



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

REGLAS NACIONALES DE SAMBO



SAMBO DEPORTIVO
SAMBO DE COMBATE



PRÓLOGO

Como todas las disciplinas deportivas, el SAMBO obedece a reglas que constituyen la "Ley del Juego" y defienden su práctica, con un objetivo principal que es el de "vencer" al adversario.

El presente Reglamento se aplica únicamente al SAMBO.

El SAMBO, tercera disciplina de deporte de combate moderno, está dirigido en el Mundo por la Federación Internacional de Sambo (FIAS).

El SAMBO puede ser practicado como:

- 1º. Medio educativo y pedagógico.
- 2º. Deporte de Competición.
- 3º. Medio de defensa personal.

En el SAMBO, está permitido agarrarse a la chaqueta (Kurtka) o a las piernas del adversario, efectuar técnicas, proyecciones, inmovilizaciones y técnicas dolorosas.

Todas las técnicas, ejecutadas con las piernas y los brazos están permitidas sobre todas las partes del cuerpo del adversario.

Varias veces modificadas, siempre modificables, las Reglas del SAMBO, enunciadas a continuación, deben ser conocidas y admitidas por todos sus practicantes y exigen de los SAMBOKAS el realizar una lucha total y universal en el marco de la honestidad y el fair-play (juego limpio).



ÍNDICE

PRÓLOGO	1
---------	---

PROLOGO

Artículo 1.	Objeto.....	7
Artículo 2.	Interpretación.....	7
Artículo 3.	Campo de aplicación.....	7

CAPITULO 1 ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 4.	El tapiz.....	9
Artículo 5.	La vestimenta.....	10
Artículo 6.	Licencia de competidor.....	10
Artículo 7.	Categorías de peso y edad para competidores.....	10

CAPITULO 2 COMPETICIÓN Y PROGRAMA

Artículo 8.	Método de Competición.....	12
Artículo 9.	Programa de las competiciones.....	12
Artículo 10.	Ceremonia protocolaria.....	12

CAPITULO 3 DESARROLLO DE LA COMPETICION

Artículo 11.	Pesaje.....	13
Artículo 12.	Sorteo.....	14
Artículo 13.	Emparejamiento.....	15
Artículo 14.	Rondas eliminatorias.....	15
Artículo 15.	Finales.....	16
Artículo 16.	Clasificación de la final.....	16



CAPITULO 4 EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 17.	Composición.....	17
Artículo 18.	Funciones de conjunto.....	17
Artículo 19.	La vestimenta.....	18
Artículo 20.	El árbitro.....	18
Artículo 21.	El juez.....	19
Artículo 22.	El jefe de tapiz.....	20
Artículo 23.	Sanciones al cuerpo arbitral.....	21

CAPITULO 5 EL COMBATE

Artículo 24.	Duración.....	22
Artículo 25.	Llamada.....	22
Artículo 26.	Comienzo.....	23
Artículo 27.	Interrupción del combate.....	23
Artículo 28.	Fin del combate.....	23
Artículo 29.	Interrupción y continuación del combate.....	24
Artículo 30.	Clases de victorias.....	24

CAPITULO 6 PUNTUACION DE LAS ACCIONES

Artículo 31.	Apreciación de la importancia de la acción o de la técnica.....	26
Artículo 32.	Marcaje de los puntos.....	26
Artículo 33.	Valor asignado a las acciones técnicas.....	26
Artículo 34.	Decisión y voto.....	28
Artículo 35.	Cuadro de decisiones.....	28

CAPITULO 7 PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE

Artículo 36.	Puntos de clasificación.....	30
Artículo 37.	Determinación del vencedor en caso de igualdad de puntos.....	31
Artículo 38.	Eliminación.....	31
Artículo 39.	Las técnicas dolorosas.....	31
Artículo 40.	La inmovilización.....	32
Artículo 41.	Superioridad técnica.....	33
Artículo 42.	Eliminación y Descalificación.....	33



CAPITULO 8 PROHIBICIONES Y PRESAS ILEGALES

Artículo 43.	Prohibiciones generales.....	34
Artículo 44.	Técnicas ilegales.....	34
Artículo 45.	Consecuencias sobre el combate.....	36

CAPITULO 9 LA PASIVIDAD

Artículo 46.	Definición.....	37
Artículo 47.	Lucha contra la pasividad.....	37
Artículo 48.	Combate en el suelo.....	38
Artículo 49.	Avisos y penalizaciones.....	38

CAPITULO 10 LA PROTESTA

Artículo 50.	La protesta.....	41
Artículo 51.	Modificaciones e Imprevistos.....	41

CAPITULO 11 EL SERVICIO MEDICO

Artículo 52.	Servicio médico.....	42
Artículo 53.	Intervenciones del servicio médico.....	42
Artículo 54.	Dopjae.....	43

CAPITULO 12 COMBAT SAMBO

Artículo 55.	Combat Sambo.....	44
Artículo 56.	Evaluación de las acciones Técnicas.....	44
Artículo 57.	Acciones y técnicas legales.....	45
Artículo 58.	Acciones y técnicas ilegales.....	46

VOCABULARIO BASE.....	47
-----------------------	----



ANEXOS

Anexo 1. Señalización oficial de los árbitros.....	49
Anexo 2. Descripción de las señales.....	51
Anexo 3. Zona de competición.....	52
Anexo 4. Señales de los jueces árbitros.....	53
Anexo 5. Técnicas ilegales.....	55
Anexo 6. Valoración de las acciones técnicas.....	57
Anexo 7. Cuadro de competición.....	61
Anexo 8. Boletín de puntuación.....	62
Anexo 9. Pesaje y sorteo.....	63
Anexo 10. Evaluación de los árbitros.....	64
Anexo 11. Uniforme de competidor Sambo Deportivo.....	65
Anexo 12. Uniforme de competidor Sambo de Combate.....	66
Anexo 13. Parches publicitarios en el kurtka.....	67
Anexo 14. Parche publicitario en la espalda del kurtka.....	68
Anexo 15. Tabla puntos de clasificación.....	69
Anexo 16. Informe del servicio médico.....	70
Anexo 17. Medidas de las plataformas para tapices.....	71



REGLAS NACIONALES DE SAMBO

- SAMBO DEPORTIVO – SAMBO DE COMBATE -

PRINCIPIOS GENERALES

ARTICULO 1. - OBJETO

Establecidas de acuerdo con el artículo de los Estatutos Nacionales, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario, del Reglamento sobre la Organización de Competiciones Nacionales y todos los reglamentos específicos.

Las Reglas Nacionales de Sambo tienen por objeto, principalmente:

- Definir y precisar las condiciones prácticas y técnicas en las cuales deben desarrollarse los combates.
- Fijar el valor de las acciones y técnicas.
- Enumerar las situaciones y las prohibiciones.
- Fijar las funciones técnicas del equipo arbitral.
- Determinar las condiciones de clasificación, penalización y eliminación de competidores, etc...

Las Reglas Nacionales enunciadas a continuación constituyen el marco en el que se ha de manifestar el deporte del Sambo en sus diferentes estilos, y son susceptibles de modificación a la luz de las pruebas efectuadas y en función de una constante búsqueda para su mayor eficacia.

ARTICULO 2. - INTERPRETACION

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.

En este documento se utiliza el género masculino para la conveniencia de la formulación y la brevedad del texto.

ARTICULO 3. - CAMPO DE APLICACION

El presente reglamento es de obligada aplicación en los Campeonatos de España y en todos los encuentros organizados bajo el control de la FELODA.

También en los torneos nacionales podrá aplicarse un sistema de competición diferente al previsto en las reglas, con la condición de haber obtenido el acuerdo de la FELODA y de todos las Comunidades participantes.



OBLIGACIONES DE LOS COMPETIDORES:

- a) Respetar rigurosamente las REGLAS, EL PROGRAMA Y EL REGLAMENTO DE LAS COMPETICIONES.
- b) Cumplir las indicaciones de los ÁRBITROS.
- c) Si por alguna razón no puede seguir compitiendo, inmediatamente debe avisar al COMITÉ de COMPETICIÓN.
- d) Presentarse inmediatamente sobre el tapiz, perfectamente uniformado cuando se le requiera para competir.
- e) Saludar dando la mano a su oponente antes y después del combate al igual que al ÁRBITRO.

DERECHOS DE LOS COMPETIDORES:

- a) Dirigirse a los ARBITROS a través del Delegado de equipo durante las competiciones.
- b) Una hora antes del pesaje oficial poder comprobar su peso en la báscula oficial.
- c) Recibir a tiempo toda la información sobre el desarrollo de la competición, el Programa, las parejas del siguiente turno, cambios en el Programa, los resultados de los combates, etc.
- d) Utilizar 2 minutos por combate para asistencia médica.



CAPITULO 1

ESTRUCTURAS MATERIALES

ARTICULO 4. - EL TAPIZ.

Un tapiz del tipo homologado por la FELODA, de 9 metros de diámetro rodeado de una guarnición del mismo grosor y de 1,50m. de anchura es obligatorio en todas las pruebas siguientes: campeonatos de España, Autonómicos y en todas las competiciones que estén bajo la tutela de la FELODA.

Para designar los diferentes partes del tapiz, se empleará la terminología siguiente:

- La parte interior del tapiz o zona de combate tendrá 9 metros de diámetro y será donde se desarrolle la lucha.
- La guarnición o superficie de protección, la cual tendrá un ancho 1,20 a 1,50 metros y el mismo espesor que la superficie de combate.

Para los torneos territoriales, queda autorizada la utilización de otros tapices, siempre con un mínimo de 8 metros de diámetro.

El espesor del tapiz es de 4 a 6 cm. Dicho espesor está en función de la densidad y de la elasticidad del material empleado.

En caso de mala visibilidad, el tapiz podrá ser elevado sobre una plataforma en la que la altura no deberá exceder de 1,10m. Postes y cuerdas están prohibidos.

En éste caso, un margen de protección con guarnición y espacio libre alrededor del tapiz deberá ser asegurado. Si éste no llegara a los dos metros, los lados de la plataforma deberán estar provistos de paneles inclinados a 45°.

La guarnición de protección deberá ser, en cualquier caso, de un color diferente al tapiz.

El suelo alrededor del tapiz deberá estar protegido con una moqueta suave, cuidadosamente fijada.

La superficie del tapiz será limpiada y desinfectada regularmente.

Además, dos rincones opuestos del tapiz se marcarán con los colores respectivos de cada samboka: rojo y azul.

Finalmente, conviene que la instalación del tapiz se efectúe de tal manera que garantice un espacio alrededor con el fin de permitir el desarrollo normal de la competición.



ARTICULO 5. – LA VESTIMENTA

Los SAMBOKAS deberán presentarse en el borde del tapiz con chaqueta con hombreras salientes (kurtka) provista de dos ojales de 5 cm. en la cintura para sujetar el cinturón, colocadas lateralmente y a 20 cm. del punto de atado de éste. El cinturón será del mismo color de la kurtka (rojo o azul). El uso del cinturón negro será permitido si se cuenta con la titulación correspondiente.

El cinturón deberá pasar obligatoriamente por los dos ojales y dará dos vueltas antes de ser anudado a la altura del ombligo por un nudo plano. Los cabos o sobrantes del cinturón tendrán una longitud máxima de 15 cm. Los faldones del kurtka, tendrán una longitud de 20 a 25 cm. por debajo del cinturón.

Los SAMBOKAS vestirán un pantalón corto de sambo (sin bolsillos, ni cremalleras, ni excesivamente holgado), que cubrirá la pelvis y el tercio superior de los muslos, será del mismo color que la kurtka designada.

Las mangas deberán llegar hasta las muñecas y permitirán la introducción de cuatro dedos de la mano. Un medidor especial será usado para el control de los kurtkas. El espacio entre el brazo y la manga no será inferior a 10 cm.

Además, estará permitido el uso de finas rodilleras del mismo color del uniforme (rojo o azul). Los protectores de orejas o los cascos reforzados están prohibidos. Únicamente están autorizados los artículos en tejido elástico.

El calzado será ligero, de suela lisa y fina y deberá cubrir el tobillo. Está prohibido el uso de calzado con tacón o de suelas gruesas, el calzado con hebillas o aquel que lleve alguna pieza metálica.

Está prohibido añadir cualquier cosa a este uniforme. En la ceremonia de inauguración y en la de premiación, los deportistas deberán vestir el chándal de su equipo.

ARTICULO 6. – LICENCIA DE COMPETICIÓN

Cualquier SAMBOKA que tome parte en los CAMPEONATOS DE ESPAÑA deberá poseer la Licencia Nacional de Competición, definida por el reglamento oficial controlada por la FELODA.

El SAMBOKA, tiene la obligación de entregarla, en el momento del pesaje, al delegado oficial, quien la hará llegar, para su verificación, al representante de la FELODA, el cual la restituirá en el día al responsable del equipo del SAMBOKA.

La Licencia nacional sólo es válida si lleva el sello de la FELODA del año en curso.

ARTICULO 7. - CATEGORIAS DE PESO Y EDAD PARA COMPETICIONES

Para los campeonatos nacionales, autonómicos e interterritoriales:

Infantiles-Escolares		Cadetes		Júnior		Esperanza		Senior		Veteranos
MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS
30	26	40	36	48	40	48	44	-	-	-
32	28	42	38	52	44	52	48	52	48	-
35	30	45	40	56	48	57	52	57	52	-
38	32	48	42	60	52	62	56	62	56	62
41	34	51	45	65	56	68	60	68	60	68
45	36	55	48	70	60	74	64	74	64	74
49	38	59	51	75	65	82	68	82	68	82
53	41	63	55	81	70	90	72	90	72	90
57	45	68	59	87	75	100	80	100	80	100
62	49	73	65	+87	+75	+100	+80	+100	+80	+100
67	53	78	70							
+67	+53	+78	+70							

Cada samboka, considerado como participante por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo podrá ser admitido en una prueba para una determinada categoría, la que le corresponda por su peso corporal en el momento del pesaje oficial.

Para participar en una categoría de peso el luchador debe pesar al menos el mínimo de la categoría anterior, menos en la categoría de +100 kg, en la que el luchador deberá pesar al menos 100 kg. El deportista no podrá cambiar la categoría de peso en la cual está inscrito 72 horas antes de la competición.

NOTA: Todo samboka que no dé el peso el día del pesaje, no podrá participar en el Campeonato y por lo tanto no puntuará y será eliminado del cuadro de competición.

Las categorías de edad son las siguientes:

GRUPOS	HOMBRES	MUJERES
Infantil	11-12 años en el año en curso	11-12 años en el año en curso
Escolar	13-14 años en el año en curso	13-14 años en el año en curso
Cadete	15-16 años en el año en curso	15-16 años en el año en curso
Júnior	17-18 años en el año en curso	17-18 años en el año en curso
Esperanza	19-20 años en el año en curso	19-20 años en el año en curso
Senior	19 años y mayores	Mayores de 19 años
Veteranos	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, +60, +65	

NOTA: Tienen derecho de competir en los Campeonatos de España aquellos luchadores que pertenezcan a las categorías de edad siguientes y presenten un permiso paterno:

- Escolares..... 12 años en el año
- Cadetes..... 14 años en el año.
- Junior..... 16 años en el año.
- Esperanzas..... 17 años cumplidos.
- Senior..... 17 años cumplidos.

CAPITULO 2

COMPETICIONES Y PROGRAMAS

ARTICULO 8. - METODO DE COMPETICION

Las competiciones nacionales de SAMBO se realizarán por el sistema de eliminatoria con repesca simple (ver anexos).

ARTICULO 9. - PROGRAMA DE LAS COMPETICIONES

La duración de las competiciones está fijada de la siguiente manera:

- a) Campeonatos de Clubes: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- b) Campeonatos Interterritoriales o Autonómicos: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- c) Campeonatos Nacionales o Estatales: un día sobre 2 o 3 tapices. En caso de que las inscripciones sean muy numerosas se añadirá un tapiz más.

En principio, para cualquier tipo de competición, la duración de las sesiones no deberá sobrepasar las 7 horas.

El descanso entre los combates SENIOR y JUNIOR no debe ser menor de 10 minutos.

El descanso entre los CADETES, ESPERANZA Y VETERANOS no será menor de 15 minutos.

A saber:

- 1er. Día: rondas eliminatorias y finales
- 2do. Día: las finales.

Todas las finales deberán disputarse sobre un único tapiz.

ARTICULO 17. - CEREMONIA PROTOCOLARIA.

Los luchadores medallistas de cada categoría de peso asisten a la ceremonia protocolaria y reciben una medalla y un diploma según su clasificación.

1º. Oro.

2º. Plata.

3º. Bronce

3º Bronce.

En la clasificación final en el Torneo Nórdico solo se otorgará una medalla de bronce.

CAPITULO 3

DESARROLLO DE LA COMPETICION

ARTICULO 11. - EL PESAJE

La lista definitiva de competidores deberá ser remitida obligatoriamente en las fechas recogidas en el reglamento de la competición (normalmente 10 días antes), por el jefe de delegación al Comité Organizador de la FELODA.

El procedimiento del pesaje tiene el fin de comprobar, que el peso del competidor corresponde a una de las categorías de peso. El competidor tiene derecho de competir en su categoría de peso, establecida en el pesaje.

El pesaje se lleva a cabo por jueces-árbitros, designados por el RESPONSABLE de los ÁRBITROS, conjuntamente con el responsable del comité de competición.

El pesaje tiene lugar durante el primer día de competiciones o el día anterior y durará 1 hora. Si el pesaje se hiciera en el primer día de competición, comenzará no menos de 2 horas antes de la competición.

Antes del pesaje todos los competidores pasarán obligatoriamente el control médico oficial. Los competidores serán examinados por los médicos responsables de la competición, quienes tendrán la obligación de eliminar a todo SAMBOKA que presente cualquier peligro de contagio o lesión.

Los competidores se pesan en una sala especial o en un espacio separado por un biombo, los hombres en calzoncillos o malla y las mujeres en traje de baño o maillot.

Aquel competidor que no se presente al pesaje dentro tiempo establecido, o que se ausente de él, no podrá participar en la competición.

Una hora antes del comienzo del pesaje, los competidores podrán controlar de su peso sobre la báscula oficial.

Se permitirá utilizar para el pesaje más de una báscula a condición que los competidores de una misma categoría de peso sean pesados en la misma báscula.

Los participantes deberán estar en perfectas condiciones físicas y llevar las uñas cortadas, lo cual será ser controlado en el pesaje.

Hasta el momento que termine oficialmente el pesaje los SAMBOKAS tendrán derecho, según su turno, de situarse sobre la báscula tantas veces como deseen, sin perturbar en ningún caso el desarrollo del proceso.



En el pesaje el competidor presentará documentos para certificar su identidad, tal como la licencia de competidor, D.N.I., o pasaporte y comprobante del control médico.

El resultado del pesaje será anotado en la hoja oficial de pesaje (anexo9), la cual será firmada por los miembros del equipo de oficiales y hecha pública para conocimiento general.

ARTICULO 12. - SORTEO

El sorteo se realizará 3 días antes de la competición en la sede de la FELODA o de la Federación organizadora, deberá ser público y una vez realizado se expondrá en los medios de los que disponga la federación.

Realización del sorteo:

1. Se designarán dos cabezas de serie según el resultado del Campeonato de España del año anterior: al oro le será asignado el número 1 y a la plata con el número 2.
Este procedimiento será válido siempre que los dos sambokas en cuestión mantengan la categoría de edad y el peso en el que consiguieron ese resultado.
2. 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).
3. 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.
4. 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.
5. El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del número de sorteo designado.

Si un deportista no diera el peso será eliminado del cuadro y su adversario pasará a la siguiente ronda.

Si en el pesaje los deportistas de una categoría de peso el cuadro de emparejamientos se ve reducido a menos de seis luchadores, el cuadro será anulado y se efectuará una liga de todos contra todos.

IMPORTANTE: Si con ocasión del sorteo o del pesaje, el responsable constata un error de procedimiento, el sorteo o el pesaje de la categoría será anulado y se realizará de nuevo.

ARTICULO 13. - EMPAREJAMIENTO

Un documento que fije el protocolo y el horario de los combates deberá ser establecido para facilitar todas las precisiones útiles sobre el desarrollo previsible de la competición.

Los emparejamientos de cada ronda, así como sus resultados, serán registrados en una lista expuesta a la vista de los participantes, quienes podrán consultarla en cualquier momento.

En las competiciones donde participan en una misma categoría varios SAMBOKAS de una misma Federación Territorial, se aplicará el sorteo según la normativa del presente reglamento.

ARTICULO 14. - RONDAS ELIMINATORIAS

Las rondas eliminatorias se desarrollarán hasta la eliminación progresiva de los competidores. Éstas durarán hasta que la clasificación de los 6 primeros pueda ser determinada.

En caso de igualdad de puntos positivos de varios sambokas, la clasificación se establecerá con la apreciación sucesiva de los siguientes elementos:

1. El mayor número de puntos positivos acumulados en el curso de la competición.
2. El mayor número de victorias.
3. El mayor número de victorias totales (acción técnica, técnica dolorosa, proyección de pie, etc.).
4. El mayor número de victorias 4:0 no contadas como victoria total (abandono, superioridad Técnica, etc.)
5. El mayor número de victorias por superioridad 8 Puntos de diferencia.
6. El mayor número de victorias por puntos (de 1 a 7 puntos).
7. El menor número de derrotas.
8. Si en este momento la igualdad subsiste, se buscará: el número de puntos técnicos obtenidos por el competidor en los dos últimos combates. Serán clasificados en función de la rapidez del tiempo efectuado para obtener la victoria total (punto 3).

EN LAS CATEGORIAS DE PESO CON 5 O MENOS LUCHADORES INSCRITOS, SE DISPUTARÁ UN TORNEO NORDICO (TODOS CONTRA TODOS)

Criterios de clasificación para el torneo nórdico:

Para el sistema de torneo nórdico, solamente 4 puntos de clasificación se atribuirán a la victoria total, abandono, etc.

En el torneo nórdico, aquel samboka que haya obtenido más puntos de clasificación, será el primer clasificado.

Si un luchador ha ganado todos sus combates, este será el primer clasificado, aun teniendo menos puntos de clasificación que otro samboka.



En el caso de igualdad de puntos de clasificación entre dos sambokas, el combate entre ellos determinará al vencedor. El samboka que gane se clasificará delante de su adversario.

En caso de igualdad entre varios luchadores el criterio a seguir para clasificarles será el siguiente:

1. Mayor número de victorias por Victoria Total.
2. Mayor número de victorias de combate por superioridad.
3. Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
4. Menor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.

ARTICULO 15. - FINALES

Participan en la final los competidores que están clasificados en semifinales, para 1º y 2º puesto.

Los perdedores directos de los dos semifinalistas, disputarán los dos 3º puestos, y los dos 5º con los vencedores de la repesca.

CASOS PARTICULARES:

- 1) En el caso en que en la final un samboka no se presente en el tapiz cuando le llamen por su nombre, será descalificado y no clasificado. Su adversario habrá ganado el combate.
- 2) Los sambokas que no tengan adversario serán clasificados sin combate.

ARTICULO 16. - CLASIFICACION DE LA FINAL.

El combate que determine la clasificación final para el 1º y 2º, los dos 3º y los dos 5º ha de terminarse obligatoriamente por la victoria de un samboka.

En cualquier caso, la victoria total o la superioridad técnica (8 puntos de diferencia) interrumpen la lucha y determina al vencedor.

PRECISIONES COMPLEMENTARIAS:

Un samboka que no termina la competición no será clasificado.

Igualmente, un samboka descalificado por brutalidad o por conducta antideportiva no será clasificado. En este caso, convendrá que el jefe de tapiz obtenga la conformidad del controlador de la competición antes de hacer efectiva la descalificación del samboka en falta.

Un samboka lesionado y/u hospitalizado y que no pueda presentarse sobre el tapiz, podrá, con la prescripción obligatoria del médico de la FELODA o de la competición, ser declarado vencido, pero no descalificado. De esta manera, será clasificado y podrá continuar la competición si fuese repescado.

Finalmente, un samboka eliminado (obligado por el médico oficial a abandonar) puede ser clasificado según su posición al final de la competición.

En el caso en que dos sambokas sean eliminados por pasividad en el combate de final, quedarán automáticamente clasificados *ex-aequo* en el 2º, 4º o 6º lugar, sobreentendiéndose que los puestos superiores no estarán asignados.

CAPITULO 4

EL CUERPO ARBITRAL

ARTICULO 17. - COMPOSICION

En todas las competiciones, el equipo arbitral para cada combate está formado por:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Es decir, tres oficiales cuyas modalidades de calificación o de designación son fijadas por la Normativa del Colegio Nacional de Jueces-Árbitros de la FELODA.

En todos los Campeonatos bajo la tutela de la FELODA será designado un controlador de tapiz que realizará las funciones especificadas en el artículo "El controlador".

Está terminantemente prohibido cambiar un miembro del equipo arbitral en el transcurso de un combate, salvo en caso de indisposición grave constatado por el médico oficial.

El equipo arbitral no puede en ningún caso estar formado por dos oficiales de la misma autonomía (salvo necesidades excepcionales).

Además, está terminantemente prohibido a un miembro de un equipo arbitral ejercer sus funciones durante los combates disputados por luchadores de su misma autonomía (salvo necesidades excepcionales).

El cuerpo de arbitraje está formado solamente del Árbitro, del Juez y del Jefe de tapiz. Deben tomarse todas las decisiones por mayoría de 2 contra 1 o unánime. El cuerpo arbitral tiene el derecho de observar el vídeo para tomar sus decisiones en caso de controversia.

ARTICULO 18. - FUNCIONES COLECTIVAS

- a) El equipo arbitral asegura todas las funciones previstas por las reglas de las competiciones de SAMBO y por las disposiciones particulares eventualmente fijadas por la organización para algunas de ellas.
- b) Su deber consiste en seguir cada combate con la mayor atención y juzgar las acciones de forma que, el resultado que figure sobre la plantilla del juez refleje exactamente la fisonomía del combate.
- c) El jefe de tapiz, el árbitro y el juez aprecian las presas de forma individual con el fin de emitir una decisión definitiva común. El árbitro y el juez deben colaborar bajo la dirección del jefe de tapiz que coordina las labores del cuerpo de arbitraje.
- d) Es tarea del cuerpo de arbitraje asumir todas las funciones de arbitraje y de juicio, atribuir los puntos y aplicar las sanciones previstas por las reglas.



- e) La planilla del juez y del jefe de tapiz sirve para puntuar todas las técnicas efectuadas por los dos sambokas. Los puntos, las advertencias (0) deben inscribirse con la mayor precisión en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate. Las planillas deben ir firmadas, respectivamente, por el juez y el jefe del tapiz.
- f) Si un combate no terminase con victoria total, la decisión deberá ser tomada por el jefe de tapiz, que tendrá que basarse sobre la apreciación de todas las acciones de cada uno de los adversarios, anotados minuciosamente, sobre la planilla del juez y la del jefe de tapiz.
- g) Todos los puntos del juez deben, desde su adjudicación, ponerse en conocimiento del público, por medio de paletas, dispositivos luminosos o por otros dispositivos adecuados.
- h) Para la dirección de los combates y según sus respectivas funciones, los miembros del cuerpo de arbitraje deben expresarse en términos del vocabulario básico de la FELODA, pero les está prohibido hablar con alguien durante el combate, salvo entre ellos, por supuesto, a fin de realizar correctamente las funciones encomendadas.

ARTÍCULO 19.- LA VESTIMENTA DE LOS ARBITROS

El cuerpo arbitral: árbitros, jueces, jefes de tapices y controladores deberán estar uniformados de la siguiente manera cuando ejerciten sus funciones:

- Polo negro de manga corta o larga con el logo de la FELODA
- Pantalones grises (sin dobladillo) con cinturón negro.
- Calcetines negros.
- Zapatillas deportivas negras.

De igual manera, no pueden llevar el nombre de ningún sponsor, aunque el número en su espalda podrá incluir el nombre del sponsor de la FELODA.

ARTICULO 20. - EL ÁRBITRO.

- a) El árbitro es responsable, en el tapiz, del buen desarrollo del combate, que debe dirigir según las reglas.
- b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones, al igual que debe dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención exterior irregular e inoportuna.
- c) Trabaja en estrecha colaboración con el juez. Debe dirigir su interés hacia la dirección del combate guardándose de intervenir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbido inicia, interrumpe y termina el combate.
- d) El árbitro ordena la vuelta de los sambokas al tapiz, en el caso de que hubieran salido, o la continuación del combate, de pie o en tierra, encima o debajo, con la aprobación del juez o en su defecto la del jefe de tapiz.
- e) El árbitro está obligado a llevar sobre el brazo izquierdo un manguito de color rojo y sobre el brazo derecho un manguito de color azul. Indica con los dedos los puntos correspondientes al valor de una técnica después de su ejecución ya sea levantando el brazo derecho si es el samboka vestido de azul el que obtiene los puntos, o bien levantando el brazo izquierdo si es el samboka vestido de rojo el que los ha merecido.



- f) El árbitro no debe dudar nunca en:
- Llamar al orden a los sambokas pasivos
 - Interrumpir el combate, justo en el momento preciso, ni antes ni después.
 - Indicar si la técnica realizada al borde del tapiz es o no válida.
 - Señalar y pronunciar la victoria total después de haber solicitado el acuerdo del juez o en su defecto, el del jefe de tapiz.

El árbitro pondrá especial cuidado en no aproximarse demasiado a los sambokas cuando estos estén de pie, pero en el caso de que estén en el suelo se mantendrá cerca de ellos y especialmente en caso de tentativa de técnica de presa dolorosa.

- g) El árbitro deberá también :
- Observar muy particularmente la ejecución de técnicas dolorosas reglamentarias.
 - Tan pronto como uno de los sambokas empiece a aplicar una presa dolorosa el árbitro hará la apropiada señalización con el puño cerrado del color del luchador que ejecute la presa. Desde ese momento 60 segundos serán otorgados para la ejecución de la presa dolorosa. Después de ese tiempo, en el caso que el samboka no haya logrado el abandono de su oponente, el árbitro deberá interrumpir el combate y reanudarlo en posición de pie en el medio centro del tapiz.
 - Obligar a los sambokas a permanecer sobre el tapiz hasta el anuncio del resultado final.
 - Proclamar con acuerdo del JEFE DE TAPIZ el resultado del combate.
 - Opinar a favor o en contra de la imposición, de avisos, amonestaciones o descalificaciones.
 - Dar los avisos en el centro del tapiz, explicando con el vocabulario oficial, gestos y escuetamente al samboka el motivo de la penalización.
 - Marcar la inmovilización” con la palma de la mano abierta hacia abajo del color del samboka atacante. Después de 10 segundos el árbitro dirá en voz alta “10 segundos” y después de 20 segundos transcurridos debe de anunciar: “inmovilización terminada”, y mostrará con la correspondiente señalización la evaluación obtenida.
- h) El árbitro está capacitado para pedir sanciones por infracción a las reglas, o por brutalidad.
- i) El árbitro, por intervención del jefe del tapiz, debe interrumpir el periodo y proclamar la victoria por superioridad técnica.

ARTICULO 21. - EL JUEZ

- a) El juez asume todas las cargas previstas por las reglas de SAMBO en general.
- b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate, sin distraerse en ningún momento y atribuir los puntos de cada acción, que consigna en su plantilla de puntuación, conjuntamente con el árbitro o el jefe del tapiz. Ha de dar su opinión en cualquier situación.
- c) Después de cada acción y basándose en las valoraciones del árbitro (que compara con su propia apreciación) o con la del jefe de tapiz, anota el número de puntos atribuidos a la acción y muestra el resultado por medio de un marcador o paletas, situado a su lado y que debe resultar visible tanto para los espectadores como para los sambokas.



- d) Da sus propios avisos, o señala él mismo si el samboka es pasivo o activo levantando la paleta o brazo del color del samboka
- e) Declara la victoria total.
- f) Si durante el combate el juez observase una acción que estime oportuna comunicarla al árbitro, deberá hacerlo levantando la paleta del color del samboka involucrado incluso si el árbitro no hubiese solicitado su opinión. En cualquier circunstancia, el juez notificará al árbitro toda anomalía o irregularidad en el combate o en el comportamiento de los sambokas.
- g) El juez debe además firmar la planilla en el momento de recibirla y al final del combate, no dejar de anotar, claramente, el resultado del mismo, tachando de manera clara el nombre del vencido.
- h) Las decisiones del juez y del árbitro son válidas y definitivas, sin necesidad de intervención del jefe de tapiz, si son idénticas.
- i) La planilla de puntuación del juez ha de apuntar exactamente el tiempo con el cual se ha terminado el combate, en el caso de victoria total, superioridad técnica, abandono u otra.
- j) A fin de facilitarle la mejor visión del combate, principalmente en casos de posición delicada, el juez está autorizado a desplazarse, pero únicamente a lo largo del lado del tapiz en que se encuentra.
- k) El juez anotará en su boletín, en la casilla prevista al efecto, cada una de las veces que un samboka haya sido penalizado por pasividad, si es el primer aviso (0), si es la primera amonestación (0) + punto al oponente, si es la segunda amonestación (0) + y si es la tercera (0) + ☒ eliminación por amonestaciones.
- l) Pondrá el signo + en cada acción hasta la penúltima técnica, no teniendo, por tanto, en su boletín más que una sola técnica sin signo +, que será la correspondiente a la última acción. Ejemplo: 4 + 1 + 2

ARTICULO 22. - EL JEFE DE TAPIZ

- a) El jefe de tapiz, cuyas funciones serán preponderantes, deberá atender a todas las obligaciones previstas en las reglas de SAMBO.
- b) Coordina la labor del árbitro y la del juez.
- c) Debe seguir atentamente el desarrollo del combate sin dejarse distraer de ninguna manera y apreciar en función de las reglas, el comportamiento de las acciones de los miembros del equipo arbitral.
- d) En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, tiene la obligación de decidir y determinar el valor de las acciones y en su caso, confirmar la victoria total.
- e) En ningún caso será el primero en mostrar la puntuación por una acción técnica. Esperará siempre a la valoración del juez y el árbitro. No tiene derecho a influir en la decisión de estos.



- f) En caso de infracción o error flagrante tiene derecho a interrumpir el combate y preguntar las razones que han motivado las decisiones del árbitro y del juez. Después de consultar al juez y al árbitro, podrá rectificar y corregir la decisión siempre y cuando obtenga mayoría de opiniones (dos votos contra uno).

ARTÍCULO 23.- SANCIONES CONTRA EL EQUIPO ARBITRAL

La comisión de la FELODA, que constituye el jurado, después de consultar con los delegados de las competiciones podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias hacia el o los miembros del cuerpo de arbitraje que han fallado técnicamente:

- Darle una amonestación.
- Retirarle de la competición.
- Delegar al miembro interesado a una categoría inferior (siempre nacional).
- Pronunciar la suspensión temporal.
- Pronunciar la exclusión definitiva.

CAPITULO 5

EL COMBATE

ARTICULO 24. - DURACION DE LOS COMBATES

La duración de los combates estará determinada de la manera siguiente:

INFANTIL, ESCOLARES Y CADETES, MASCULINO Y FEMENINO.....	4- minutos
JUNIOR, ESPERANZAS Y SENIOR FEMENINO.....	4- minutos
JUNIOR, ESPERANZAS Y SENIOR, MASCULINO.....	5- minutos
VETERANOS MASCULINO.....	4- minutos
VETERANOS FEMENINO.....	3- minutos

El tiempo de combate iniciará con el primer pitido del silbato del árbitro. El tiempo de las interrupciones no está incluido en el tiempo actual del combate.

En el curso del combate los contendientes no deberán salir del tapiz sin el permiso explícito del árbitro. Si fuese necesario, el contendiente dejará el tapiz con el permiso del árbitro para poner su uniforme en orden.

En caso de lesión en un combate, se dará un tiempo máximo de 2 minutos por luchador. La asistencia médica será realizada directamente en el tapiz.

ARTICULO 25. - LLAMADA

Los competidores serán invitados, con voz clara e inteligible, a presentarse sobre el tapiz en sus respectivas esquinas, tendrán que presentarse debidamente equipados y en perfecto estado de higiene, irán afeitados o con barba de varios días.

Cualquier competidor que no se presente tras la llamada formal de su nombre, será considerado como vencido por victoria total y será descalificado de la competición. Se anotará 0.00 (tiempo)- X – (descalificación)

A partir de la segunda vuelta de la prueba, se podrá hacer tres llamadas a los competidores con un intervalo de 30 segundos.

Si después de la tercera llamada el samboka no se presentase, será descalificado de la competición y quedará fuera de la clasificación 4-0 –0.00 (tiempo)- X –(descalificación).



ARTICULO 26. - COMIENZO

Respondiendo a la citación de su nombre, cada competidor deberá colocarse antes del combate en el rincón del tapiz que le haya sido asignado y que será el que esté marcado con el mismo color que su kurtka.

El árbitro se colocará en la esquina neutra del tapiz, les llamará, presentará a los dos sambokas, les dará la mano y se asegurará de la conformidad de sus uniformes.

Los sambokas se saludarán cuando el árbitro toque el silbato, los sambokas se aproximarán el uno al otro y comenzarán inmediatamente el combate. No tendrán que darse la mano de nuevo hasta el final del combate.

ARTICULO 27. - INTERRUPCIÓN DEL COMBATE.

Si uno de los contendientes se encontrara en la necesidad de interrumpir el combate como consecuencia de una lesión o de cualquier otro incidente aceptable ajeno a su voluntad, el árbitro podrá suspender el combate una o varias veces por una duración máxima de 2 minutos por combate.

Si al cabo de estos 2 minutos el samboka en cuestión no pudiera reanudar el combate, será declarado vencido 4-0- X -(lesión).

el samboka deberá ser informado al minuto de la duración efectiva de la interrupción y en el último minuto cada 20 segundos.

En caso de lesión, el árbitro detendrá el combate y solicitará los servicios del médico para asistir al samboka determinando posteriormente si está apto o no para continuar el combate.

El samboka podrá continuar la competición en las rondas siguientes si fuese repescado y si el médico responsable de la competición no se opone a ello.

El Jefe de Tapiz podrá decidir interrumpir un combate si constata una falta grave en la valoración del árbitro. Después de consultar la acción con el Juez y Árbitro y aclarada la situación, hará reanudar el combate.

Bajo ninguna circunstancia un participante podrá tomar la iniciativa de interrumpir el combate.

ARTICULO 28. - FIN DEL COMBATE.

El fin del combate sobreviene por constatación de victoria total, por superioridad técnica 8 puntos de diferencia, por técnica de presa dolorosa, por eliminación o por descalificación de uno o de los dos competidores, por lesión, o por expiración del tiempo reglamentario anunciado por un golpe de gong y toque de silbato del árbitro.

Una vez finalizado el combate, el árbitro se situará en medio del tapiz, de cara a la mesa oficial. Los sambokas se colocarán uno a cada lado del árbitro mientras esperan la confirmación del vencedor por parte del jefe de tapiz, y una vez proclamada la decisión, se dan la mano entre ellos y al árbitro.



Deberán abandonar el tapiz con el uniforme reglamentario.

ARTICULO 29. – INTERRUPCIÓN Y CONTINUACION DEL COMBATE

El combate deberá reanudarse en el centro del tapiz en los casos siguientes:

- Si un pie sale (sin existir acción) de la superficie de combate.
- Si la técnica acaba en la superficie de protección.
- Si los sambokas abandonan el tapiz.
- Si los sambokas permaneciesen sin acción en el borde del tapiz.
- Si la técnica iniciada en el suelo se termina en la superficie de protección, la mitad del cuerpo en el exterior, delimitado por la cintura o la anchura de uno de los dos adversarios (eje longitudinal)
- Si la inmovilización o la tentativa de técnica de presa dolorosa declarada llevan a los sambokas al exterior sin el menor contacto con la superficie de combate.
- Si hay más de 1 minuto de técnica de presa dolorosa.

ARTICULO 30. – CLASES DE VICTORIAS

Victoria Total

La victoria total se pronunciará en caso de proyección neta que haga caer al adversario sobre su espalda, los omoplatos o en puente, a condición de que el ejecutante no caiga.

La proyección en puente, así como la rotación rápida sobre la totalidad de la espalda, será considerada como proyección sobre toda la espalda, es decir victoria total. Deberá anotarse: X – Victoria Total.

Victoria por Superioridad Técnica

Si durante el combate, uno de los SAMBOKAS obtuviera una diferencia de 8 puntos o más sobre su adversario, se interrumpirá el combate y dicho SAMBOKA será declarado vencedor por superioridad técnica.

Victoria por Descalificación

La victoria por descalificación se producirá cuando el SAMBOKA cometa una infracción disciplinaria o violación del reglamento, o por tres amonestaciones, deberá anotarse – X – descalificación, en el boletín de puntuación y en el cuadro de clasificación

Victoria por lesión

El SAMBOKA será clasificado en la plaza que ocupe en el momento de su abandono. Podrá continuar en Competición si es rescatado, con permiso del médico de la competición.

Victoria por abandono

La victoria por abandono se producirá cuando un SAMBOKA haga gestos o signos evidentes de abandono.

1. Las técnicas de presa dolorosa se permiten cuando el atacado se encuentra en la posición “de suelo”, el atacante puede estar de pie.



2. La técnica de presa dolorosa sobre el brazo debe ser interrumpida, si el atacado pasa a la posición “de pie” y levanta el cuerpo (los hombros) del atacante del tapiz.

3. La técnica de presa dolorosa sobre la pierna debe ser interrumpida, cuando el atacado pasa a la posición “de pie”.

En caso de abandono se parará el combate y se pronunciará el abandono, sin que esta decisión implique dudas del cuerpo arbitral en función de los signos de abandono del competidor, será aceptado en su totalidad, y su resultado no será revisado, deberá anotarse en la hoja de puntuación X – Por abandono.

Los signos de abandono se harán en voz alta o bien golpeando con la mano o con el pie sobre cuerpo del adversario, sobre el tapiz o cualquier otro medio suficientemente evidente de abandono.

El grito se entenderá como abandono solamente cuando lo haga el samboka que está recibiendo una técnica de presa dolorosa.

Victoria por Incomparecencia

La victoria por no-presentación se obtendrá cuando el SAMBOKA no se presente a la llamada oficial de su combate. Será eliminado de la Competición y no será clasificado. El resultado será de 4-0 y se anotará 0.00 (tiempo).

Victoria por Puntos

La victoria por puntos se obtendrá cuando el combate termine por una diferencia inferior o igual a 7 puntos.

Victoria Técnica (con igual número de puntos)

1. En caso de empate a puntos la victoria va para el contendiente que haya conseguido más puntos por acciones técnicas. El ganador consigue 2 puntos positivos, el perdedor 0 puntos. En caso de empate a puntos y puntos técnicos, la victoria va para quien aplicó las proyecciones o técnicas de mayor valor (4, 2, 1.).
2. En el caso de que todas las evaluaciones de ambos contendientes sean iguales, la victoria es otorgada al último samboka en aplicar una técnica puntuada en el curso del combate (1, 2, 4 puntos).
Con los puntos técnicos el ganador consigue 2 puntos, y el perdedor 0 punto positivo.
3. Si el combate acabara sin puntos técnicos la victoria será atribuida al contendiente que haya conseguido el último punto por la amonestación otorgada a su oponente y en caso de persistir el empate, para quien consiguió la última evaluación por amonestación del oponente. En este caso el ganador consigue 2 puntos y el perdedor 0 puntos.
4. En caso de empate al final del combate, con solo amonestaciones en el macador, la victoria será otorgada al samboka que ha recibido puntos por la última evaluación por amonestación mostrada a su oponente.

CAPITULO 6

PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA

ARTICULO 31. - APRECIACION DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCION O DE LA TECNICA

Si en la ejecución de una técnica, el samboka atacado lograse llevar a cabo en la continuidad de la acción un contraataque, la acción no podrá ser interrumpida y deberá permitirse el desarrollo completo de la técnica.

Si el samboka que ejecuta una proyección cae sobre una parte de su propio cuerpo, no se le adjudicará ningún punto a su adversario, salvo si esta situación sea el resultado de un contraataque por proyección evidente. Dicho esto, el samboka sobre el cual ha sido dirigida la técnica no podrá obtener puntos, salvo en el caso de que hubiese proyectado al samboka atacante al suelo.

El árbitro deberá esperar el desenlace de la situación. Indicará los puntos. Si el Juez está de acuerdo levantará su paleta, si no está de acuerdo el Jefe de Tapiz intervendrá en la decisión.

Al final del combate, las acciones sólo serán válidas si son terminadas antes del sonido del gong. En ningún caso el contraataque del samboka atacado será válido después del sonido del gong.

En caso de victoria total que se produzca en el momento mismo del fin del combate, únicamente el sonido del gong determinará si la acción había terminado o no.

Si hubiese diferencias de opinión relativas a los puntos concedidos por una técnica y no hubiese mayoría, el Jefe de Tapiz llamará a consulta al árbitro y al juez y juntos decidirán la puntuación exacta.

ARTICULO 32. - MARCAJE DE LOS PUNTOS

El Juez y el Jefe de Tapiz anotarán en un boletín (hoja de puntuación) los puntos obtenidos por las acciones y las técnicas que lleven a cabo los SAMBOKAS. 1 + 2 + 4 - (2) - (4) - 0 - X

ARTICULO 33. - VALOR ASIGNADO A LAS ACCIONES TECNICAS

1 PUNTO

- Por proyección que haga caer al adversario sobre un hombro, el pecho, el vientre o los glúteos, cuando el atacante pierda el equilibrio y le acompañe en la caída.
- Por una proyección en la que el atacante queda de pie, hace caer al adversario sobre el costado cuando esté de rodillas y el atacante lo haya despegado del suelo con elevación.



- Por una proyección en la que el atacante que cae, hace caer al adversario sobre el costado cuando esté de rodillas, y el atacante lo haya despegado del suelo.
- Cuando el adversario del samboka reciba la primera amonestación por huida del tapiz, falta, etc.
- Cuando el adversario del samboka reciba la primera amonestación por pasividad.
- En caso de fuga de inmovilización patente fuera del tapiz y técnicas ilegales que prohíban la acción.

2 PUNTOS

- Por una proyección que haga caer al adversario sobre el pecho o vientre, los hombros o los glúteos, cuando el atacante quede de pie.
- Por una proyección que haga caer al adversario sobre el costado, cuando el atacante pierda el equilibrio.
- Por una proyección del atacante sin caer despegando al adversario con elevación; y lo hace caer sobre la espalda o en puente cuando esté de rodillas.
- Por una inmovilización de más de 10 y menos de 20 segundos.
- Por una fuga de técnica dolorosa patente, fuera del tapiz.
- Por la segunda amonestación de su oponente.

4 PUNTOS

- Por una proyección que haga caer al adversario sobre la espalda o en puente, cuando el atacante pierda el equilibrio y toque el tapiz con cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies ó bien se apoye sobre el cuerpo de su adversario.
- Por una proyección que haga caer al adversario sobre el costado, cuando el atacante quede de pie.
- Por una inmovilización de 20 segundos (4 puntos) no pudiéndose hacer más de una por combate.

NOTA:

La inmovilización aplicada por un competidor en el curso de un combate no puede ser evaluada con más de 4 puntos en la suma total. Por esto motivo, si una inmovilización de 20 segundos es aplicada, todos los puntos adquiridos antes serán anulados.

Si el samboka atacante se encuentra en el suelo, no podrá en ningún caso recibir puntos por sus acciones. Con mayor razón si están los dos en el suelo. En este caso, el árbitro esperará un tiempo prudente y si no se desarrollará ninguna acción (inmovilización, técnica dolorosa o retorno a la posición vertical), hará reanudar el combate de pie.

Por tentativa de técnica dolorosa declarada, el samboka atacante dispondrá como máximo de un 1 minuto para llevar a buen fin la acción, el árbitro marcará con el brazo extendido y horizontal y el puño cerrado correspondiente al color del samboka dominante.

<u>El Defensor cae:</u>	<u>El Atacante realiza derribos:</u>	
	<u>Sin Caer</u>	<u>Cayendo</u>
De espalda o "en puente"	Victoria Total	4 Puntos
De costado o "medio puente"	4 Puntos	2 Puntos
De pecho, vientre, nalgas, cintura, hombro	2 Puntos	1 Punto

ARTICULO 34. - DECISION Y VOTO.

El árbitro indica su decisión levantando el brazo y marcando los puntos con los dedos de forma visible. Si el árbitro y el juez están de acuerdo, la decisión es correcta.

El jefe de tapiz no tiene derecho a influir o modificar una decisión en la que el juez y el árbitro están de acuerdo, excepto en el caso que él pida una consulta o después de una reclamación.

El juez y el jefe de tapiz deben manifestarse por medio de paletas o marcador electrónico. Habrá:

- Una paleta blanca.
- 4 rojas y 4 azules, de las cuales 6 estarán numeradas con los puntos 1, 2 y 4 para indicar los puntos y las dos restantes destinadas para solicitar aviso o marcar la pasividad.

Han de estar colocadas al alcance de la mano de los interesados. El juez no puede en ningún caso abstenerse de votar y debe emitir su voto de manera clara y que no dé lugar a dudas.

En caso de desacuerdo, la decisión será tomada por el jefe de tapiz. Esta decisión que ha de resolver la divergencia de opiniones contradictorias del juez y del árbitro, obliga en cualquier caso al jefe de tapiz a pronunciarse por una u otra de las estimaciones formuladas.

Si el combate dura hasta el final del tiempo reglamentario, el boletín del jefe de tapiz será tomado en consideración a la hora de designar el vencedor.

El marcador deberá estar conforme a este boletín.

Si entre la planilla del juez y la del jefe del tapiz hubiera una diferencia puntos, solamente será tomada en cuenta la planilla del jefe de tapiz.

ARTICULO 35. - CUADRO DE DECISIONES

- Si el voto concierne sólo a un samboka solamente se podrá levantar una paleta. Dicha paleta será del color del samboka, en cuestión si la decisión es favorable. Será de color blanco si la decisión es contraria.
- En caso de desacuerdo entre el Juez y el Árbitro, el Jefe de Tapiz tomará parte en la votación y tomará partido, en la medida de lo posible, por uno u otro.



- C. Si la votación concierne a los dos sambokas, podrá expresarse entonces con la elección de los colores rojo y azul.
- D. También es este caso, si hubiese desacuerdo entre el Juez y el Árbitro, el Jefe de Tapiz intervendrá en la decisión final, salvo cuando se trate de imponer la descalificación por pasividad, cosa en la que deberá haber unanimidad del cuerpo arbitral, respaldados por el CONTROLADOR.

TABLA 1ª

Atribución de puntos o advertencias.

En función de cada situación, el juez y el árbitro atribuirán los puntos, las advertencias y los avisos por pasividad como se indica aquí debajo, en cada una de las hipótesis adelantadas, dan el resultado siguiente:

(R= samboka ROJO - A= samboka AZUL - 0= cero puntos).

Posición del oficial:

Arbitro	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado Oficial	Observaciones
1.R.	1.R.	----	1.R.	En estos ejemplos al estar de acuerdo el juez y el árbitro, el jefe de tapiz no interviene.
2.A.	2.A.	----	2.A.	
4.R.	4.R.	----	4.R.	

Árbitros	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado Oficial	Observaciones
1.R.	0	0	0	En estos ejemplos, el juez y el árbitro están en desacuerdo en cuanto a la atribución de puntos. El jefe de tapiz interviene y se aplica el principio de mayoría.
1.A.	1.R.	1.R.	1.R.	
2.R.	1.R.	2.R.	2.R.	
2.A.	0	2.A.	2.A.	
4.R.	2.R.	2.R.	2.R.	
1.R.	4.A.	4.A.	4.A.	

CAPITULO 7

PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE

ARTICULO 36.- PUNTOS DE CLASIFICACION

Un combate no podrá terminarse sin puntos técnicos o de amonestación (salvo en los casos de descalificación, técnica de dolor o lesión).

Un samboka que no tiene ningún punto técnico no podrá obtener ningún punto "positivo" para la clasificación y tampoco podrá ser proclamado vencedor, excepto que gane por lesión o descalificación de su oponente.

La valoración de 0/ 4 en caso de descalificación (se atribuyen 4 puntos al samboka no descalificado y sin puntos técnicos), se da únicamente en el caso en que un samboka haya sido descalificado por actitud antideportiva contra las reglas.

Para determinar la clasificación en los grupos, la puntuación positiva se aplica de la siguiente manera:

- 4 puntos para el vencedor y 0 para el vencido en caso de:
 - victoria total
 - Presas de dolor
 - Gran Superioridad técnica (8 puntos de diferencia)
 - Abandono, Incomparecencia, lesión, expiración del tiempo de asistencia medica
 - Descalificación del adversario por comportamiento antideportivo (violación de las reglas)
- 3 puntos para el vencedor y 1 puntos para el vencido
Cuando el combate se termina con una diferencia de 1 a 7 puntos y el vencido ha marcado 1 o varios puntos técnicos.
- 3 puntos para el vencedor y 0 puntos para el vencido
Cuando el combate se termina con una puntuación de 1 a 7 puntos para el vencedor y el vencido no ha marcado ningún punto técnico.
- 2 puntos para el vencedor y 0 puntos para el vencido
 - Por el número de puntos técnicos..... AZUL 1+1+1+1 ROJO 1+1+1+1
 - Por la calidad de los puntos técnicos AZUL 1+1+1+1 ROJO 1+1+2
 - Por la última evaluación técnica..... AZUL 1+1+1+1 ROJO 1+1+1+1
 - Por la última amonestación declarada al oponente..... AZUL 0 + 1 + 2 ROJO 0+ 1 + 2



- 0 puntos para el vencedor y 0 puntos para el vencido
- Descalificación de ambos contendientes por violar las reglas
- Eliminación de ambos atletas por falta de combatividad (Pasividad)
- Eliminación por lesión de ambos de la competición (Decisión medica)

ARTICULO 37. - DETERMINACION DEL VENCEDOR EN CASO DE IGUALDAD DE PUNTOS

Si al final del tiempo reglamentario dos sambokas están en igualdad de puntos, se proclamará al vencedor apreciando sucesivamente los siguientes elementos:

- El mayor número de técnicas de 4 puntos.
- El mayor número de técnicas de 2 puntos.
- El mayor número de técnicas de 1 punto.
- El samboka que haya marcado el último punto de acción.

Con el fin de determinar quién ha marcado el último punto de acción, antes de marcar éste, es necesario destacar con un signo + los demás puntos marcados
(Ejemplo: 2+1+4)

ARTICULO 38. - ELIMINACION

El samboka que sufra una derrota es eliminado, aunque podrá seguir en competición si es repescado.

Los sambokas eliminados han de ser anotados en la hoja de emparejamiento, así como en el cuadro.

Los competidores eliminados en una misma ronda serán considerados fuera de combate al mismo tiempo y clasificados según sus puntos positivos adquiridos.

Un samboka que, sin aviso del médico o sin aviso del Secretario Oficial, no se presenta delante de su adversario después de ser llamado por su nombre, tal como lo prevé el Reglamento Nacional, será descalificado y no clasificado.

ARTICULO 39. - LAS TÉCNICAS O PRESAS DOLOROSAS

Se trata de técnicas de luxación de una articulación o pinzamiento sobre los tendones y ligamentos.

El control ha de preceder al estiramiento o acción dolorosa sobre los ligamentos.

El objetivo es hacer abandonar al adversario sin lesionarle.

El samboka que reciba la técnica dolorosa golpeará el tapiz repetidas veces con la mano, con el pie gritará o hará cualquier signo evidente de señalar el abandono.



El movimiento realizado por el atacante será llevado con control y no hecho violentamente:

1. Sobre el miembro superior

- El codo en extensión en flexión.
- El hombro en extensión en rotación.

NOTA: La mano y los dedos, no puede ser objeto de técnica dolorosa.

2. - Sobre el miembro inferior

- El tendón de Aquiles en extensión solamente.
- Los gemelos en extensión solamente.
- La rodilla en extensión sin lateralidad.
- La rodilla en flexión
- La cadera en extensión.
- La cadera en disyunción.
- Los abductores en extensión solamente.
- En ningún caso se permitirá cualquier acción sobre las vértebras.
-

NOTA: El grito sólo es señal de abandono si la acción de "técnica dolorosa" es iniciada correctamente y claramente constatada.

ARTICULO 40. - LA INMOVILIZACION.

La situación de inmovilización se valorará conforme a los siguientes criterios:

De 0 a 9 segundos = "No hay puntos".

De 10 a 19 segundos = 2 Puntos.

20 segundos = 4 Puntos.

Máximo 2 inmovilizaciones por combate.

Pudiendo realizarse las siguientes acciones técnicas:

OPCION 1:

Una de 2 Puntos.....= 2 Puntos.....Se da opción a otra inmovilización

Otra de 2 Puntos.....= 2 Puntos → Total (2+2) = 4 Puntos..... (No hay más)

OPCION 2:

Una de 2 Puntos.....= 2 Puntos.....Sé da opción a otra inmovilización

Otra de 4 Puntos.....= 4 Puntos → Se tacha la de 2 Puntos..... (No hay más)

OPCION 3:

Una de 4 Puntos.....= 4 Puntos..... (No hay más).

La filosofía de la inmovilización es que en el desarrollo del combate cualquier luchador pueda realizar 4 puntos en dos acciones técnicas como máximo. 2, 2+2, 4.



El árbitro central no marca los puntos de la inmovilización hasta el término completo de la misma 2 ó 4 puntos. Anuncia de palabra a los competidores a los 10" mientras continúa con la palma extendida marcándola hasta el fin de los 20 segundos. Tras los que dará la puntuación (4 Puntos) y fin de la inmovilización.

Marcaje de los puntos en el boletín:

Los puntos de inmovilización se marcarán dentro de un círculo. Ejemplo: Rojo 0 Azul 4

4

En cualquier caso, un samboka sólo podrá ejecutar un máximo de dos inmovilizaciones de 2 puntos o 1 de cuatro. De esta manera, una vez realizada la inmovilización de 4 puntos, no se podrá ejecutar ninguna otra inmovilización más, incluso las de 2 puntos. En este caso, el luchador atacante deberá orientar su lucha en el suelo hacia la búsqueda de una luxación o presa dolorosa. En caso contrario, el árbitro deberá parar el combate y reiniciarlo en la posición de pie.

El árbitro señalará con el brazo, al principio de la inmovilización, extendiendo horizontalmente el del color del atacante en dirección a los samboka.

El inicio de una técnica dolorosa interrumpe la inmovilización.

El defensor ha de estar boca arriba sobre la espalda, el atacante ha de controlar por encima con el contacto y control de costado, de pecho de frente o de espalda.

ARTICULO 41. - SUPERIORIDAD TECNICA.

A parte de la victoria total, el abandono o la eliminación, el combate ha de ser interrumpido antes del final del tiempo reglamentario si hay una diferencia de 8 puntos entre los luchadores.

El combate podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica antes del final completo de la acción.

El Jefe de Tapiz señalará al árbitro la superioridad técnica y así proclamar al vencedor.

ARTICULO 42. - ELIMINACION Y DESCALIFICACION.

A.- ELIMINACION.

El principio fundamental de un combate de SAMBO es que éste no puede terminarse sin puntos técnicos.

La eliminación por pasividad debe, en principio, ser aplicada a un samboka únicamente.

En el caso excepcional de ser imposible determinar cuál de los dos sambokas es más activo, puede pronunciarse la eliminación de los dos sambokas por consenso del cuerpo arbitral y el acuerdo obligatorio del RESPONSABLE de los árbitros de la competición.

Los sambokas serán entonces clasificados según el lugar que ocupa en la competición en el momento de su eliminación.



B.- DESCALIFICACION

Si un samboka comete una falta manifiesta contra el "fair-play" (juego limpio), el espíritu y el concepto de la lucha total y universal, en la situación de irregularidades anómalas, de ejecución voluntaria de una técnica ilegal causando una lesión seria al adversario, será eliminado y descalificado inmediatamente de la competición.

El samboka descalificado por falta grave (brutalidad) será eliminado de la competición y no clasificado.

Esta sentencia deberá ser pronunciada con unanimidad del cuerpo arbitral y el acuerdo del CONTROLADOR.

C.- ELIMINACION POR PASIVIDAD

En el caso de una eliminación por pasividad, la puntuación prevista en el art. 39 será aplicada. El samboka en falta no puede continuar en la competición a no ser que sea repescado y será clasificado en el lugar correspondiente a su puntuación.

CAPITULO 8

LAS PROHIBICIONES Y TECNICAS ILEGALES

ARTICULO 43. - PROHIBICIONES GENERALES

Está prohibido tirar de los cabellos, las orejas, los genitales, pellizcar la piel, morder o retorcer los dedos o las orejas.

De manera general, estará prohibido llevar a cabo cualquier acción, gesto o técnica que tenga por finalidad: TORTURAR O LESIONAR AL ADVERSARIO.

Además, está igualmente prohibido:

Batirse, dar patadas, cabezazos, estrangular, empujar, llevar a cabo técnicas que puedan poner en peligro, la integridad física del adversario y que puedan provocar fracturas o luxaciones ilegales. Asimismo, está prohibido pisarle los pies, tocarle la cara entre las cejas y la línea de la boca.

Está estrictamente prohibido:

- Clavar el codo o la rodilla en el vientre, espalda, o en el estómago.
- Agarrar al adversario por la malla ó pantalón corto, el kurtka por debajo de la cintura; ó el sobrante del cinturón.
- Engancharse o agarrarse al tapiz.
- Introducir la mano o un dedo en las bocamangas del kurtka del adversario.
- Agarrar la punta del pie (también está permitido la técnica de empeine ó talón).

ARTICULO 44. - TÉCNICAS ILEGALES

Son ilegales y están formalmente prohibidas las técnicas y acciones siguientes:

- Técnica de garganta. ESTRANGULACIÓN, presionar la boca y nariz del oponente y de esta manera evitar su respiración;
- Técnica de presa dolorosa en pie o por tirones.
- Técnica sobre la mano.
- Técnica sobre el codo en rotación.
- Técnica sobre la rodilla en rotación y en lateralidad.
- Técnica sobre el tobillo en rotación y en lateralidad.
- Retorcer un brazo más de 90° sobre la espalda.
- Reunir los brazos por encima y sobre el antebrazo.
- Técnica de cabeza o de cuello con los dos brazos.
- Tijera bloqueada con los pies cruzados, sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo, (está permitido sobre los miembros).
- La doble técnica de cabeza por debajo de los brazos, sí no es ejecutada sobre el costado y sin acción sobre las piernas.



- Llevar el brazo del adversario detrás de su espalda, exponiéndolo al mismo tiempo a una presión o a un empuje en una posición tal que el antebrazo forme un ángulo agudo.
- Efectuar una técnica con acción sobre la columna vertebral del adversario
- Derribar el oponente de cabeza, derribar con un control doloroso ("nudo", "palanca") y derribar el oponente cayendo sobre el fuertemente con todo el cuerpo;
- Ejecutar una acción con corbata sobre el cuello.
- Agarrar sólo de la cabeza.
- Ejecutar una técnica de pie y por detrás, de arriba a abajo, cuando el adversario esté cabeza abajo, (ejemplo, muslo invertido picado)
- Sobre un adversario en puente, empujar en el sentido de la cabeza o levantarse y arrojarle en esta posición al suelo.

ARTICULO 45. - CONSECUENCIAS SOBRE EL COMBATE.

Si en el curso de la ejecución de una técnica, de principio a fin de su desarrollo, se constatase una irregularidad peligrosa por parte del samboka atacante, la acción será inmediatamente interrumpida, cualquier beneficio de puntos será completamente anulado y el samboka será sancionado, previo acuerdo del cuerpo arbitral.

Dicha sanción podrá llegar hasta la descalificación después de consultar al CONTROLADOR. Pero si dicha acción no presentase peligro, el árbitro dejará desarrollarse la acción, permitiendo así el contraataque del samboka atacado.

Únicamente se contabilizará el contraataque y el atacante será sancionado según el procedimiento anteriormente descrito.

Si durante el desarrollo de una acción, el samboka atacado comete una irregularidad el árbitro dejará continuar la técnica si no tiene peligro para el atacante, contabilizará esta acción y sancionará al samboka que cometa la falta según el procedimiento arriba descrito.

Sin embargo, en la medida de lo posible, la irregularidad podrá ser interrumpida por el árbitro sin parar el combate, golpeando sobre la parte del cuerpo del samboka que cometa la falta y si dicha irregularidad no ha tenido todavía ninguna consecuencia sobre el combate.

Si una técnica comenzada normalmente se volviese irregular en el transcurso de su desarrollo, será contabilizada hasta el momento en el que se convirtió en irregular.

CAPITULO 9

LA PASIVIDAD

ARTICULO 46. - DEFINICION.

De manera general, será considerada como pasividad la actitud de los sambokas, que contrariamente al espíritu y a fines de la lucha total y universal, estando en la posición de pie o suelo:

- No efectúen ninguna técnica.
- Se conformen con realizar esfuerzos físicos destinados neutralizar al adversario.
- No den la impresión de intentar de manera eficaz la ejecución de una técnica.
- Obstruyan continuamente las técnicas del adversario.
- Huyan voluntariamente del tapiz.
- Se arrojen continuamente al suelo sin acción.
- Impidan al adversario entablar combate.
- Empujen al adversario fuera del tapiz.
- En el suelo cerrar sus brazos o cruzar las piernas
- Deambular por el tapiz, sin intentar tomar contacto con su adversario

La pasividad y la fuga del tapiz serán tratadas de la manera siguiente:

- A) Cuando un samboka sale del tapiz, el árbitro parará el combate con un toque de silbato, lo que hará detener el cronómetro. Del mismo modo, cuando el árbitro haga continuar el combate en el centro del tapiz con un toque de silbato, el cronómetro deberá ser de nuevo puesto en marcha.
- B) En caso de fuga evidente del tapiz, que deberá ser señalada en cualquier momento del combate, el árbitro dará una amonestación al samboka que cometa la infracción y 1 punto a su adversario.

Cualquier acción que tenga como objetivo evitar la lucha con el adversario, deberá ser considerada como pasividad.

ARTICULO 47. - LUCHA CONTRA LA PASIVIDAD.

Para luchar contra la pasividad y las artimañas de un samboka contra la filosofía del combate total y universal, el árbitro podrá advertir al samboka pasivo sin necesidad de detener el combate.

Aprovechará la primera interrupción para avisar al samboka. Este aviso verbal será contabilizado en el boletín con un "0" y sin punto para su adversario.

Cuando el cuerpo arbitral esté de acuerdo para dar los avisos siguientes: (pasividad, fuga del tapiz, técnica ilegal, etc.), el árbitro detendrá el combate y señalará al samboka infractor la naturaleza de la falta y evitará hacerlo cuando haya una técnica de presa dolorosa o una inmovilización.



A la hora de señalar a un samboka pasivo, el árbitro deberá utilizar los términos del vocabulario. Ejemplos:

- Rojo, acción (tiene que ser activo)
- Azul, abra (brazos cerrados ó piernas cruzadas)
- Rojo, contacto (tiene que tomar contacto con su adversario)

Cuando el árbitro quiere señalar o pedir pasividad al Juez o Jefe de Tapiz, deberá señalar al infractor con el brazo en el que lleve el color del samboka en cuestión, extendido horizontalmente con la palma de la mano hacia abajo. Una vez ratificado por el juez o jefe de tapiz, el árbitro parará el combate haciendo sonar el silbato e indicando al infractor levantando el brazo y mostrando un cero con los dedos de la misma mano.

Si se tratase de la primera amonestación, será suficiente el acuerdo de dos de los miembros del cuerpo arbitral.

Para la segunda amonestación, será necesaria la unanimidad del cuerpo arbitral, (el árbitro, el juez y el jefe de tapiz).

Para la tercera amonestación para la eliminación, será obligatorio conseguir el consenso del juez, el árbitro, el jefe de tapiz y del CONTROLADOR.

ARTICULO 48. - COMBATE EN EL SUELO.

Si uno de los sambokas es arrojado al suelo en el transcurso del combate, la lucha continuará en tierra y el samboka que quede debajo podrá contrarrestar los esfuerzos de su adversario y volver a ponerse en pie.

El samboka que esté encima deberá ser activo. En caso contrario el árbitro hará reanudar el combate en pie.

En el suelo está prohibido que el samboka de encima combata saltando sobre su adversario. En tal caso el árbitro hará reanudar el combate de pie y advertirá al samboka que cometa la falta.

El samboka de abajo no tendrá derecho a interrumpir el combate y pedir la reanudación del combate en pie.

ARTICULO 49. - AVISOS Y PENALIZACIONES.

A. Reglamentación básica.

Los puntos correspondientes a las amonestaciones 1ª y 2ª se enmarcarán dentro de un cuadrado. Ejemplo Rojo 0 Azul

1

El apercibimiento por pasividad se acompañará siempre con puntos técnicos.

En ningún caso se podrá terminar un combate sin puntuación técnica y con igualdad de avisos. El cuerpo arbitral deberá determinar siempre quién es el samboka menos activo.



Por fuga de inmovilización fuera del tapiz, al samboka infractor le será impuesto un aviso "0" y a su adversario un punto técnico. ¹ si es la primera amonestación.

Por fuga de técnica dolorosa fuera del tapiz, se le impondrá al samboka infractor un aviso "0" y a su adversario uno o dos puntos técnicos. ² si es la segunda amonestación.

Las salidas de tapiz se penalizarán de la siguiente manera:

1ª Salida – aviso amigable "0"

2ª Salida –Amonestación y un punto al adversario ¹

3ª Salida –Amonestación y dos puntos al adversario ²

4ª Salida - -X- eliminación

La estimulación del combate solamente es competencia del árbitro y podrá ser utilizada tan a menudo como éste lo juzgue necesario para ordenar la ejecución de una técnica o la modificación de una posición incorrecta. En todo momento el árbitro podrá ordenar a los adversarios la práctica de un combate autentico y eficaz.

Sin embargo, el cuerpo arbitral deberá saber diferenciar entre un samboka dominado y un samboka pasivo. En el primer caso, se dejará al samboka dominante tiempo para concluir su combate.

B. Observación y Aplicación de la Penalización

Es muy importante observar y constatar de manera clara durante el período en que no se lleve a cabo ninguna acción, quién es el samboka que lucha de una manera abierta y quién es el que se sustrae del combate.

Esto es aún más importante en las últimas fases del combate. Corresponderá al árbitro, cuando se requiera mayoría para dar un aviso, (2/3, 3/3) detener el combate, señalar la falta al samboka y aplicar la sanción.

Si el samboka persiste en su pasividad, se sigue el mismo procedimiento, notificándole que es el último aviso que recibe antes de la eliminación, que la darán 4/4.

C. Eliminación por pasividad

Se considera que, en el SAMBO, como en todos los demás deportes, los atletas tienen la obligación de correr riesgos durante toda la duración de la prueba.

Si después de la notificación del segundo aviso, el samboka permanece pasivo, o si ejecuta una técnica ilegal, será eliminado del combate después de recibir el tercer aviso oficial.

La pasividad existe igualmente en el combate en suelo. Por lo tanto, el árbitro deberá estimular al samboka que se encuentre encima, y por lo tanto en posición de superioridad a ser activo.



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

NOTA: LA ELIMINACIÓN POR PASIVIDAD SÓLO PODRÁ SER IMPUESTA A UNO DE LOS DOS SAMBOKAS

Solamente en casos extremadamente raros, podrá producirse la doble eliminación.

Para que sea declarada la eliminación de un samboka por pasividad será necesario obligatoriamente reunir la conformidad de:

- EI JEFE DE TAPIZ.
- EI ÁRBITRO
- EI JUEZ
- EI CONTROLADOR.



CAPITULO 10

LA PROTESTA

ARTICULO 50. - RECLAMACION POR ESCRITO.

Podrá remitirse a la COMISIÓN de COMPETICIÓN una reclamación por escrito concerniente al resultado de un combate, cuando se trate de una infracción de las reglas del sambo, en un plazo no mayor de 10 minutos después del fin del combate.

Será necesario precisar la razón de la reclamación, que deberá estar escrita en español.

Dicha reclamación deberá ir acompañada de una suma en moneda convertible, fijada por el reglamento financiero de la FELODA en 150 euros.

ARTICULO 51. - MODIFICACIONES E IMPREVISTOS.

Para cualquier modificación de las disposiciones precedentes, siempre deseable con miras a la mejora, del REGLAMENTO TÉCNICO DEL SAMBO DEPORTIVO, SAMBO DE COMBATE (DEFENSA PERSONAL).

El comité ejecutivo será el único habilitado para tomar decisiones útiles después de consultar y recibir la opinión del departamento técnico.

Permanecerán en vigor hasta el siguiente Congreso, que será llamado a deliberar.

CAPITULO 11

EL SERVICIO MEDICO

ARTICULO 52. - SERVICIO MEDICO.

El organizador de las competiciones está obligado a disponer de un servicio médico encargado del control médico antes del pesaje y de la supervisión médica durante los combates.

El servicio médico debe funcionar durante todas las pruebas y actúa bajo la autoridad del médico responsable de la FELODA.

Antes del pesaje de los competidores, los médicos procederán a examinar a los atletas y a constatar su estado de salud. Si consideran que un competidor no está en buen estado de salud o que presenta un estado peligroso para él mismo o para sus adversarios, se le prohibirá participar en las pruebas.

Durante todas las pruebas, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente en cualquier momento y para decidir sobre si un luchador puede continuar el combate o no. Los médicos de los equipos participantes tienen plenas competencias para intervenir en los cuidados dispensados a sus luchadores lesionados, pero únicamente el entrenador o un dirigente del equipo puede estar presente en los cuidados dispensados por el médico.

En ningún caso la FELODA será responsable por una lesión, inhabilitación o muerte de un luchador.

ARTICULO 53. - INTERVENCIONES DEL SERVICIO MEDICO.

El servicio médico entrará en el tapiz a petición del equipo arbitral y seguirá siempre las indicaciones de éste.

Un samboka no debe nunca abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera su evacuación inmediata. En caso de lesión de un luchador, el árbitro deberá reclamar inmediatamente la intervención del doctor y, si no se trata de una lesión visible o con sangre, reclamará al juez o al jefe de tapiz la sanción pertinente.

Si un samboka sufriera una lesión visible o con sangre, el médico dispondrá de un tiempo limitado de 2 minutos como máximo para atenderle y decidirá conjuntamente con el jefe de tapiz si el samboka en cuestión puede continuar el combate o no.

La interrupción por lesión podrá ser concedida una o varias veces durante un combate, siempre que no supere el tiempo máximo establecido. Cada minuto de lesión será anunciado y comunicado por el cronometrador o en su caso, el jefe de tapiz.

Con el consentimiento del servicio médico, un samboka herido podrá continuar el combate o la competición. El delegado del equipo deberá comunicar con antelación al responsable técnico de la competición si su samboka puede continuar la competición y ser inscrito para la siguiente ronda.



En caso de discrepancias de tipo médico, el médico del equipo del samboka en cuestión tendrá derecho a intervenir en los eventuales cuidados o a expresar su opinión sobre una intervención o decisión del servicio médico. Únicamente el médico delegado de la Comisión Médica de la FELODA podrá proponer al cuerpo arbitral la interrupción del combate.

En competiciones nacionales donde la comisión médica de la FELODA no esté representada, la decisión de interrumpir el combate será tomado por el delegado de la FELODA después de consultar con el médico de la competición y el médico del equipo del luchador herido.

ARTICULO 54. - DOPAJE

Según las disposiciones de los estatutos federativos y con el fin de luchar contra una eventual práctica del dopaje, formalmente prohibida, la FELODA se reserva el derecho, en todas las competiciones controladas por ella, de someter a los luchadores a exámenes o test.

Los competidores o dirigentes no podrán en ningún caso oponerse a este control bajo pena de eliminación inmediata y de la aplicación de las sanciones previstas en caso de dopaje.

La Comisión Médica de la FELODA decidirá el momento, el número o la frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que considere apropiados.

Se efectuarán las extracciones de sangre pertinentes bajo el control del médico acreditado por la FELODA y por el Consejo Superior de Deportes, en presencia de un dirigente del samboka requerido para someterse al examen

En caso de que la extracción no se efectuara en las condiciones mencionadas anteriormente, los resultados obtenidos de este modo se considerarán nulos (ver el Reglamento Dopaje).

CAPITULO 12

EL COMBAT SAMBO

ARTICULO 55. COMBAT SAMBO

Las competiciones en el Sambo de Combate son sostenidas conforme a las reglas de Sambo Deportivo y algunas adicionales, tales como la vestimenta de los sambokas, que incluyen:

- Casco de boxeo (rojo o azul).
- Protector bucal de goma.
- Cuquilla.
- Guantes de contacto total (dedos al descubierto)
- Protectores frontales (espinilleras) de las piernas que cubren las (espinillas) y (el empeine), los cordones de las botas estarán bien tapados.

ARTICULO 56. EVALUACIONES DEL COMBATE Y ACCIONES TÉCNICAS

Nº	Evaluación de las Técnicas	Evaluación de las acciones
1	Victoria Total (antes de tiempo)	a) Knock-out, (KO) (Cuenta de más de 10 segundos), o 2 knock-down; b) Por derribo total o golpe, desde una posición "de pie" realizado por el atacante sin caer, como resultado del cual el oponente cae sobre su espalda; c) La Estrangulación (estrangular); d) Técnica de dolor; e) Por superioridad técnica, 8 o más puntos de diferencia (Art. 29); f) Por imposibilidad de continuar lucha (abandono, lesión, tiempo expirado de asistencia médica); g) Descalificación por falta contra las reglas (Art. 32 p.1, 2, 4).
2	4 Puntos	a) Por derribo o golpe, desde posición de pie realizado por el atacante con caída, y el oponente cae en su espalda; (Art.33 p.2 a). b) Por derribo o golpe desde la posición de pie realizado por el atacante sin caer cuando el oponente cae sobre un costado (Art.33, p.2 b). c) Por 20 segundos de inmovilización (Art.33, p.2 c); d) Por un knock-down.
3	2 Puntos	a) Por una presa, o golpe (art.33,p.3a,b); b) Por una segunda advertencia declarada a su oponente (Art.33,p.3d); c) Por más de 10 segundos de inmovilización, pero menos de 20 (Art.33, p. 3c)
4	1 Punto	a) Por una presa, golpe (Art.33, p.4a); b) Por la primera amonestación declarada su oponente (Art.33, p.4b);
5	Advertencia	a) De acuerdo con las reglas de SAMBO; b) Por la defensa pasiva del defensor acostado sobre su vientre;
6	Amonestación	a) De acuerdo con las reglas de SAMBO; b) Por la repetida defensa pasiva (cerrada) del defensor acostado sobre su vientre



Knock-out – La pérdida irremplazable de la posibilidad de defenderse como consecuencia del golpe recibido; si hasta la cuenta 10, el luchador no puede volver a reanudar el combate por que no tiene recuperada plenamente la conciencia y la posición de combate.

Nota: el atleta que recibió el knock-out sobre su cabeza es eliminado de la competición.

Knock-down – Pérdida temporal de la posibilidad de defenderse como consecuencia de un golpe recibido: hasta la cuenta 10, el luchador recupera completamente el conocimiento y asume la posición de lucha.

Nota: con la evaluación "Knock-down" y la posición de caída del defensor en relación con el tapiz también es evaluada según las Reglas de Sambo y la evaluación es anotada.

El luchador que recibió 2 Knock-down durante un combate, deberá ser descalificado.

ARTICULO 57. ACCIONES Y TECNICAS LEGALES (PERMITIDAS)

1. Técnica de golpeo:

El golpe es una acción técnica impulsiva con la trayectoria rectilínea o curvilínea ejecutada por los brazos, piernas o la cabeza a las partes del cuerpo permitidas por las reglas con la velocidad y la fuerza definida.

Los golpes son evaluados si después de la aplicación de la acción técnica, el adversario pierde completamente su equilibrio y cae sobre una cierta parte del cuerpo, se evalúan según las reglas.

1.1. Los golpes con la mano se pueden dar con cualquier parte del puño (excepto la base (el canto) de la palma de la mano), con el codo al frente y la parte de lado de la cabeza, el tronco, brazos y piernas y también a la ingle.

1.2. Los golpes con la pierna son dados con la rodilla, la espinilla, el pie, el talón al frente o la parte lateral de la cabeza (excepto el golpe de acercamiento con la rodilla cuando el oponente pasa a las piernas) el tronco, sobre las piernas (el interior y fuera de la parte del muslo o la espinilla) y a la ingle.

1.3. Se permiten los golpes con las manos, piernas y cabeza en la posición de suelo (excepto la parte trasera de la cabeza, el cuello y la parte posterior de la espalda, los lomos, el coxis y el ano) están permitidas si el atacante esta también sobre el suelo. La posición de suelo está definida según las reglas de Sambo.

1.3.1. Se permiten los golpes de codo excepto, el golpe de acercamiento cogiendo la cabeza o el hueso del cuello o arrastrando al opositor por la manga opuesta, o por la solapa del kurtka.

1.3.2. Los golpes a la cabeza son dados con la condición que el atacante y el defensor lleven cascos.

2. Técnicas de lanzamiento:

2.1. Se permiten aplicar todas las clases de técnicas permitidas en el reglamento del Sambo.

3. Técnica de suelo:

3.1. Todas las técnicas de dolor en el suelo están permitidas en el reglamento del Sambo, y también la técnica de dolor (luxación) incluyendo la Barra de Brazo (Arm bar); ("Presa de policía") que también puede ser aplicada.

NOTA: Durante la aplicación de una técnica de dolor en el suelo, en caso del que defensor retome su posición en pie el combate no es detenido. En tal situación el defensor puede ponerse en guardia y lanzar a su oponente al tapiz (excepto tirarlo sobre la cabeza).

3.2. Estrangulaciones (ahogamientos) son acciones técnicas cuando el cuello del adversario es apretado, impidiendo su respiración normal o haciéndola más débil. Están permitidos y pueden llevarse a cabo en la lucha de pie y en la lucha en suelo.

La estrangulación puede ser ejecutada con los brazos, las piernas y la ropa.

3.2.1. Las estrangulaciones con los brazos se permiten sólo con el antebrazo del brazo atacado, sin retorcer y dirigiendo el cuello hacia la columna vertebral.

3.2.2. Las estrangulaciones con la ropa están permitidas sólo con las solapas del kurtka de Sambo (excepto con el cinturón).

3.2.3. Las estrangulaciones con las piernas están permitidas sólo si en el impacto sobre el cuello se está cogiendo un brazo del defensor.

3.3. Inmovilizaciones, todas las permitidas por las reglas.

3.4. Un luchador que ha perdido el conocimiento tras recibir una estrangulación debe ser eliminado.

Las presas de dolor en Sambo de Combate están permitidas (luxaciones) tanto en posición de pie como en el suelo.

ARTÍCULO 58.- ACCIONES Y TÉCNICAS ILEGALES:

- a) Dar golpes con los dedos de las manos y pies, con el guante abierto y con el canto de la mano;
- b) Aplicar presas dolorosas sobre el cuello, la columna vertebral, la mano, dedos de manos y pies;
- c) Dar golpes con los brazos y piernas estando de pie, estando el oponente en la posición de tierra;
- d) Dar golpes sobre el cuello, el brazo y articulaciones de la pierna (la rodilla y el arco de pie) llevando la extremidad atacada en la dirección contraria a la flexión natural, la parte trasera de la cabeza y columna vertebral, la zona lumbar, el coxis, zona del ano y a los ojos con los dedos;
- e) Dar golpes sobre la cabeza si el luchador no tiene casco;
- f) Las técnicas prohibidas en Sambo y también derribos con el agarre del cuello;
- g) Técnicas de dolor sobre músculos o las articulaciones prohibidas en Sambo, con excepción de la técnica de dolor por la barra de brazo (luxación) y la situación de sus aplicaciones (que esa está permitida en la posición de pie);
- h) Violación de disciplina, conducta grosera y poco ética hacia el adversario, participantes, oficiales o espectadores.



VOCABULARIO BASE

Cualquier Miembro del CUERPO ARBITRAL debe perfectamente conocer y aplicar el vocabulario definido a continuación, el cual constituye el medio oficial de comunicación entre ellos.

1. - COMIENZO.

Invitación a los SAMBOKAS de pie en los rincones del tapiz a acercarse al centro para ser controlados y darse la mano, después de lo cual esperarán el silbido del ÁRBITRO QUE ORDENA comenzar el combate.

2. - TIEMPO.

Cuando uno de los SAMBOKAS deja de combatir intencionadamente o después de una lesión, o por cualquier otra razón, el ÁRBITRO empleará esta expresión para pedir al cronometrador que pare su cronómetro.

3. - FALTA.

Técnica ilegal o infracción a las reglas técnicas.

4. - PASIVO.

El ÁRBITRO advierte al SAMBOKA pasivo antes de pedir la sanción ó eliminación.

5. - ACCION.

El ÁRBITRO invita a los SAMBOKAS a una lucha más activa.

6. - CONSULTA.

Según el caso, el ÁRBITRO consulta al JUEZ, JEFE DE TAPIZ ó CONTROLADOR antes de pronunciar una descalificación o una toma de decisión sobre cualquier otra cuestión.

7. - REMARCAR.

Señal del ÁRBITRO indicando la pasividad de un SAMBOKA.

8. - BUENA.

La técnica es válida (legal-correcta). Cuando el JUEZ y el JEFE DE TAPIZ no pueden seguir de cerca lo que ocurre en el otro lado, el ÁRBITRO debe levantar el brazo para indicar si la técnica del borde de tapiz ha sido realizada en los límites del tapiz o fuera.

La expresión BUENA se emplea en general para indicar que de lo que se trata en este momento, no es de ninguna manera contraria a las REGLAS.

9. - FUERA.

Técnica realizada fuera del tapiz.

10. - NO.

Esta palabra se emplea para indicar una acción no válida y que en consecuencia queda anulada.

11. - TOTAL.

Palabra empleada para indicar que el luchador es vencido por victoria total.

12. - CONTINUAR.

La lucha ha de reemprenderse con esta orden del ÁRBITRO, el ÁRBITRO emplea así mismo esta palabra para hacer continuar la lucha, si los SAMBOKAS se detienen por confusión y le miran como para pedirle una explicación. Esta misma palabra se usa cada vez que los SAMBOKAS se detienen por cualquier razón, de pie o en el suelo.

13. - CENTRO.

Los SAMBOKAS deben de ir al centro del tapiz para continuar allí el combate.

14. - ARRIBA.

El combate ha de reemprenderse de pie.

15. – INTERVENCION, (Consulta).

El JUEZ, el ÁRBITRO o el JEFE DE TAPIZ piden la intervención para alguna aclaración.

16. - SALUDO.

Los SAMBOKAS han de saludarse (darse la mano)



17. - VICTORIA.

El ÁRBITRO proclama al vencedor.

18. – PARADA (STOP)

Esta palabra significa detención del combate.

19. - VENCIDO.

El adversario queda vencido.

20. - DESCALIFICACION.

La descalificación es pronunciada después de una infracción a las Reglas.

21. - ELIMINACION.

La eliminación para uno o los dos SAMBOKAS pasivos.

22. - GONG.

El golpe de gong marca el comienzo y el final del combate.

23. - CRONOMETRO.

El cronometrador debe con esta orden del ÁRBITRO, detener o poner en marcha el cronómetro.

24. - JURADO.

CUERPO DE ÁRBITRAJE

25. – CONTROLADOR.

RESPONSABLE de los ÁRBITROS y del desarrollo de los Combates de la Competición

26. – JEFE DE TAPIZ.

Responsable del desarrollo y Coordinador del combate de un tapiz.

27. – ÁRBITRO.

Oficial que dirige el combate sobre el tapiz.

28. - JUEZ.

JUEZ- ÁRBITRO. Oficial que asiste al ÁRBITRO desde un lateral del tapiz y atribuye los puntos a los SAMBOKAS durante el combate. Ha de juzgar todas las acciones realizadas en el curso de un combate y anotarlas sobre su planilla.

29. - PROTESTA.

Protesta elevada después de una decisión, cualquiera que sea.

30. - PASIVIDAD.

Observación hecha al SAMBOKA que manifiestamente elude la lucha.

31. -FIN.

El final del combate, de la Competición, etc.

32. - DOCTOR.

El médico oficial de la Competición.

33. – REUNION, CLINIC (STAGE)

Reunión para debatir

34. - VENCEDOR.

Decisión que se toma sobre el SAMBOKA que vence a su adversario.

35. - ABRIR.

El SAMBOKA ha de modificar su posición y adoptar una lucha más abierta.

36. - CONTACTO.

Los SAMBOKAS han de tomar contacto (agarrarse)

37. – KURTKA (SAMBOGUI)

Chaqueta de SAMBO.

38. – TRUSI, (SHORT)

Pantalón corto de Sambo, malla.

39. - SAMBOVSKI

Botas de Sambo

SEÑALIZACION OFICIAL DE LOS ÁRBITROS (Gestos)

ANEXO 1

A – Arbitro, J – Juez, M – Jefe de tapiz

Nº	Señalización	Oficial	Descripción de las señalizaciones
1	Introducción de los participantes	A	De pie de frente hacia la mesa de oficiales y simétricamente a los participantes. Cuando se introduce un competidor extiende el brazo en la dirección del atleta, el color de la manga de su camisa es del color correspondiente al Samboka. Después eleva sus brazos extendidos al nivel de los hombros (con las palmas abajo), en la dirección del participante respectivo. Llevando los brazos juntos al nivel de los hombros, dirige a los participantes al centro del tapiz y entran simultáneamente.
2	Inicio de combate	A	Sopla el silbato para el inicio del combate (o en su reanudación en el centro). Simultáneamente y energéticamente, moviendo su brazo doblado por el codo, lo mueve de arriba hacia abajo entre los competidores en el centro del tapiz (a una posición horizontal del antebrazo). Entonces hace unos pasos atrás toca el silbato y coge el lugar más conveniente para observar las acciones de los participantes.
3	Victoria total	A, J, M	Levanta el brazo extendido, con la manga del color correspondiente, la palma está abierta mirando al frente.
4	4 puntos	A, J, M	Levanta el brazo doblado por el codo, con la manga del color correspondiente, mostrando 4 dedos (el pulgar es presionado contra la palma) y girando la palma de izquierda a derecha.
5	2 puntos	A, J, M	Levanta el brazo doblado por el codo, con la manga del color correspondiente, mostrando el pulgar y el dedo índice.
6	1 punto	A, J, M	Levanta el brazo doblado por el codo, con la manga del color correspondiente mostrando el pulgar únicamente.
7	Inmovilización	A	Al comienzo de la inmovilización, junto con las palabras: "Conteo de inmovilización", extiende hacia adelante el brazo con la palma hacia abajo. El color de la manga del árbitro corresponderá al color del uniforme del luchador que está aplicando la inmovilización. Si la inmovilización es completa (dirá las palabras "La inmovilización es calificada!", o si el defensor escapa, el árbitro dirá las palabras (Escape) (Out). El árbitro bajará su brazo y dar la evaluación con el correspondiente gesto.
8	Presa de dolor	A	En el momento que la presa de dolor empieza, junto con las palabras "Conteo de tiempo de la presa dolorosa" el árbitro extendiendo el brazo hacia delante con el puño cerrado. La manga debe corresponder con el color del uniforme del competidor que aplica la presa dolorosa.
9	"técnica no es calificada".	A, J	Haciendo 2-3 movimientos con su mano (abriendo la palma hacia abajo) en el plano horizontal.
10	Posición "fuera del tapiz"	A	Levanta el brazo extendido a la orilla más cercana al tapiz al nivel del hombro. Después de esto toca el silbato y muestra con la mano extendida el centro del tapiz. El combate se debe reanudar en el centro.
11	Pasar de la posición de suelo a la posición de pie	A	Toca el silbato, después de lo cual levanta las manos dobladas por los codos con las palmas abiertas una frente a otra. Al mismo tiempo los antebrazos deben estar verticales.
12	Técnica ilegal (Prohibido)	A, J,	Levantando el brazo al nivel del pecho coge con una mano la muñeca del otro, después con su gesto imita la violación prohibida.



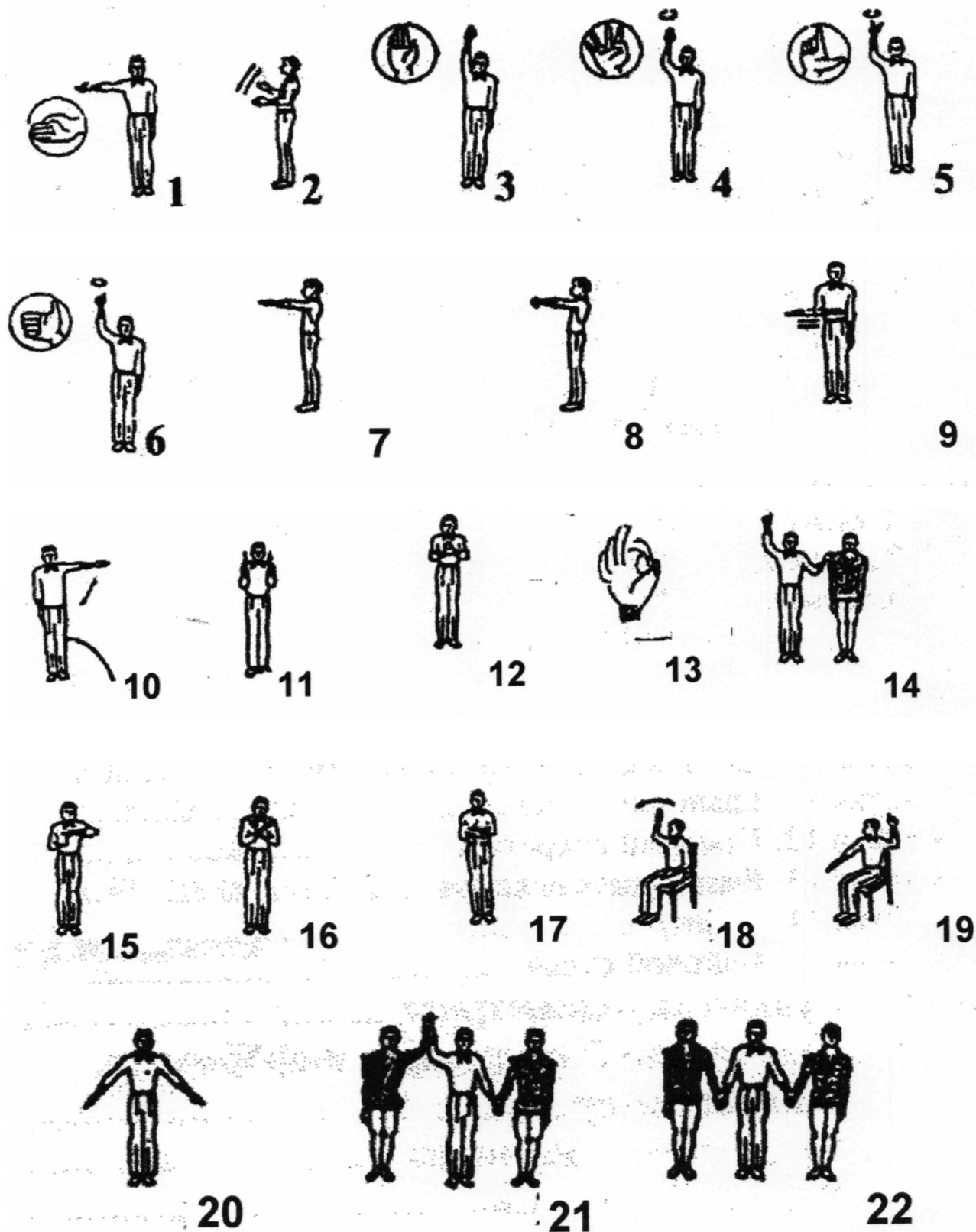
SEÑALIZACION OFICIAL DE LOS ÁRBITROS (Gestos)

A – Arbitro, J – Juez, M – Jefe de tapiz

Nº	Señalización	Oficial	Descripción de las señalizaciones
13	Advertencia "Caution"	A	De frente a la mesa de oficiales en el centro del tapiz, pone la mano con la manga del color respectivo en el hombro del participante que ha violado las Reglas y con la misma mano muestra la señal "advertencia" el pulgar y el dedo índice hacen un círculo, el resto de dedos permanecen extendidos.
14	Amonestación "warning"	A	De frente a la mesa de oficiales en el centro del tapiz, pone la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del atleta que ha violado las Reglas, y con la otra mano muestra la evaluación de la amonestación.
15	Detención del "tiempo".	A	Mantiene el antebrazo al nivel de la cara con la palma horizontal abajo y coloca la punta de los dedos de la otra mano vertical con el borde adelante.
16	Fin del combate	A, M	Hace una cruz indirecta con su antebrazo. Ambas palmas están con sus bordes adelante.
17	Activar las acciones	A	Rotar los antebrazos con los brazos doblados por los codos frente del pecho.
18	Petición de atención	J	Levante el brazo doblado por el codo y con la palma adelante, Y hace 2-3 movimientos verticales con la muñeca.
19	Petición de amonestación	A, J, M	Usando la manga del color correspondiente, apunta hacia la esquina del tapiz asignado al participante que violó las Reglas, y con la otra mano muestra la evaluación que corresponde a la amonestación.
20	Atletas en la esquina, posición de inicio	A	Sopla el silbato, junto con los brazos extendidos (palmas abiertas abajo) apunta hacia las respectivas esquinas del tapiz.
21	Declaración del ganador	A	De pie en el centro del tapiz frente a la mesa de los oficiales, habiendo tomado las muñecas de ambos competidores (el color de las mangas del árbitro correspondientes al color del uniforme de los competidores). Cuando el jefe de tapiz anuncia el ganador, el árbitro levanta su mano. Después el árbitro y los competidores rotan juntos sobre sí mismos, el árbitro levanta la mano del ganador (el color de la manga se corresponde con los colores del uniforme de los competidores). Después de eso los competidores estrechan las manos y salen del tapiz.
22	Declaración de la eliminación de ambos contendientes (0:0)	A	En la misma posición de pie que cuando el jefe de tapiz declara el resultado del combate, el árbitro sostiene ambos atletas por los brazos pero no los levanta. Todo lo demás es lo mismo qué se hace en la declaración del ganador.

DESCRIPCION DE LAS SEÑALIZACIONES

ANEXO 2

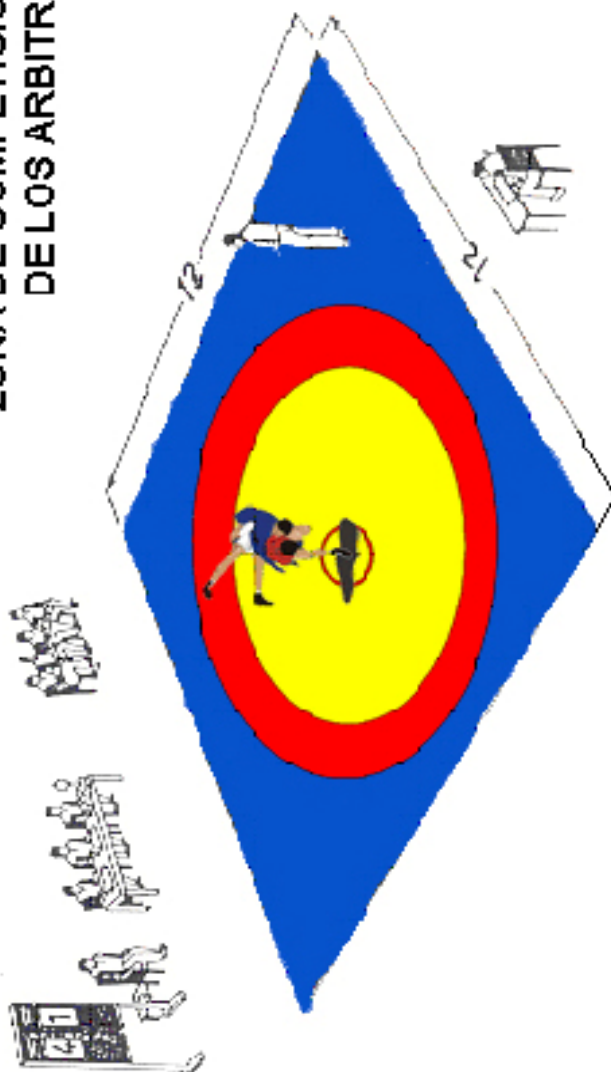


Zona de Competición

ANEXO 3

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE SAMBO

ZONA DE COMPETICION Y POSICION DE LOS ARBITROS



POSICION FUERA DEL TAPIZ



la mitad del cuerpo marcado
por la línea de la cintura,

o si un omoplato y un glúteo
están fuera del tpoiz en la
lucha en el suelo

un pie fuera del tapiz

SEÑALES DE LOS JUECES-ARBITROS



Técnica
sobre el tapiz



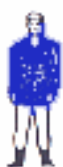
Contar la
inmovilización.



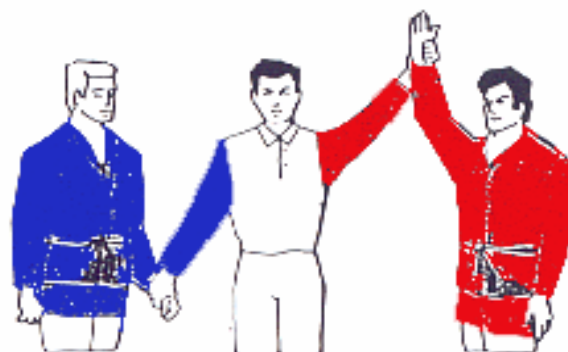
Tiempo.



Técnica
ilegal.



Señalar al
vencedor según
el acuerdo
del cuerpo
de arbitraje.



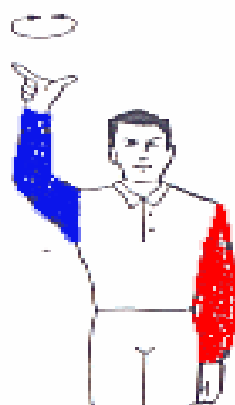
Declarar al vencedor.



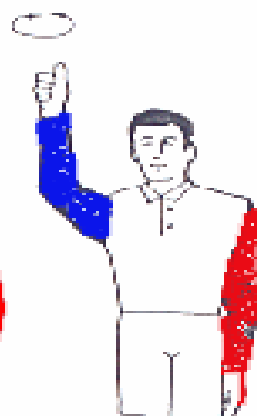
Victoria
total



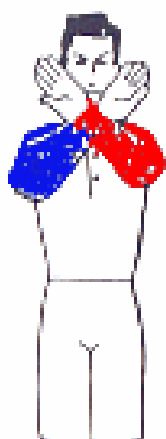
4
puntos



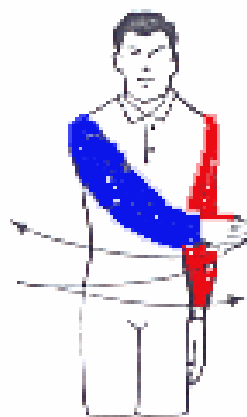
2
puntos



1
punto



Fin del combate.



Técnica
no válida

PRESAS ILEGALES



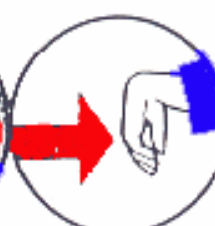
Torcer el cuello o presionar la cabeza del adversario con las manos y las piernas y presionarle la cabeza contra el tapiz.



Retorcer la pierna del adversario por el talón.



Torcer el brazo por la espalda del adversario. Luxaciones a la mano.



Agarrar al adversario de la vestimenta por debajo de la cintura o por dentro de las mangas del kurka.

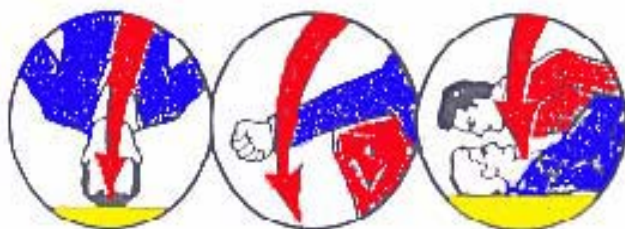


Agarrar el tapiz.

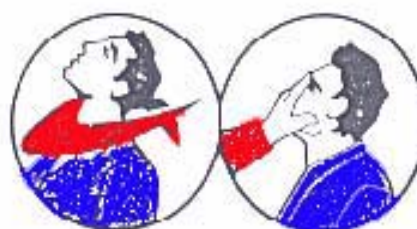
Golpear, hacer luxaciones en la lucha en pie y realizar las luxaciones a tirones.

¡ESTA PROHIBIDO!

PRESAS ILEGALES



Tirar al adversario de cabeza.
Tirar al adversario con una técnica de luxación.



Realizar técnicas de estrangulación o tocar la boca o la nariz del adversario.



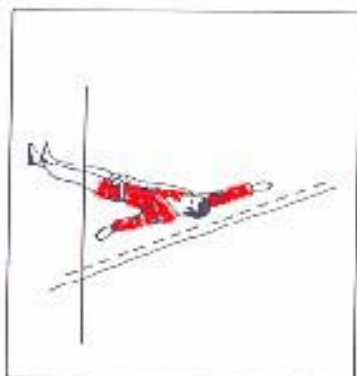
Presionar con el codo o la rodilla sobre cualquier parte del cuerpo del adversario en la lucha en el suelo.



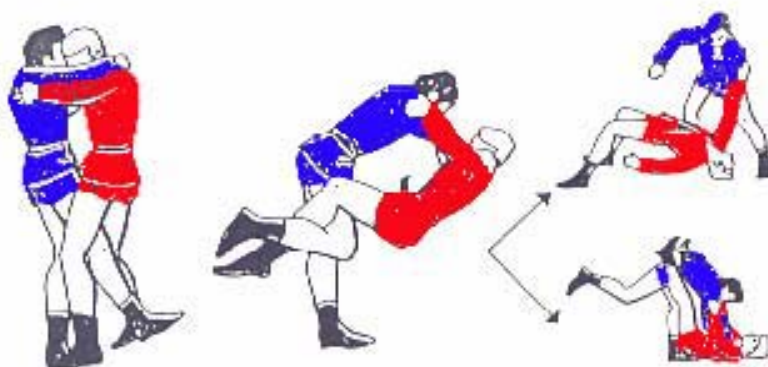
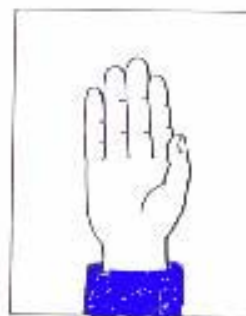
Torcer los dedos de las manos o de los pies.

¡ESTA PROHIBIDO!

VALOR DE LAS ACCIONES TECNICAS



VICTORIA TOTAL



Técnica sobre la espalda a todo lo largo, o en puente, en la cual el ajejutante permanece de pie. Técnica neta.



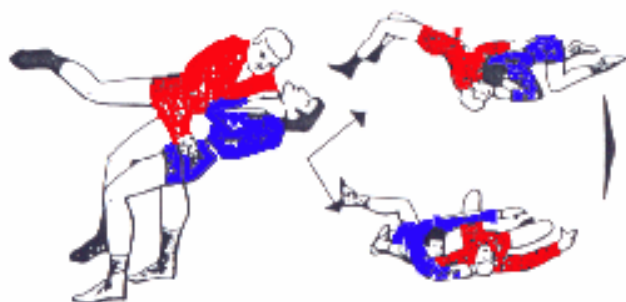
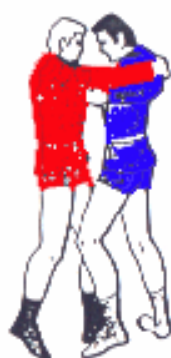
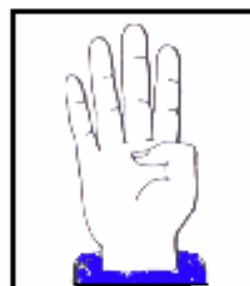
Abandono por luxación o técnica dolorosa.

VALOR DE LAS ACCIONES TÉCNICAS

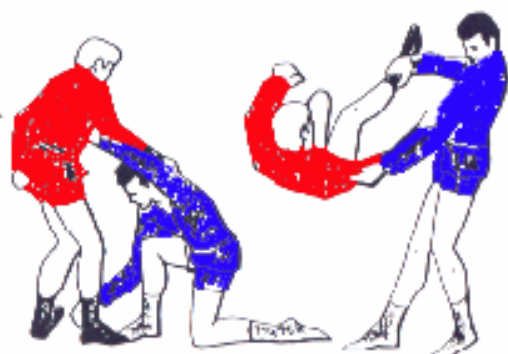
CUATRO PUNTOS



Inmovilización de 20 segundos (máximo una por combate).



Técnica sobre la espalda a todo lo largo o en puente, en la cual el ejecutante cae sobre el tapiz.



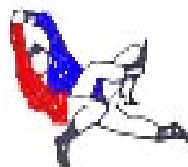
Técnica sobre el costado en la cual el ejecutante permanece de pie.



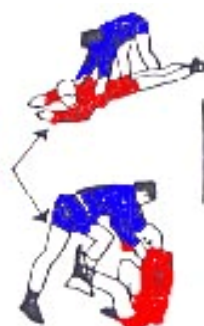
DOS PUNTOS



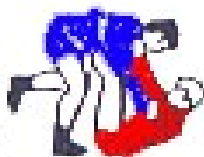
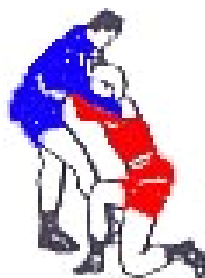
Inmovilización de 10 a 19 segundos (máximo 2 veces por combate).



Técnica sobre el costado en la cual el ejecutante toca el tapiz con cualquier parte del cuerpo, menos los pies.



Técnica sobre los glúteos, el vientre o el pecho en la cual el atacante permanece de pie.



Técnica sobre la espalda del adversario que está de rodillas, en la cual el ejecutante permanece de pie.

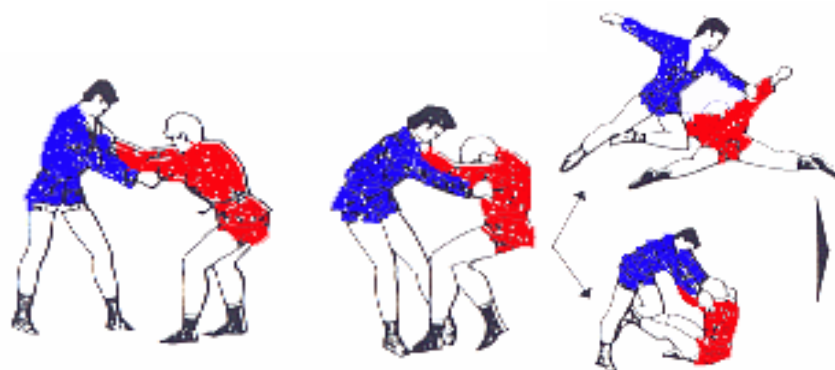
UN PUNTO



Técnica sobre el costado del adversario que está de rodillas en la cual el ejecutante permanece de pie o proyección sobre el adversario que está de rodillas, en la cual el ejecutante cae.



Técnica con levantamiento completo del adversario que cae sobre el costado.



Técnicas sobre los glúteos, pecho, costado o el vientre en las cuales el ejecutante cae sobre el tapiz.

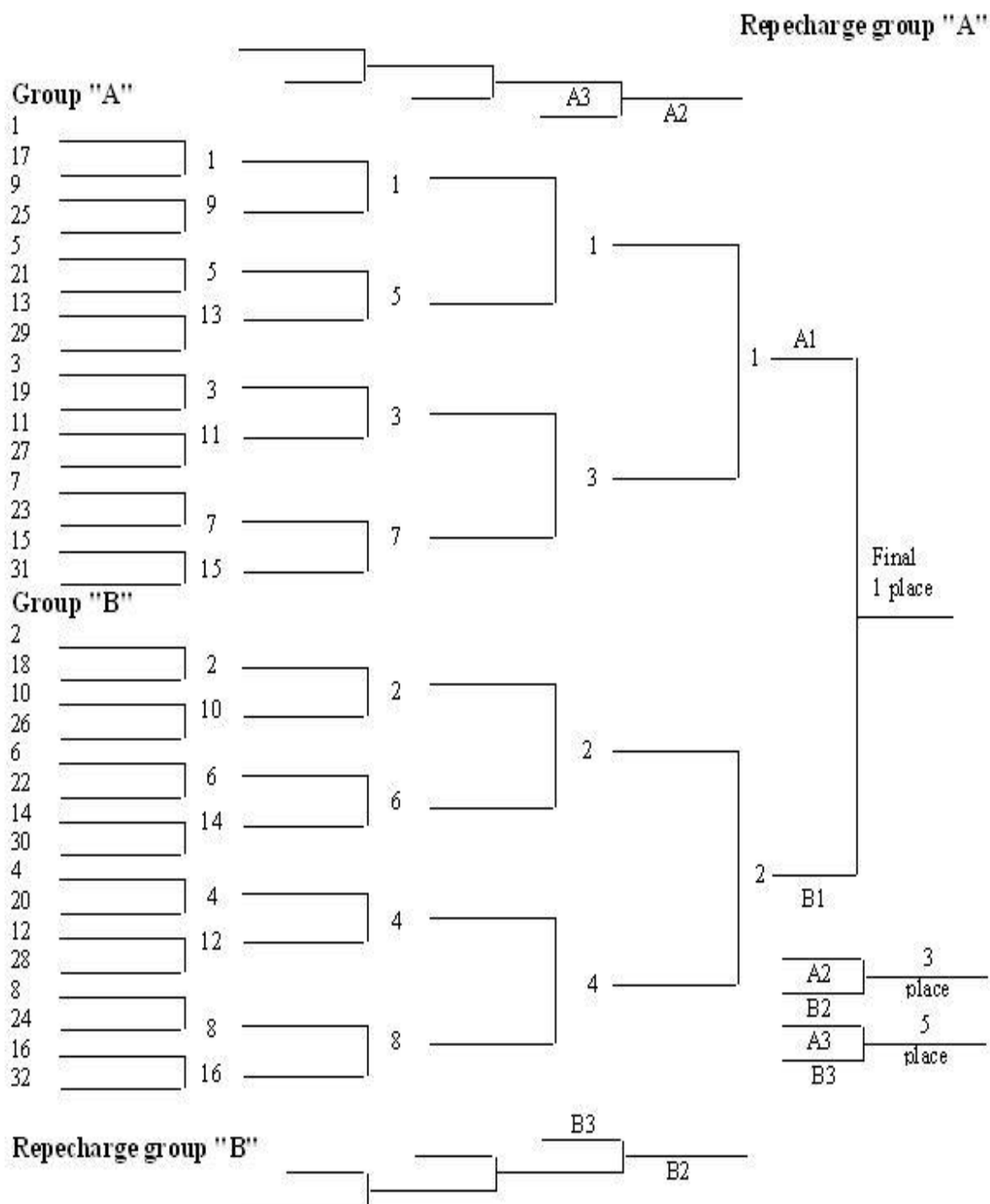


FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

CUADRO DE EMPAREJAMIENTOS PARA competición de Sambo
Sistema de competición con distribuciones por grupos, eliminación y repesca de **finalistas**

Ciudad _____ País _____ Peso _____ Kg.

ANEXO 7



Jefe de Árbitros _____ / _____ /

Secretario Jefe _____ / _____ /



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

BOLETIN DE PUNTUACIÓN (Planilla) ANEXO 8



FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS



BOLETIN DE PUNTUACION SAMBO

HOJA DE PUNTUACION

NOMBRE DE LA COMPETICION



ARBITRO	Nº
JUEZ	Nº
JEFE DE TAPIZ	Nº

FECHA	Nº DE COMBATE	CAT. PESO	ESTILO	RONDA	FINAL	TAPIZ Nº

ROJO		
NOMBRE	FEDERACIÓN	Nº
TIEMPO	PUNTOS TECNICOS	TOTAL
Periodo 1º		

AZUL		
NOMBRE	FEDERACIÓN	Nº
TIEMPO	PUNTOS TECNICOS	TOTAL
Periodo 1º		

	ROJO
	TOTAL

PUNTOS TÉCNICOS

	AZUL
	TOTAL

TACHAR EL PERDEDOR

PUNTOS DE CLASIFICACIÓN

PUNTOS DE CLASIFICACIÓN

GANADOR	TIEMPO

PUNTOS DE CLASIFICACIÓN

VT	4:0	VICTORIA TOTAL
ST	4:0	VICTORIA POR SUPERIORIDAD TÉCNICA (8 PUNTOS)
VA	4:0	VICTORIA POR ABANDONO - LESIÓN
EV	4:0	VICTORIA POR DESCALIFICACIÓN
VF	4:0	VICTORIA POR INCOMPARECENCIA
VP1	4:0	VICTORIA EN CASO DE ELIMINACION POR PASIVIDAD
PP	3:1	VICTORIA POR PUNTOS (1 A 7 PUNTOS) EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS
PO	3:0	VICTORIA POR PUNTOS (1 A 7 PUNTOS) EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS
VP2	2:0	VICTORIA MINIMA EN CASO DE EMPATE
E2	0:0	DESCALIFICACIÓN DE AMBOS SAMBOKAS EN CASO DE PASIVIDAD - VIOLACIÓN DE LAS REGLAS - COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

Firma



INFORME

Pesaje y Sorteo de los Competidores

20

Peso _____ Kg.

[illegible]

Jefe de Árbitros _____ / _____ / _____

Secretario _____ / _____ / _____

Médico _____ / _____ / _____

Árbitros _____ / _____ / _____

INFORME

ANEXO 10

Evaluación del trabajo de los árbitros

Nombre del evento

20

Combate Nº.	Apellido	País	Función	Errores		Competencias Profesionales						Competencias Personales		Notas
				ERRORES INSIGNIFICANTES	PROMEDIO DE ERRORES	ERRORES GRAVES	COMPRESION DEL SAMBO	DOMINIO DE LA LENGUA INGLESA	DOMINIO ESPECIAL DE LOS GESTOS	DECISIONES TOMADAS CON RAPIDEZ	APARIENCIA	CORRECCION	OBJETIVIDAD	
1.			Arbitro											
			Juez											
			Jefe de tapiz											
...	...	...	Arbitro											
	...	...	Juez											
	...	...	Jefe de Tapiz											

Ayudante del Jefe de Árbitros _____ / _____ /

Durante la competición, el Jefe de Tapiz conservará un informe sobre las evaluaciones del trabajo de los árbitros de acuerdo al criterio aprobado (cuadro 2) y presentará los informes completos al Jefe de Árbitros de la competición al final de la jornada.

(KIT) UNIFORME DE COMPETIDOR

ANEXO 11

SAMBO DEPORTIVO



(KIT) UNIFORME DE COMPETIDOR

ANEXO 12

SAMBO DE COMBATE

CASCO
DE SAMBO
(Helmet)

PROTECTOR BUCAL
(Gumshield)

CHAQUETA
DE SAMBO
(Kurtka)

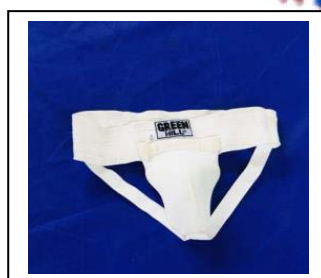


PANTALON
DE SAMBO
(Trusi) (Short)

GUANTES
SAMBO DE
COMBATE
(Gloves)

PROTECTORES
DE EMPEINE
Y ESPINILLA
(Shin Pads)

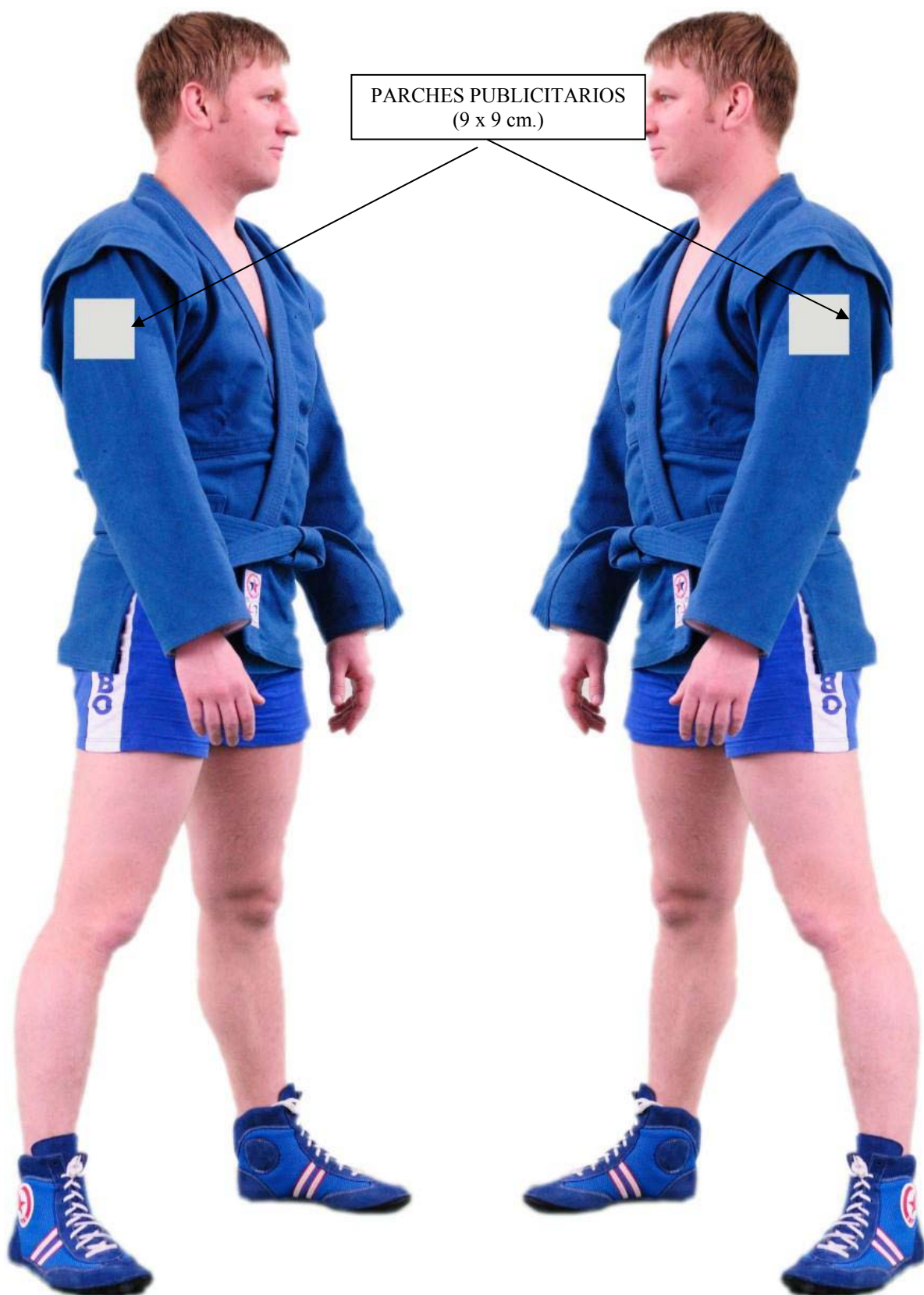
BOTAS DE
SAMBO
(Sambovski)



PROTECTOR INGLE Ó
CUQUILLA.
(Groin Protector)

PARCHES PUBLICITARIOS EN LAS CHAQUETAS DE SAMBO

ANEXO 13





FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

DIMENSION Y FORMATO DEL SPONSOR
EN LA PARTE TRASERA DE LA CHAQUETA DE SAMBO

ANEXO 14





TABLA
Puntos de Clasificación

ANEXO 15

Nº	Resultado del Combate	Puntos de Clasificación	
		Ganador	Perdedor
1	<u>Victoria Total (antes del Tiempo):</u>		
	a) Derribo Total;		
	b) Presas de Dolor;		
	c) Gran Superioridad (8 puntos de diferencia o más)	4	0
	d) Cuando es imposible continuar el combate abandono, lesión, expiración del tiempo para asistencia médica);		
	e) Descalificación del oponente por violación de las Reglas.		
2	<u>Victoria por puntos (1-7 puntos de superioridad):</u>		
	a) Si el perdedor tiene puntos técnicos;	3	1
	b) Si el perdedor no tiene puntos técnicos;	3	0
3	<u>Mínima ventaja (bajo igual número de puntos):</u>		
	a) por el número de los puntos técnicos;		
	b) por la calidad de los puntos técnicos;	2	0
	c) por la última evaluación técnica;		
	d) por la ultima amonestación declarada al oponente.		
4	<u>Eliminación de ambos atletas por pasividad o</u>		
	Descalificación de ambos por violentar las Reglas (antes de tiempo)	0	0
	En caso de la eliminación de los competidores por el médico de la competición.		



INFORME

ANEXO 16

Servicio médico

1. Deporte – Sambo.
2. Nombre de competición _____
3. Número de días _____ desde _____ hasta _____ 20 _____
4. Lugar (sede) de realización _____
5. Apellido, nombre, categoría del médico principal _____
6. Condiciones meteorológicas y sanitarias de competición

7. Número de competidores _____ de ellos: hombres _____ mujeres _____
8. Resultados de verificación de la documentación médica _____

9. Descripción breve del lugar de competición, alojamiento y alimentación de los competidores

10. Organización de servicio médico en los lugares de la competición y alojamiento de los competidores (disponibilidad de puestos de asistencia médica, transporte)

11. Enfermedades y lesiones (causas, carácter, asistencia prestada)

12. Número de competidores eliminados de competición (personalmente) indicar las causas:

13. Defectos en la competición

14. Propuestas hechas por el médico, y su aplicación por el cuerpo arbitral y los representantes de los equipos

15. Apellido, nombre, especialidad, lugar de trabajo del personal médico asistente en la competición

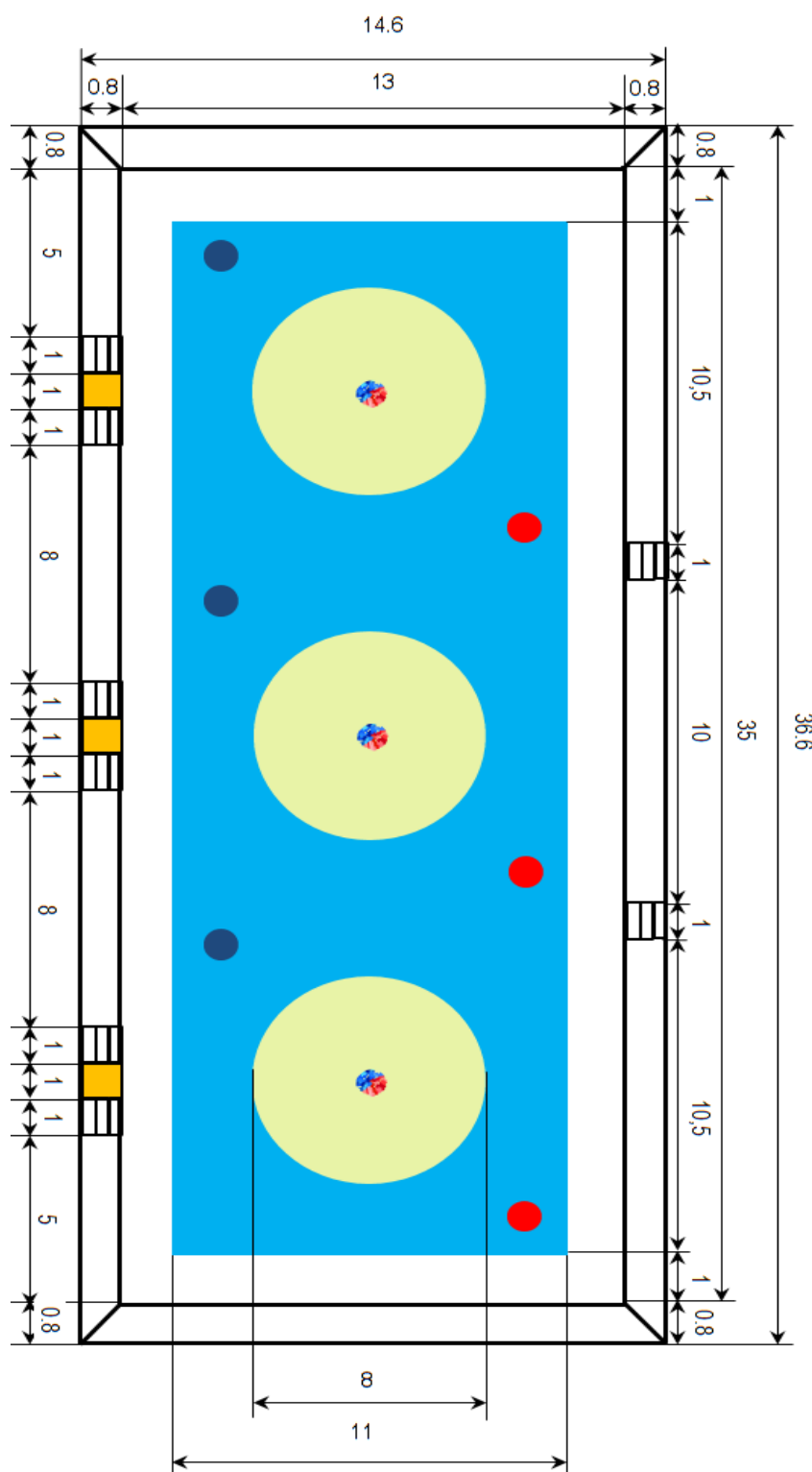
Médico de la competición _____ / _____ / _____

« _____ » _____ 20 _____

MEDIDAS DE LAS PLATAFORMAS PARA TAPICES DE SAMBO

ANEXO 17

(Dimensiones dadas en metros)





FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

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>

