientras se aleja de un estrangulamiento en posición de pie, un defensor puede arrojar a su oponente sobre el tapiz, excepto tirándolo en la cabeza.
6. Se permite realizar estrangulamientos con manos, piernas y ropa.
7. Las estrangulaciones con las manos solo pueden realizarse en el área del antebrazo de la mano de un atleta atacado que no provoque una torsión de la columna cervical.
8. Las estrangulaciones con las manos desde la cabeza solo se permiten con el agarre del brazo y el cuello del atleta atacado.
9. La estrangulaciones con piernas solo se permiten apretando el cuello del oponente junto con su brazo.

10. Las estrangulaciones con ropa solo se permiten con el uso de las solapas de la chaqueta del oponente.

11. Se debe detener un estrangulamiento:

- a) cuando un atacante procede a un agarre doloroso o un agarre;
- b) si durante un estrangulamiento los atletas se han movido a la posición "fuera del tapiz";
- c) cuando un atacante viola las reglas;
- d) en caso de inacción;
- e) una vez finalizado el tiempo del combate.

12. Un estrangulamiento se puntúa como una victoria total si el defensor da una señal de sumisión durante el mismo.

- a) la señal de sumisión se da en voz alta y / o aplaudiendo muchas veces la colchoneta, el cuerpo del defensor o el cuerpo del oponente con la mano o el pie;
- b) Cualquier exclamación del competidor tomada bajo el estrangulamiento se considerará una señal de "darse por vencido" (excepto en el caso estipulado en el art. 7 cláusula 2 e).

13. Una interrupción del combate solicitada por el defensor tomada bajo el estrangulamiento se considerará una señal de "darse por vencido" a menos que sea causada por una violación de las Reglas por parte del atacante.

14. Un atleta que ha perdido el conocimiento durante un estrangulamiento es retirado de la competencia, mientras que su oponente obtiene una victoria anticipada.

### **E. Inmovilizaciones**

1. Una inmovilización (hold-down) es una técnica mediante la cual un atleta mantiene a su oponente acostado de espaldas al tapiz durante un período de tiempo específico, presionando desde arriba con su propio cuerpo sobre el torso del oponente (o presiona los brazos del oponente contra su cuerpo).

- a) El torso significa la parte central anatómica del cuerpo que no incluye cabeza, cuello ni extremidades.

2. La cuenta de inmovilización se inicia desde el momento en que el atacante presiona su torso contra el torso del oponente (o presiona los brazos del oponente contra el cuerpo) y lo mantiene en una posición sobre sus omóplatos.

3. Veinte (20) segundos serán aplicados para realizar y completar una inmovilización.

4. La inmovilización finaliza:

- a) Si el defensor cambia a la posición sobre el pecho, estómago o glúteos (pero no en posición de costado) en la que el ángulo de su espalda, omóplatos y la superficie del tapiz es de mayor de 90 grados.
- b) Si el defensor empuja al atacante.
- c) Si el atacante cambia a una presa o técnica dolorosa.
- d) Si durante la inmovilización los competidores se encuentran en posición "fuera del tapiz".
- e) Cuando finalice el tiempo del combate.

5. Una inmovilización se puntúa como una victoria total si el competidor retenido da una señal de sumisión.



6. La solicitud de interrupción (tiempo fuera) que haga el atleta que se encuentra inmovilizado se considerará como señal de "darse por vencido" a menos que sea causada por una violación de las Reglas por parte del atacante.

7. Las inmovilizaciones se evaluarán como:

- 20 segundos: 2 puntos

9. Durante un mismo combate no se puede realizar más de una inmovilización evaluada. Si el samboka no lograra puntuar (de 1 a 9 segundos), le estará permitido realizar un nuevo intento.

### **F. Golpes**

1. Un golpe (golpe, puñetazo, patada, etc.) es una acción técnica que se realiza con cierta velocidad y fuerza utilizando las manos, los pies o la cabeza en las áreas del cuerpo del oponente permitidas por las reglas que conduce a una disminución temporal en su condición física o pérdida del equilibrio.

2. Se permite golpear con las manos con cualquier parte del puño (excepto la palma o su base), con el codo o el antebrazo, cuando se apunta a las partes frontal y lateral de la cabeza y el torso del oponente, o a sus brazos y piernas.

3. Se permiten patadas con cualquier parte del pie (empeine, costilla, talón), espinilla y rodilla, cuando se apunte al frente y al costado de la cabeza y el torso, brazos y piernas del oponente.

4. Los golpes con la cabeza se aplican con la cabeza al frente, al costado o hacia atrás, siempre que los atletas que luchan usen sus cascos.

5. Golpear en posición de suelo solo está permitido si ambos atletas están en esta posición.

6. Un atleta en posición de suelo puede golpear a su oponente en posición de pie.

7. Se considerará que un golpe se ha realizado sin caer si el atacante permanece de pie durante el golpe (desde el inicio hasta el final del golpe).

8. Se considerará que un golpe se ha realizado con una caída si el atacante se mueve a alguna posición en el suelo durante el golpe o está descansando sobre un oponente acostado para mantener el equilibrio (con la mano o el pie).

9. Los golpes se puntúan:

a) si después de realizar un golpe, un oponente ha perdido el equilibrio con una caída sobre su espalda o posición de "puente", de lado o posición de "medio puente", sobre su estómago, pecho, espalda baja, caderas u hombro;

b) si después de un strike hay un Knock out o un Knock down.

10. Un atleta será eliminado de la competición si sufre un Knock out o dos Knock down por la decisión del doctor.

11. En combate SAMBO, las técnicas de golpe prohibidas son:

a) un golpe con un guante abierto o la base de la palma;

b) un golpe con el codo o la cabeza en posición de tierra;

c) golpes con los dedos.

d) Golpe con la rodilla a la cabeza. SOLO PROHIBIDO EN CATEGORIAS DE CADETE Y ESPERANZA



e) Golpes de puño y pierna a la cabeza en GROUND POSITON SOLO PROHBIDO EN CADETE Y ESPERANZA

13. En combate contra SAMBO, está prohibido atacar a:

- a) la parte posterior de la cabeza y la coronilla (parte superior de la cabeza) partes de la cabeza;
- b) la garganta;
- c) la clavícula;
- d) las articulaciones de brazos y piernas (codo, rodilla, arco del pie) contra su curvatura natural, así como al bloquear una extremidad atacada;
- e) la espalda, la zona lumbar, el coxis, el ano;
- f) Golpe intencional en la ingle.

### **Artículo 24. Comienzo y Fin de un Combate**

1. Los competidores deben ser llamados al tapiz para participar en el combate.
2. Antes de empezar el combate, el competidor que fue llamado primero (de uniforme rojo); ocupará su lugar en la esquina roja del tapiz y su oponente tomará la esquina azul. Después de la presentación, con las respectivas señalizaciones y gestos del árbitro, se dirigen al centro del tapiz y se dan la mano (con ambas manos). Luego dan un paso atrás y comienzan el combate con el silbato del árbitro.
3. El combate finaliza con la señal acústica (sonido del gong) y no con el silbato del Árbitro.
4. Se evaluarán las infracciones y lanzamientos realizados antes de la señal de sonido (gong), y la puntuación de la proyección o infracción se puede mostrar después de finalizado el combate.
5. No se evaluarán las acciones técnicas realizadas después del silbido.
6. Para anunciar los resultados, el Árbitro llama a los atletas al centro del tapiz, toma las muñecas de ambos competidores y luego levanta el brazo del ganador; luego los competidores se dan la mano (con ambas manos) y se marchan del tapiz.

### **Artículo 25. Duración del Combate**

1. La duración de los combates (combates preliminares y combates por medallas) será de 5 minutos para adultos y juveniles (hombres y mujeres).
2. El tiempo de un combate comenzará a contarse con el primer silbido del Árbitro. El tiempo de las pausas no se incluirá en el tiempo total (real) del combate.

### **Artículo 26 Pausas entre Combates**

1. El descanso entre combates debe ser de al menos 10 minutos.

### **Artículo 27. Resultado y Evaluación del Combate**

1. Un combate puede resultar en la victoria de uno de los competidores y la derrota del otro atleta, así como en la derrota de ambos atletas.
2. Se puede otorgar una victoria:

- a) Anticipada o antes de tiempo (victoria total)
- b) Por terminación del tiempo de combate.

### Artículo 28. Victoria Total (victoria antes del tiempo)

1. Se concederá la victoria total a:

- a) Un berribo perfecto (total); cuyo lanzamiento desde la posición de pie sin que el atacante caiga, el defensor cae sobre su espalda (o posición de "puente") o rodando sobre su espalda rápidamente (sin detenerse).
- b) En caso de una señal de "abandono" durante una inmovilización o presa dolorosa.
- c) En caso de una ventaja de 8 o más puntos de uno de los atletas (si durante el combate uno de los atletas obtiene 8 (o más) puntos más que su oponente).
- d) En caso de que el oponente se retire del combate.
- e) En caso de que el oponente sea retirado de la competición (Descalificación).
- f) en caso de knock-out;
- g) en caso de dos (2) knock-downs;

2. En los casos antes mencionados, el combate se detiene, la **victoria total** se otorga a uno de los atletas y la finalización del combate se anota en la hoja de puntuación.

### Artículo 29. Victoria por Finalización del Tiempo al Final de Combate

- 1. Una vez finalizado el tiempo del combate, la victoria se otorgará al atleta que haya obtenido más puntos.
- 2. Si los competidores obtuvieron el mismo número de puntos, la victoria se otorgará al que haya acumulado más puntos por acciones técnicas (proyecciones, inmovilizaciones).
- 3. En caso de igualdad de puntos técnicos después de finalizado el combate, la victoria se otorgará al atleta que realizó más acciones de mejor calidad

(más acciones evaluadas con 4 y 2 puntos)

- 4. Si al final del combate todos los indicadores fueron iguales en la evaluación de las acciones de ambos atletas, la victoria se otorgará al atleta que realizó la última técnica evaluada (1, 2, 4 puntos).
- 5. Si al finalizar el combate ninguno de los atletas tiene puntos técnicos y el número de advertencias no es igual, la victoria se otorgará al atleta que tenga menos advertencias.
- 6. Si también es igual el número de advertencias, el atleta que fue el último en recibir la advertencia, pierde.
- 7. Si al finalizar el combate ninguno de los atletas tiene puntos técnicos y uno de los atletas ha recibido alguna advertencia, la victoria se otorgará a su oponente.

### Artículo 30. Evaluación de las Técnicas

1. Las técnicas aplicadas por un atacante que no le han garantizado la victoria total serán evaluadas por puntos.

La evaluación de una proyección dependerá de:

- Si la proyección o derribo fue realizado por el atacante con o sin caída.
- Con que parte del cuerpo cayó el oponente después de la proyección.

**2. Se otorgarán cuatro (4) puntos por:**

- a) Una proyección sin caída del atacante; donde el oponente cae de lado o en la posición de "medio puente".
- b) Una proyección con caída del atacante; donde el oponente cae de espaldas o en posición de "puente".
- c) Knock-down.

**3. Se otorgarán dos (2) puntos por:**

- a) Una proyección sin caída del atacante; donde el oponente cae sobre el pecho, estómago, glúteos, espalda baja u hombro;.
- b) Una proyección con caída del atacante; donde el oponente cae de lado o en posición de "medio puente".
- c) Una inmovilización de 20 segundos.

**4. Se otorgará un (1) punto por:**

- a) Una proyección con caída del atacante donde el oponente cae sobre el pecho, estómago, glúteo(s), espalda baja u hombro;.
- b) La segunda y tercera amonestación emitida al oponente.

Caída del Defensor	Defensor en Posición de Pie			
	Sin Caída	Con Caída		
Sobre la espalda o puente	Derribo Perfecto (Total)	4 puntos		
De lado o "Medio Puente"	4 puntos	2 puntos		
Sobre el pecho, estómago, glúteos, espalda baja o hombro	2 puntos	1 punto		

Defensor cae resultado de un golpe	
Consigue knock-out	Victoria total
Consigue knock-down	4 puntos
Consigue segundo knock-down del combate	Victoria total

5. Durante el combate, las acciones técnicas de los atletas serán evaluadas por la decisión de la mayoría del trío arbitral.

**Artículo 31. Acciones en el borde del tapiz**

1. Durante un combate, los atletas no tienen permitido caminar fuera del borde del tapiz sin el consentimiento del Árbitro.
2. Por decisión del Árbitro, un atleta puede salir del tapiz para cambiarse el uniforme de COMBAT SAMBO acompañado obligatoriamente de un Árbitro lateral.
3. La posición "fuera del tapiz" (fuera del borde del tapiz) se considerará si:
  - a) Uno de los atletas en posición de pie, pisa fuera de la línea del área de combate con ambos pies.
  - b) Si ambos atletas en posición de suelo, salen fuera de la línea del área de combate del tapiz.
  - c) Si uno de los atletas en posición de suelo, sale fuera del borde del tapiz (fuera del área de seguridad del tapiz).
4. La posición "fuera del tapiz" es determinada durante un combate por el Árbitro; y por la decisión de la mayoría de trío arbitral, cuando se discutan acciones controvertidas.
5. Si los competidores se encuentran en posición "fuera del tapiz", al silbato del Árbitro, deberán regresar al centro del tapiz y continuar el combate desde la posición de pie.
6. Un ataque o contraataque que comienza dentro del área de combate y termina fuera del área de combate, será evaluada.
7. Una proyección que se inicie desde la posición "fuera del tapiz". No será evaluada.
8. La inmovilización y la presa dolorosa que se inicien "dentro de la línea del tapiz" se realizarán y permitirán (mientras uno de los atletas mantenga contacto con el área de combate del tapiz y el segundo atleta permanezca dentro del borde del tapiz (dentro del área de seguridad del tapiz).
9. No se evaluarán los golpes fuera del tapiz.

### Artículo 32. Advertencias o Amonestaciones

1. Un competidor debe recibir advertencia y será sancionado por violar las reglas.
2. Las advertencias se dividen en las que se otorgan progresivamente (de la 1ª a la 3ª) y las amonestaciones que se dan con puntuación previa.
3. Las Advertencias que se otorgan sucesivamente, es en caso de violación repetida de las Reglas, un atleta recibirá una siguiente advertencia.
4. No se pueden emitir más de tres (3) advertencias en total, a cada uno de los competidores durante un combate.
5. En caso de que el competidor reciba una cuarta advertencia, este atleta será eliminado del combate.
6. Durante un combate, las advertencias son emitidas por decisión mayoritaria del trío arbitral.
7. Las infracciones por violación de las reglas por las que un atleta recibe advertencias progresivamente (de la 1ª a la 3ª) son las siguientes:

	<b>Violación</b>
	Salir del área del tapiz de forma deliberada o intencionada en cualquier posición.
	No realizar o evitar técnicas en posición de pie. Conducta pasiva en el combate,

## REGLAS NACIONALES DE COMBAT SAMBO

Evitar el combate	Falso Ataque; cambiar a una posición en el suelo sin haber realizado algún ataque real (el defensor no pierde su equilibrio).
	Empujar afuera (de manera directa e intencional sobre el oponente con el objetivo de sacarlo del área de combate del tapiz, sin intención alguna de realizar algún derribo o proyección).
	Violar las Reglas de Uniformidad de manera intencional (subirse las mangas de la chaqueta, desatarse las botas de COMBAT SAMBO, etc.)
	Simulación de combate o lucha.
Agarres prohibidos	
	Agarrar los dedos de las manos o de los pies del oponente.
Conducta indebida	Salir del tapiz sin permiso del árbitro (incluso para asistencia médica).
	Llegar tarde al tapiz 30 segundos después de la primera llamada (1ª advertencia)
	Llegar tarde al tapiz 1 minuto después de la primera llamada (2ª advertencia)
	Llegar tarde al tapiz 1,5 minutos después de la primera llamada (3ª advertencia)

8. A un competidor se le dará una Advertencia con una puntuación, por realizar una técnica prohibida, y una vez que intente realizarla nuevamente, el atleta será eliminado del combate.

9. Las técnicas prohibidas, por las cuales un atleta recibirá una advertencia previa con puntuación (amonestación con puntuación directa), son:

	<b>Violación</b>
Ejecución Técnica Prohibida	Proyectar intencionalmente de cabeza a un oponente.
	Hacer una proyección mientras se está aplicando una presa dolorosa.
	Impacto doloroso directo (presión, hiperextensión) sobre la columna vertebral y el cuello.
	Hacer técnicas o presas dolorosas a los dedos y manos.
	Torcer el (los) pie (s).
	Realizar una palanca de rodilla, doblando la pierna en contra de su pliegue natural.
	Impacto directo con las manos, piernas o cabeza sobre la cara del oponente.
	Impacto directo con el codo o rodilla sobre cualquier parte del cuerpo del oponente.
	Golpear con la palma o base de la mano.
	Golpear desde la posición de pie cuando el oponente está en el suelo.
	Golpear con los dedos.
	Golpear con la cabeza o codo desde la posición de suelo.
	Golpear en la parte de atrás y coronilla de la cabeza, garganta, cervicales, articulaciones (codos, rodillas, arco del pie) en la dirección opuesta a su movimiento natural.
	Golpear en la espalda, lumbares, rabadilla o zona anal
	Golpe intencionado en la ingle.
Golpear en la cabeza si el oponente perdió en ese momento el casco protector.	

### Artículo 33. Eliminación de un Competidor de un Combate

1. Un competidor es expulsado de un combate por decisión del adjunto del árbitro principal (Jefe de Tapiz); siempre que la opinión de los tres árbitros del combate sea unánime o el dictamen de la mayoría sea apoyada por el Árbitro Principal (controlador).
2. Cuando un competidor es eliminado de un combate, el encuentro finaliza otorgándose la victoria antes del tiempo al oponente.
3. Un atleta es eliminado de un combate:
  - a) Por la realización reiterada de una técnica prohibida.
  - b) Por decisión del médico (si un competidor no puede continuar en la competición por enfermedad, lesión, vómitos, etc.).
  - c) Por exceder los límites de tiempo y cantidad de sanciones.
    - i. Si un atleta se excede en el límite de tiempo de dos (2) minutos para atención médica.
    - ii. Haber llegado tarde al tapiz dos (2) minutos después de la primera llamada.
    - iii. Después de tres (3) advertencias, si es necesario emitir la cuarta advertencia a un competidor.
  - d) Como resultado de un knock-out
  - e) Como resultado de dos (2) derribos en un solo combate.
4. En caso de que un atleta sea expulsado de un combate, se clasificará de acuerdo a los resultados obtenidos hasta el momento de la expulsión, y sus resultados y puntos se sumaran a la clasificación general de los equipos.

**Artículo 34. Descalificación**

1. La descalificación (eliminación de un atleta de la competición) por decisión del árbitro principal (controlador); siempre que la opinión de los tres árbitros del combate sea unánime o el dictamen de la mayoría sea apoyada por el árbitro jefe adjunto (jefe de tapiz).
2. Cuando un competidor es descalificado, el combate debe ser detenido y finalizará otorgándole la victoria antes del tiempo al oponente.
3. Una descalificación puede ocurrir en caso de:

	<b>Violación</b>
Comportamiento antideportivo	Golpes intencionados, arañazos y mordeduras.
	Comportamiento y gestos ofensivos y poco ético hacia su oponente, árbitros, competidores y espectadores.
	Engañar a los árbitros.
	Por negarse a estrechar la mano o hacerlo de manera Inapropiada al inicio y al final del combate.
	Si un atleta no se presenta a la ceremonia de premiación es descalificado excepto por lo especificado en el artículo 21, párrafo 2 (f)

4. En caso que un atleta sea descalificado, no obtendrá clasificación individual ni medalla, y sus resultados y puntos no se sumaran a la clasificación general de los equipos.

### **Artículo 35. Reglas de Competición por Equipos**

1. Los eventos por equipos de FELODA se realizarán por división de grupos, sistema de eliminación y combates de repesca.
2. Las competencias serán establecidas según el Reglamento, y se realizarán de la siguiente manera: número de participantes por cada equipo, categorías de peso en las que se desarrollarán, así como la posibilidad de sustituir algún miembro del equipo durante la competición.
3. El pesaje de los participantes de la prueba por equipos tendrá lugar la víspera de la competición.
4. El orden de combates entre los equipos se determinará a través de sorteo.
5. El número mínimo de participantes por equipo para cada ronda debe ser superior a la mitad de la totalidad del equipo.
6. En eventos por equipos, los combates por categoría de peso en que comenzará cada ronda se determinará a través del procedimiento del sorteo en una Reunión Técnica general.
7. Para presentarse, los equipos ingresarán al tapiz y formarán una sola fila desde la categoría de menor peso hasta la más grande.
8. Cuando estén en el tapiz, los equipos siguen las indicaciones y señalizaciones del Árbitro, y se alinean con vista al centro del tapiz.
9. El Locutor presentará los equipos (sin presentar a sus miembros individuales). Luego, los equipos se marchan del tapiz a la misma vez, quedándose únicamente permanecerán en el tapiz los atletas de la categoría de peso seleccionada según sorteo; son anunciados por el Locutor; luego el Árbitro hace sonar el silbato y comienza el combate.
10. Un competidor inscrito para una ronda que no esté durante la presentación del equipo se contará como incomparecencia y será eliminado de la competición.
11. Una vez concluido cada combate, el Anunciador declarará el resultado y seguidamente presentará a los competidores del siguiente combate.
12. Una vez finalizado el último combate, se invita a los equipos a subir al tapiz y se alinean mirando al centro del tapiz.
13. Después de anunciarse el equipo ganador, siguiendo las indicaciones y señalizaciones del Árbitro; los equipos abandonan el tapiz en una sola línea moviéndose a contracorriente para dar la mano al equipo contrario.
14. Si un competidor no se proporciona; o no se presenta para el combate, se le otorgará al oponente una victoria anticipada con un tiempo de 0.00.
15. El ganador de la ronda por equipos será el equipo que haya logrado obtener más victorias por parte de sus integrantes. En caso de igual número de victorias, el ganador se definirá mediante un combate adicional. La categoría de peso para tal combate será establecida inmediatamente por un sorteo.
16. Si el número de victorias de un equipo supera la mitad de la cantidad total de combates, la ronda de combates se detendrá y los combates restantes se cancelan y se anuncia al ganador.

17. Para las rondas por equipos celebradas bajo el sistema de eliminatorias y repescas, se aplicarán las principales disposiciones del Anexo 2.

18. La clasificación de aquellos equipos que tengan menor cantidad de miembros al número especificado por el Reglamento por la retirada de competidores por parte del médico se determinará en función del resultado obtenido en el momento de la retirada del miembro del equipo.

19. No se decretará la clasificación de un equipo si esta situación ocurrió debido a que los competidores no se presentaron al pesaje; o en caso de que el Árbitro Principal lo retirara debido a una violación de las Reglas.

### Artículo 36. La Protesta

Ninguna protesta será aceptada tras finalizar el combate o apelación ante el CAS o cualquier otra jurisdicción contra una decisión tomada por el órgano arbitral. En ninguna circunstancia se podrá modificar el resultado de un combate una vez que el vencedor haya sido declarado en el tapiz.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta de un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y sancionados los responsables tal lo estipulado en las disposiciones de la Normativa del CNJA y el Reglamento de Disciplina de la FELODA.

## PARTE V. EQUIPAMIENTOS PARA EL LUGAR DE LA COMPETICIÓN

### Artículo 37. Tapiz de SAMBO

1. El tapiz de SAMBO está compuesta de colchonetas más pequeñas y una cubierta cuyo tamaño debe ser de 11 x 11 metros.
2. Las colchonetas deber ser de material sintético suave y tendrán un espesor no menor de 5 centímetros.
3. Toda la superficie debe tener una cubierta o lona hecha de material sintético liso (sin costuras rugosas) y no resbaladiza.
4. La cubierta debe estar bien extendida y firmemente sujeta al tapiz.
5. La cubierta o lona debe estar desinfectada.
6. La cubierta o lona debe contener las siguientes marcas:
  - a) El área de combate del tapiz en el cual combaten los competidores; debe ser un círculo con un diámetro de 8 metros.
  - b) El centro del tapiz estará marcado con el logotipo de FELODA dentro de un círculo de 1 metro de diámetro.
  - c) Las dos esquinas opuestas del tapiz son rojo (a la izquierda de la mesa del árbitro) y azul (a la derecha de la mesa del árbitro).
7. El área de protección sobre la que se coloca el tapiz debe ser más ancha que el tapiz e n al menos 1 metro por cada lado.
8. Al organizar competiciones que se realicen en varios tapices, es recomendable colocarlos pegados uno al lado del otro sin dejar espacios entre ellos.
9. Para las competiciones realizadas en plataforma, su altura no debe ser mayor a 1 metro, mientras que los laterales de la plataforma deben tener una inclinación de 45 grados hacia su lado exterior.



10. La idoneidad del tapiz y del equipo de competición será aprobada por el representante de la Comisión Técnica de la FELODA.

11. En todas las competiciones oficiales de FELODA solo se pueden utilizar tapices aprobados por FELODA.

### **Artículo 38. Equipamiento para las Competiciones**

1. Puede utilizarse cualquier sistema para la señal de sonido (gong), pero debe tener un sonido lo suficientemente fuerte.

2. Las balanzas o básculas para el peaje deben estar calibradas.

3. Los cronómetros deben tener un mecanismo de inicio y pausa que conserven los indicadores de minutos y segundos hasta finalizar el combate.

4. Marcador electrónico que muestre las puntuaciones obtenidas por los competidores, estar ubicado junto al tapiz (a ambos lados) para mantener informados a los espectadores y competidores sobre el progreso y desarrollo del combate.

5. Todos los tapices deben estar equipados con marcadores mecánicos, gongs y cronómetros manuales, para que en caso de avería o mal funcionamiento del suministro eléctrico poder continuar la competición.

6. Debe instalarse en cada mesa del jefe de tapiz (árbitro principal adjunto); un monitor de al menos 50 centímetros conectado diagonalmente a la cámara de video para revisión de los videos.

7. Deben instalarse en el área de control uniformes, los medidores o dispositivos para verificar las medidas de las chaquetas SAMBO.

8. Se colocarán equipamientos especiales de limpieza de emergencia del tapiz durante los combates, estos deberán ser colocados cerca de cada tapiz.

### ANEXOS

#### Anexo 1: Reglamento de competición

1. El Reglamento de Competición (en adelante, el Reglamento) aprobado en cada caso por las organizaciones anfitrionas junto con las Reglas, es el documento principal por el que se rige el trabajo del Cuerpo Arbitral y de los competidores. En otros casos, el Cuerpo Arbitral debe guiarse por las Reglas.
2. Las cláusulas del Reglamento deben ser claras y no estar sujetas a varias o distintas interpretaciones.
3. El Reglamento de Competición debe contener las siguientes secciones:
  - Nombre de las competiciones.
  - Lugar y las fechas de las competiciones.
  - Organización de las competiciones (las organizaciones asignadas a las de las competiciones.
    - Hora, lugar y procedimiento para el pesaje de los competidores.
    - Hora, lugar y procedimiento del sorteo.
    - Hora, lugar y procedimiento para las reuniones con los entrenadores y representantes de las delegaciones.
    - Hora, lugar y procedimiento para el entrenamiento de los atletas.
    - Programa de competición.
    - Ubicación y condiciones de alojamiento para los equipos (nombres e Información de contacto de los hoteles, condiciones para la reservación).
    - Condiciones de participación en las competiciones (miembros de la delegación, condiciones de admisión de equipos y competidores, categorías de peso, edad).
    - Condiciones y procedimiento para la celebración de las competiciones.
    - Entrega de premios a los ganadores y medallistas de la competición.
    - Procedimiento y fechas de presentación de solicitudes para participar en las competiciones.
    - Seguro y el procedimiento para proporcionar servicios médicos a los participantes.
    - Procedimiento y condiciones para la acreditación de los participantes.
    - Referees.
    - Control Antidoping.
    - Condiciones financieras (licencia, alojamiento, traslado).
    - Apoyo para el visado.
    - Marketing y publicidad.
    - Información Adicional.
    - Detalles del contacto.
4. Las modificaciones y adiciones al Reglamento solo podrán ser realizadas por organizaciones que lo hayan aprobado, a más tardar antes del inicio del sorteo y debiendo notificar obligatoriamente a los representantes de todos los equipos participantes o de todos los competidores.

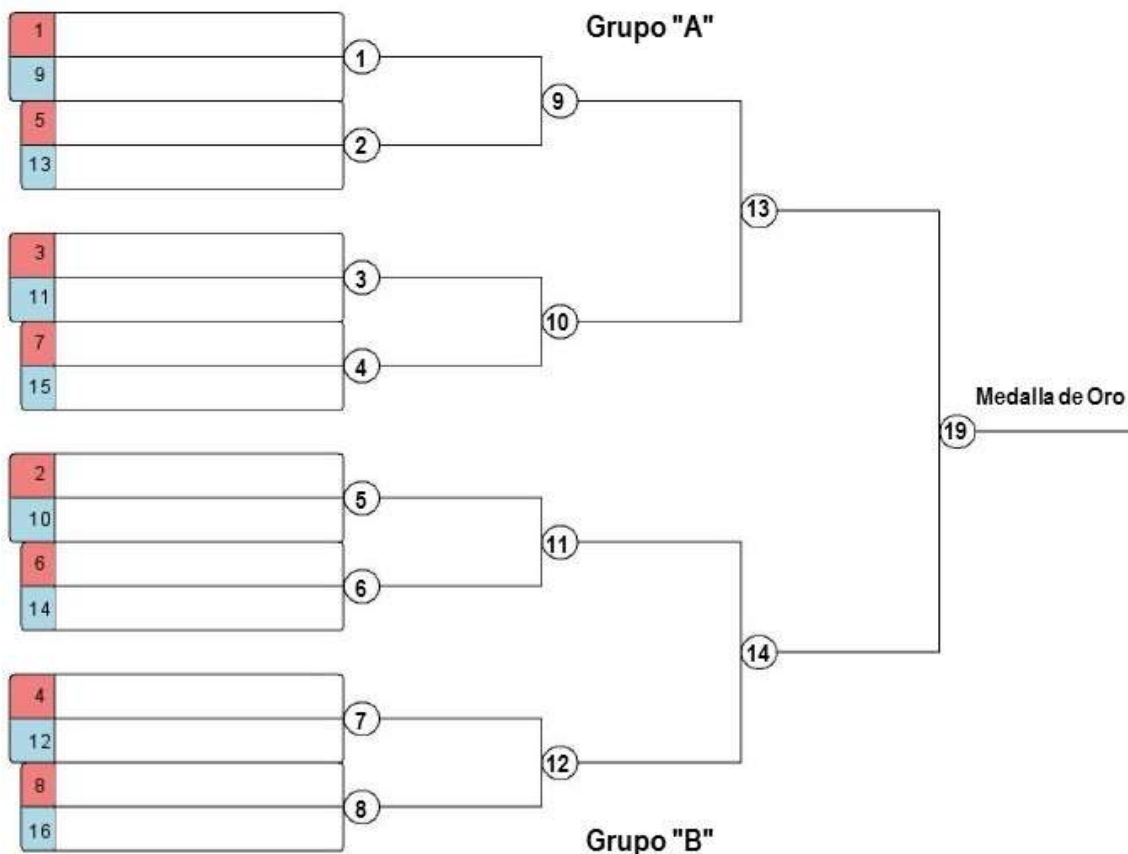
### Anexo 2: Sistema de competición con distribución en grupos, eliminación y repesca

#### I. Procedimiento para Conducción de la Competición

1. Todos los participantes se dividen en dos grupos en el sorteo: A (impar) y B (par). El orden numérico de cada atleta se define por el sorteo directamente en el pesaje o después de que finaliza y se guarda para él durante todo el tiempo de la competencia.
2. Las parejas de la primera y todas las rondas siguientes en las competencias preliminares, así como el orden de los combates, se conforman de acuerdo con el Anexo 3.
3. En los grupos A y B, los participantes que obtengan victorias en los combates preliminares, pasan a la siguiente ronda. Continúa hasta que se definen dos finalistas, los mejores de los grupos (A1 y B1).
4. En las finales se llevan a cabo los combates por el 1er lugar.
5. Los atletas que pierdan en las semifinales ganan el bronce.
6. Los atletas que pierdan ante los finalistas en los cuartos de final (1/4) comparten el 5º y el 6º puesto.
7. Los deportistas que pierdan ante los finalistas en los octavos de final (1/8) se reparten los puestos 7 y 8.
8. Si solo hay un atleta pesado en una categoría de peso, el Comité Organizador otorgará al atleta una medalla y un diploma, pero sin celebrar una ceremonia oficial de premiación; La puntuación del atleta se sumará a la puntuación del equipo (como si el atleta ocupara el primer lugar).
9. En los demás casos, la ceremonia de premiación se celebrará como de costumbre.

Anexo 3: Hoja de puntuación

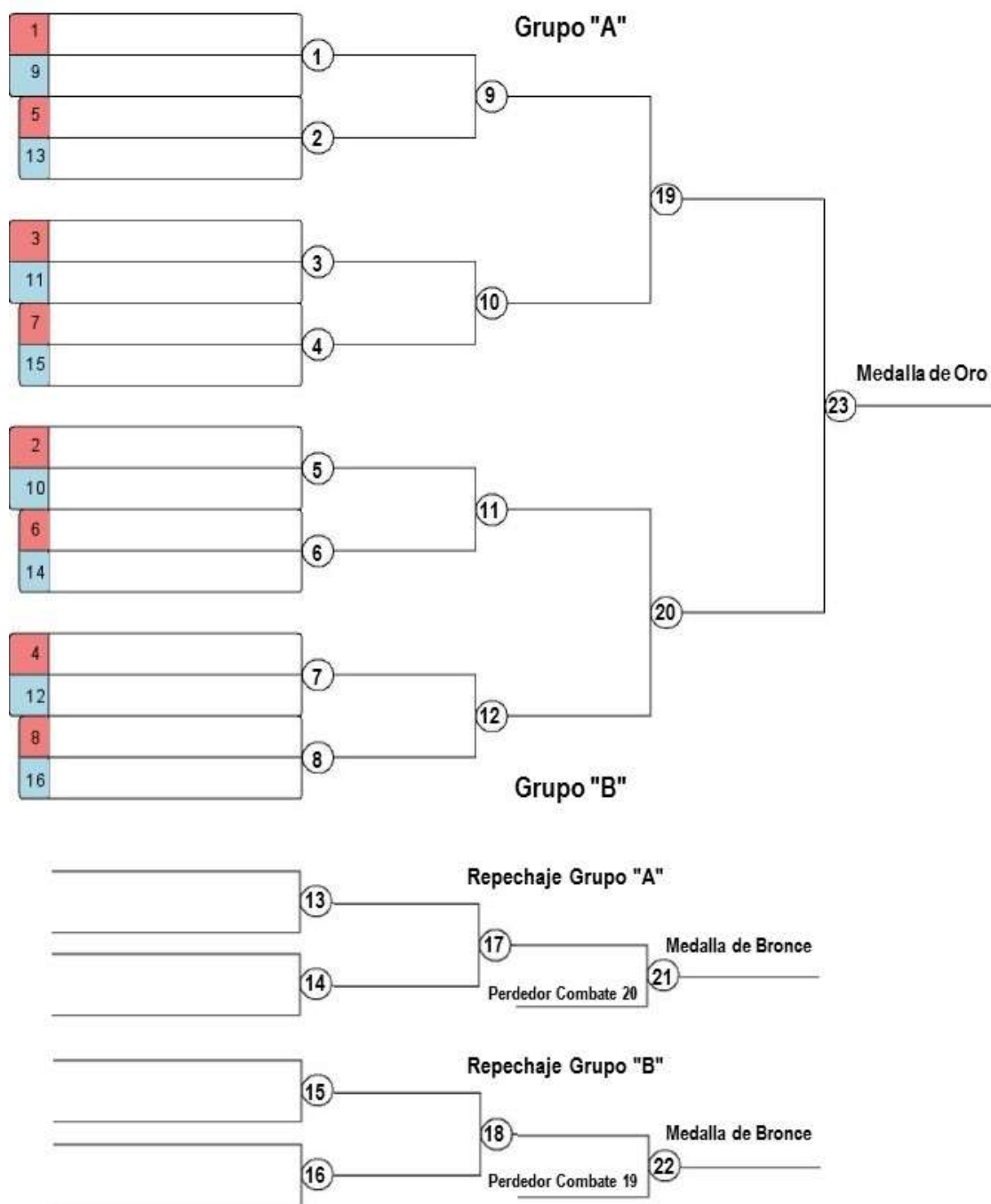
HOJA DE PUNTUACIÓN PARA COMPETENCIAS DE SAMBO "Sistema de Competencia con Distribución en Grupos, Eliminación y Repesca de Finalistas"



Jefe de Referee \_\_\_\_\_

Jefe de Secretaría \_\_\_\_\_

HOJA DE PUNTUACIÓN PARA COMPETENCIAS DE SAMBO  
 "Sistema de Competencia con Distribución en Grupos, Eliminación y Repesca  
 de Semifinalistas"








Jefe de Referee \_\_\_\_\_

Jefe de Secretaría \_\_\_\_\_

Anexo 4: Gestos y señalizaciones del árbitro

A = Árbitro; L1, L2 = Árbitros Laterales




Nº	Gesto	Usado Por	Descripción del Gesto	Imagen del Gesto
1	Presentación de los Participantes	A	<p>Se coloca de pie hacia el frente de la mesa de los árbitros de forma simétrica al borde del área de combate del tapiz.</p> <p>Al presentar a un competidor, extiende el brazo en la dirección del atleta, con la manga de su camisa del color correspondiente.</p> <p>Luego levanta simultáneamente sus brazos extendidos al nivel de los hombros (con los bordes de las palmas hacia abajo) en dirección del respectivo competidor.</p> <p>Finalmente, junta sus brazos a la altura de los hombros, y dirige a los concursantes al centro del tapiz y entran caminando simultáneamente hacia el mismo lugar junto con los atletas.</p>	
2	Inicio del Combate	A	<p>Suena el silbato al comienzo del combate (o su reanudación en el centro).</p> <p>Simultáneamente, enérgicamente mueve su brazo doblado por el codo, lo mueve hacia arriba y hacia abajo entre los competidores en el centro del tapiz (hasta una posición horizontal del antebrazo).</p> <p>Luego da un paso atrás y toma un lugar conveniente para observar las acciones de los competidores.</p>	
3	Victoria Total	A L1 L2	<p>Levanta el brazo extendido con la manga del color correspondiente con la palma abierta y los dedos cerrados mirando hacia el frente adelante.</p>	

4	Cuatro Puntos	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando cuatro dedos (pulgar presionado contra la palma) y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	
5	Dos Puntos	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando el pulgar y el índice y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	
6	Un Punto	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando solo el pulgar y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	
7	Inmovilización	A	<p>Al inicio de una inmovilización simultáneamente con la frase: "<b>Count the hold-down!</b>" "Cuenta de inmovilización!" se extiende su brazo con la palma hacia abajo.</p> <p>La manga de la camisa corresponderá al color del uniforme del competidor que realiza la inmovilización.</p> <p>Si la inmovilización se completa, después dirá "<b>Scored!</b>" (¡Anotación!"); el árbitro bajará la mano y evalúa la inmovilización con el gesto correspondiente. Si el defensor escapa de la inmovilización luego de las palabras "<b>Not Scored!</b>" ("¡No puntuado!"), el árbitro mostrará el gesto de "Acción no Puntuada".</p>	



8	Técnica o Presa Dolorosa	A	Al comienzo de una presa dolorosa simultáneamente con la frase: <b>"Count the painful hold!"</b> ("¡Cuenta de presa dolorosa!"); el árbitro extiende su brazo con la palma empuñada con la manga de la camisa correspondiente al color del uniforme del atleta que realiza el técnica de la presa dolorosa. Si el defensor escapa de la presa dolorosa luego de las palabras <b>"Not Scored!"</b> ("¡No puntuado!"), el árbitro mostrará el gesto de "Acción no Puntuada".	
9	Acción No Puntuada	A L2	Realizando 2 o 3 movimientos horizontales de izquierda a derecha con la mano (palma abierta hacia abajo).	
10	Posición "Fuera del Tapiz"	A	Levanta la mano más cercana al borde del tapiz al nivel de los hombros. Luego hace sonar el silbato y muestra con el brazo extendido hacia el centro del tapiz. El combate se reanuda en el centro de la colchoneta.	
11	Pasar del Suelo a la Posición de Pie	A	Suena el silbato, luego levanta ambos brazos doblados a nivel de los codos con las palmas abiertas una hacia la otra. Los antebrazos deben estar paralelos entre sí.	
12	Técnica Prohibida	A L2	Levanta los brazos al nivel del pecho y agarra la muñeca de un brazo con la otra mano, luego gesticula la violación.	
13	Primera Advertencia	A L1 L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del atleta que ha infringido las Reglas.	



14	Segunda y Tercera Advertencias	A L1 L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del atleta que ha infringido las Reglas y muestra el gesto de "1 punto" con la otra mano.	
15	Advertencia Mutua	A L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca simultáneamente ambas manos sobre los hombros de ambos atletas.	
16	Llamar al Médico	A	Se coloca frente la mesa del médico. Extiende una mano recta en dirección a la mesa del médico con la palma hacia arriba. Espera la reacción del médico. A medida que comienza a suministrarse la ayuda médica, el árbitro baja la mano haciendo que el cronometrador comience a contar el tiempo. Cuando finaliza la provisión de ayuda, el Árbitro detiene el tiempo de conteo con el gesto "Detener el tiempo".	
17	Detener el Tiempo	A	Manteniendo el antebrazo a nivel de la cara con la palma abierta en forma horizontal hacia abajo y presionando los dedos de la otra mano con la palma abierta en forma vertical en el centro de ésta.	
18	Fin del Combate	A L1	Coloca los antebrazos en forma de cruz de advertencia con los bordes de ambas palmas hacia adelante.	
19	Requerir Atención	L1 L2	Levanta un brazo doblado a la altura del codo con la palma abierta hacia adelante y realiza de 2 a 3 movimientos verticales con la muñeca.	

<p>20</p>	<p>Requerir  Advertencia</p>	<p>L1  L2</p>	<p>Usando el brazo con la manga del color correspondiente apunta hacia la esquina de la colchoneta asignada al competidor que ha violado las Reglas, y muestra la valoración correspondiente a la advertencia con la otra mano.</p>	
<p>21</p>	<p>Atletas a sus Esquinas</p>	<p>A</p>	<p>Suena el silbato y señala hacia las esquinas del tapiz con los brazos extendidos (palmas abiertas hacia abajo).</p>	
<p>22</p>	<p>Anuncio del Ganador</p>	<p>A</p>	<p>Se coloca en el centro del tapiz de frente a la mesa de árbitros, tomando por las muñecas a los atletas (el color de las mangas del árbitro debe corresponder al color del uniforme del atleta). Cuando el locutor declare al vencedor, el árbitro levantará la mano del ganador.</p> <p>Luego, el árbitro y los atletas se dan la vuelta y el árbitro vuelve a levantar el brazo del ganador (el color de las mangas del árbitro no se corresponderá con el color del uniforme del atleta). Luego, los atletas se dan la mano y se retiran de la colchoneta.</p>	
<p>23</p>	<p>Anuncio de Descalificación de Ambos Competidores (0: 0)</p>		<p>Desde la posición inicial. Cuando el locutor declare el resultado del combate, el árbitro sostendrá a ambos atletas por los brazos y no los levanta. Todo lo demás es igual que al anunciar al ganador.</p>	

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:  
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>