

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y
DISCIPLINAS ASOCIADAS

REGLAS NACIONALES DE LUCHA SAMBO



MADRID, ENERO DE 2011

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

REGLAS NACIONALES DE SAMBO (Defensa Personal)

AÑO 2011

PRÓLOGO

EL SAMBO

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 (Kurka) 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.)**

FELODA - FIAS

INDICE

FELODA REGLAS NACIONALES DE SAMBO

PROLOGO	1
---------------	---

PREAMBULO

Articulo 1. Objeto.....	5
Articulo 2. Campo de aplicación.....	5
Articulo 3. Interpretación.....	6
Articulo 4. Método de Competición.....	6
Articulo 5. Programa de las competiciones.....	6

CAPITULO N° 1 ESTRUCTURA MATERIAL

Articulo 6. Categorías de peso y edad para competidores.....	7
Articulo 7. Duración de los Combates.....	8
Articulo 8. Licencias.....	8
Articulo 9. Pesaje.....	9
Articulo 10. El uniforme.....	9
Articulo 11. El tapiz.....	10
Articulo 12. Servicio médico.....	11
Articulo 13. Intervenciones del servicio médico.....	11
Articulo 14. Doping.....	12

CAPITULO N° 2 DESARROLLO DE LA COMPETICION

Articulo 15. Sorteo.....	13
Articulo 16. Emparejamiento.	13
Articulo 17. Rondas eliminatorias.....	13
Articulo 18. Finales.....	14
Articulo 19. Clasificación de la final.....	14
Articulo 20. Ceremonia protocolaria.....	14

CAPITULO N° 3 EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 21.	Composición.....	15
Artículo 22.	Funciones de conjunto.....	15
Artículo 23.	El árbitro.....	16
Artículo 24.	El juez.....	17
Artículo 25.	El jefe de tapiz.....	18
Artículo 26.	Sanciones al cuerpo arbitral.....	18

CAPITULO N° 4 PUNTUACION DE LAS ACCIONES

Artículo 27.	Marcaje de los puntos.....	19
Artículo 28.	Finalidad del combate.....	19
Artículo 29.	Valor asignado a las acciones técnicas.....	21
Artículo 30.	Apreciación de la importancia de la acción o de la técnica.....	23
Artículo 31.	Decisión y voto.....	23
Artículo 32.	Tablero de decisiones.....	24

CAPITULO N° 5 EL COMBATE

Artículo 33.	Llamada.....	25
Artículo 34.	Comienzo.....	25
Artículo 35.	Parada del combate.....	25
Artículo 36.	Interrupción del combate.....	26
Artículo 37.	Fin del combate.....	26
Artículo 38.	Parada y continuación del combate.....	27

CAPITULO N° 6 PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE. DECISIONES

Artículo 39.	Puntuación positiva.....	28
Artículo 40.	Determinación del vencedor en caso de igualdad de puntos.....	30
Artículo 41.	Eliminación.....	30
Artículo 42.	Las técnicas dolorosas.....	31
Artículo 43.	La inmovilización.....	31
Artículo 44.	Superioridad técnica.....	32
Artículo 45.	Eliminación y Descalificación.....	32

CAPITULO Nº 7 PROHIBICIONES Y PRESAS ILEGALES

Artículo 46.	Prohibiciones generales.....	34
Artículo 47.	Técnicas ilegales.....	34
Artículo 48.	Consecuencias sobre el combate.....	35

CAPITULO Nº 8 LA PASIVIDAD

Artículo 49.	Definición.....	36
Artículo 50.	Lucha contra la pasividad.....	36
Artículo 51.	Combate en el suelo.....	37
Artículo 52.	Avisos y penalizaciones.....	37

CAPITULO Nº 9

Artículo 53.	Reclamación por escrito.....	39
Artículo 54.	Modificaciones e imprevistos.....	39

CAPITULO Nº 10 COMBAT SAMBO

Artículo 55.	Combat Sambo.....	40
Artículo 56.	Evaluación de las acciones Técnicas.....	40
Artículo 57.	Técnicas Legales.....	41
Artículo 58.	Técnicas Ilegales.....	42

VOCABULARIO DE BASE.....	43
---------------------------------	-----------

ANEXOS

Señalización Oficial de los Árbitros.....	45
Zona de competición.....	49
Señales de los jueces árbitros.....	50
Presas ilegales.....	52
Valoración de las acciones técnicas.....	54
Boletín de Puntuación.....	58
Cuadro de competición.....	59

PREÁMBULO

ARTICULO 1. - OBJETO.

Establecidas en ejecución de las disposiciones de los estatutos de la **FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHA Y DEPORTES ASOCIADOS (FELODA y D.A.)**.

A la vista del Reglamento Financiero, Disciplinario y del Reglamento sobre la organización de pruebas Nacionales, las reglas nacionales de SAMBO tienen por objeto principalmente:

- Definir y precisar las condiciones prácticas y técnicas en las cuales deberán desarrollarse los combates.
- Fijar el valor que se asignará a las acciones y técnicas de SAMBO.
- Enumerar las acciones y las prohibiciones.
- Fijar las funciones técnicas del CUERPO ARBITRAL.
- Determinar las modalidades de clasificación, penalización, eliminación de participantes, etc.

Susceptibles de modificación en virtud de las constataciones prácticas de su aplicación y en función de la búsqueda de una mayor eficacia, las **Reglas Nacionales** enunciadas a continuación, constituyen el marco en el cual se desarrolla el deporte del SAMBO.

ARTICULO 2. - CAMPO DE APLICACION.

El presente reglamento es de aplicación obligada en los CAMPEONATOS NACIONALES, INTER-AUTONOMICOS O COMUNITARIOS, y de todos aquellos eventos que estén bajo la tutela de la FELODA

OBLIGACIONES DE LOS COMPETIDORES.

El competidor debe:

- 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 ARBITRO.

DERECHOS DE LOS COMPETIDORES.

El Competidor tiene:

- a) Dirigirse a los ARBITROS a través del Delegado de su 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 3 minutos por combate para asistencia médica.

ARTICULO 3. - INTERPRETACION.

En caso de discrepancia sobre la interpretación de las disposiciones de cualquier artículo de los que siguen, el departamento técnico de la **FELODA** será el único habilitado para precisar el significado exacto del artículo o artículos en cuestión. La interpretación se hará sobre el texto español, que será el único fidedigno.

ARTICULO 4. - METODO DE COMPETICION.

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

ARTICULO 5. - PROGRAMA DE LAS COMPETICIONES.

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

Campeonatos Nacionales **1** o 2 días sobre 2 ó 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**.

Si las Competiciones **SENIOR** duran un día, los participantes no deben tener más de 9 combates por día. Si duran más de un día, los participantes no deben tener más de 5 combates por día.

Si las Competiciones **CADETES y JUNIOR** duran un día, los participantes no deben tener mas de 7 combates por día. Si duran más de un día, los participantes no deben tener más de 4 combates por día.

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

El descanso entre los **CADETES y JUNIOR** no debe ser menor de 15 minutos.

Para cualquier tipo de competición, los combates de una determinada categoría tendrán lugar en un máximo de 2 días.

A saber:

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

Todas las finales deberán disputarse sobre un único tapiz.

CAPITULO N° 1

ESTRUCTURA MATERIAL

ARTICULO 6. - CATEGORIAS DE PESO Y EDAD PARA COMPETICIONES.

Para los campeonatos nacionales y comunitarios.

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 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, en la que el luchador deberá pesar al menos 100 Kilos.

El deportista no podrá cambiar la categoría de peso en la cual esta inscrito en las 72 horas antes de la competición.

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

Las categorías por edad son las siguientes:

Grupos	Hombres	Mujeres
Infantil	11 – 12 años en el año en curso	11 – 12 años en el año en curso
Escolares	13 – 14 años en el año en curso	13 – 14 años en el año en curso
Cadetes	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
Seniors	19 años y mayores	Mayores de 19 años
Veteranos 35 –39, 40 – 44, 45-49, 50–54, 55-59,60 +		

Nota: Los atletas que tengan 17 años tiene el derecho de competir en los grupos de Seniors Para los Campeonatos de España las siguientes categorías de edad podrán competir con el 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.

ARTICULO 7. - DURACION DE LOS COMBATES NACIONALES.

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 conteo del tiempo del combate inicia en el primer sonido del silbato del árbitro. El tiempo de interrupciones no es incluido en el tiempo actual del combate.
- En el curso del combate los contendientes no deben de dejar el tapiz sin permiso del árbitro. Si es necesario, el contendiente puede dejar el tapiz con el permiso del árbitro para poner su uniforme en orden.
- En caso de cualquier lesión, al luchador se le da un tiempo de 3 minutos máximo en cada combate. La asistencia médica es dada directamente en el tapiz (en la orilla o borde del tapiz).

ARTICULO 8. - LICENCIAS.

Cualquier SAMBOKA que tome parte en los CAMPEONATOS DE ESPAÑA deberá poseer la **Licencia Nacional de Competición**, definida por un reglamento particular 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 9. - 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 la categoría de peso, establecida en el pesaje.

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

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

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

El **orden y el tiempo de pesaje** de los competidores esta indicado en el reglamento. El competidor que ha tardado o estado ausente durante el pesaje, no puede participar en la Competición.

Una hora antes del comienzo del pesaje, los competidores tienen derecho al pesaje de control sobre la báscula del pesaje oficial.

El pesaje tiene lugar durante el primer día de competiciones ó el día anterior y dura 1 hora.

Si el pesaje se hace en el primer día de Competición, tiene que comenzar no menos de 2 horas antes del de la Competición.

Se permite utilizar para el pesaje más de una báscula, pero los competidores de una misma categoría de peso tienen que ser pesados con la misma bascula.

Los participantes deberán estar en perfectas condiciones físicas y llevar las uñas cortadas muy cortas, lo que deberá ser controlado en el pesaje.

Hasta el final del tiempo reglamentario del pesaje los SAMBOKAS, tendrán el derecho según su turno, de situarse sobre la báscula tantas veces como deseen, pero sin perturbar en ningún caso el desarrollo del pesaje.

En el pesaje el competidor presentará sus documentos con fotografía certificando su identidad, su licencia de competidor, su seguro, tarjeta de control medico y el formulario de inscripción.

Los resultados de los pesajes son escritos en la hoja de anotaciones (apéndice 8) que será firmada por los miembros del equipo de oficiales.

ARTICULO 10. - EL UNIFORME.

Los SAMBOKAS deberán presentarse en el borde del tapiz con chaqueta de hombreras salientes provista de dos agujeros (de 5 cm) en la cintura para sujetar el cinturón, estarán colocadas lateralmente y a 20 cm. del punto de anudación de este. El cinturón ira de acuerdo con el color de la Kurka (rojo o azul), también se podrá utilizar el cinturón negro si cuenta con la titulación correspondiente.

La Chaqueta de Sambo (Kurka) será de color roja o azul en función de cuando se les llame al tapiz.

El cinturón pasara por los dos agujeros y dará dos vueltas antes de ser anudado por un nudo plano, los cabos que cuelguen medirán 15 cm. mínimo. Los faldones del KURKA, tendrán una longitud de 20 a 25 cm por debajo del cinturón.

Vestirán una malla, pantalón corto (sin bolsillos, ni cremalleras, ni excesivamente olgado), o maillot, que cubrirá la pelvis y el tercio superior de los muslos, del mismo color que la Kurka designada.

Las mangas deberán llegar hasta las muñecas y permitirán la introducción de cuatro dedos de la mano. El espacio no será superior a 10 cm. Entre el brazo y la manga.

Está permitido el uso de finas rodilleras. Los protectores de orejas o los cascos reforzados, están prohibidos. Únicamente están autorizados los artículos en tejido elástico.

El calzado de SAMBO 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, salvo en caso de interrupción del combate por lesión o cualquier otra razón, interrupción durante la cual el SAMBOKA podrá cubrirse con una prenda de abrigo.

En la ceremonia de inauguración y en la de premiación, los deportistas deberán vestir con el chándal de su equipo.

ARTICULO 11. - EL TAPIZ.

Será de obligatorio uso en todas las Competiciones un tapiz del tipo homologado por la FELODA , el cual contará con las siguientes características:

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

Para los torneos, queda autorizada la utilización de tapiz de 8 metros de diámetro como mínimo.

En caso de mala visibilidad, el tapiz deberá colocarse en una plataforma elevada cuya altura no deberá exceder de 1 metro (quedan prohibidos los postes y las cuerdas como para los rings de boxeo).

Si el tapiz está instalado encima de una plataforma, tendrá que tener un margen de protección, guarnición y espacio libre alrededor del tapiz. Si 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 otro color.

El suelo, al lado del tapiz deberá estar adornado de una moqueta suave, cuidadosamente fijada.

El tapiz ha de estar cubierto por una lona, la cual, para evitar la contaminación, ha de ser lavada y desinfectada, y con las hebillas de la lona protegidas. En los casos de utilización de tapices modernos

que presenten una superficie lisa uniforme y no rugosa (lona incorporada), han de aplicarse igualmente las medidas de higiene.

El tapiz ha de estar colocado de tal forma que la lucha pueda realizarse, incluso si los SAMBOKAS están fuera del mismo.

En el medio del tapiz, se ha de trazar un círculo de 1 metro de diámetro interior, rodeado de una banda de 10 cm. de ancho. El color de la CORONA así definida, ha de ser de color rojo.

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.

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.

Algunos tapices sintéticos, constituidos por una superficie más rígida, pueden ser dispensados de la lona.

ARTICULO 12. - SERVICIO MEDICO.

El organizador de competiciones ha de garantizar un servicio médico encargado de asegurar la vigilancia del pesaje y de los Combates, de ayudar a descubrir la práctica eventual del doping y que esté compuesto por un número suficiente de médicos y auxiliares médicos. Llamado a funcionar durante las competiciones, dicho servicio médico está bajo la autoridad de la **COMISIÓN MÉDICA** de la **FELODA**

ARTICULO 13. - INTERVENCIONES DEL SERVICIO MEDICO.

El servicio médico constituido tal como dice el anterior artículo 12, tiene el derecho y deber de parar en cualquier momento un combate, si estima que hay peligro para los competidores

Puede igualmente parar inmediatamente un combate declarando no apto para continuar a uno de los luchadores.

En caso de herida (o litigio) el SAMBOKA no debe nunca abandonar el tapiz salvo en caso de herida grave que necesite su evacuación inmediata.

Si, independientemente de su voluntad, un competidor se encuentra en la obligación de interrumpir el combate por sangrarle la nariz, por una caída de cabeza o por cualquier otro incidente aceptable, constatado por el médico de la FELODA o de la Competición, el **ÁRBITRO** puede suspender la lucha por una duración de **3 minutos como máximo**, para un combate.

Esta interrupción puede ser acordada una o varias veces y es válida para los dos SAMBOKAS.

Cada minuto ha de ser anunciado por el locutor.

Con la opinión del médico, un SAMBOKA herido puede ser admitido para continuar la Competición, en la ronda siguiente si es repescado, la opinión médica ha de ser formulada antes de la inscripción en el cuadro de emparejamiento, por el Jefe de Equipo del herido al responsable técnico de la Competición.

En caso de litigio de orden médico, formulado por el médico del equipo del SAMBOKA en cuestión, que tiene derecho a intervenir en las curas eventuales y a expresar su opinión sobre una intervención o decisión del servicio médico, el delegado de la COMISIÓN MÉDICA de la FELODA, propondrá al

CUERPO DE ARBITRAJE la interrupción del combate.

En las Competiciones Nacionales, donde la Comisión médica de la FELODA no está representada, la decisión de parar 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. (Ver Reglamento Sanitario).

ARTICULO 14. - DOPING.

En aplicación de las disposiciones del artículo 9 de los Estatutos de la FELODA y con el fin de luchar contra la eventual práctica del doping, formalmente prohibida, la FELODA se reserva el derecho, en todas las competencias controladas por ella, de someter a los SAMBOKAS a exámenes o tests.

En ningún caso, los competidores o los dirigentes podrán oponerse a dicho control bajo pena de sanción.

La COMISIÓN MÉDICA de la FELODA decidirá el momento, el número o la frecuencia de dichos exámenes de control, los cuales serán aplicados por todos los medios que le parezcan útiles.

Las tomas apropiadas serán realizadas por un médico acreditado por la FELODA, en presencia de un miembro de la FELODA y de un dirigente del o de los SAMBOKAS llamados a ser testados.

En el caso en que la toma no esté realizada en las condiciones fijadas anteriormente, los resultados obtenidos de esta manera serán considerados como nulos. (Ver Reglamento doping.)

CAPITULO Nº 2

DESARROLLO DE LA COMPETICION

ARTICULO 15. - SORTEO.

El sorteo se realizara 3 días antes de la competición en la sede de la Federación Española, 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 designaran dos cabezas de serie según el resultado del Campeonato de España del año anterior, el oro con el número uno y la plata con el número 2. Siempre que mantengan la categoría de edad y el peso en el que consiguieron este resultado.
2. La federación que inscriba más de 1 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 colocaran en el cuadro los deportistas de la federación que mas deportistas presente en el peso, estos serán colocados en el cuadro por el orden establecido por la F. Autónoma y ocupando los puestos 3, 4, 5, 6 etc. Sucesivamente en el cuadro.
4. Seguidamente se colocaran en el cuadro las federaciones en orden según el numero de inscritos, ocupando sucesivamente los números libres del cuadro (7, 8, 9, etc.). En el caso de que 2 federaciones tengan el mismo numero de inscritos en un peso, se designara por sorteo que federación se coloca primero en el cuadro.
5. El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del numero de sorteo designado.

El día antes de la competición se realizara el pesaje.

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

Si en el pesaje los deportistas de una categoría de peso, en el cuadro se ven reducidos a menos de seis luchadores, el cuadro será anulado y se efectuara 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 realizara de nuevo.

ARTICULO 16. - 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 Comunidad Autónoma, se aplicara el sorteo según el artículo 15 del presente reglamento.

ARTICULO 17. - RONDAS ELIMINATORIAS.

Las rondas eliminatorias se desarrollarán hasta la eliminación progresiva de los competidores.

Duran hasta que la clasificación de los 6 primeros pueda ser determinada.

En caso de **igualdad de puntos positivos** de varios luchadores 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 a 11 puntos.)
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 DISPUTARA 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 que ha 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 luchador.

En el caso de igualdad de puntos de clasificación entre dos luchadores, el combate entre ellos determinara al vencedor. El luchador que ha ganado se clasificará delante de su adversario.

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

1. Mayor numero de victorias por Victoria Total.
2. Mayor numero 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 18. - 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 19. - 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 (12 puntos de diferencia) interrumpen la lucha y determina al vencedor.

PRECISIONES COMPLEMENTARIAS:

Un SAMBOKA que no termina la Competición no será clasificado. Pasa lo mismo con un SAMBOKA descalificado por brutalidad o por malos modales. En este caso, convendrá que el JEFE DE TAPIZ se asegure, después del segundo aviso, de la intervención del CUERPO DE ARBITRAJE de la Competición, con la conformidad del CONTROLADOR de la Competición, para la posible eliminación.

Un SAMBOKA herido, inmovilizado u hospitalizado y que no puede presentarse sobre el tapiz, puede, con la prescripción obligatoria del médico de la FELODA o de la Competición, ser declarado vencido, pero no descalificado.

De esta manera, puede ser clasificado y continuar la Competición si es 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, queda automáticamente clasificados *ex-aqueo* en el 2º, 4º ó 6º lugar, sobreentendiéndose que los puestos superiores no estarán atribuidos.

ARTICULO 20. - CEREMONIA PROTOCOLARIA.

Los 4 primeros clasificados de cada categoría de peso, reciben una medalla según su clasificación.

- 1º - de oro.**
- 2º - de plata.**
- 3º - de bronce.**
- 3º - de bronce**

CAPITULO N° 3

EL CUERPO ARBITRAL

ARTICULO 21. - COMPOSICION.

En todas las competencias, el CUERPO ARBITRAL para cada combate se compondrá de un **JEFE DE TAPIZ**, un **JUEZ** y un **ÁRBITRO**, es decir, tres colegiados, cuya modalidad de calificación o de designación será establecida por el reglamento del CUERPO ARBITRAL.

Está expresamente prohibido cambiar un miembro del CUERPO ARBITRAL en el transcurso de un combate, salvo en el caso de indisposición grave médicamente certificada.

El CUERPO ARBITRAL no podrá en la medida de lo posible estar compuesto de dos colegiados de la misma COMUNIDAD o CLUB.

Además, se hará lo posible para que ningún miembro del CUERPO ARBITRAL ejerza sus funciones en un combate disputado por luchadores de su misma COMUNIDAD o CLUB.

El **uniforme** del CUERPO ARBITRAL deberá componerse de:

- un pantalón gris.
- una camisa azul.
- zapatillas negras y calcetines azules o negros
- americana azul marino
- corbata roja.
- en los puños de la camisa, un manguito azul en la derecha y otro rojo en la izquierda.

ARTICULO 22. - FUNCIONES DE CONJUNTO.

- El CUERPO ARBITRAL atenderá todas las obligaciones previstas por el reglamento de pruebas de SAMBO y por las disposiciones particulares establecidas eventualmente para la organización de alguna de ellas.
- Será su deber seguir cada combate con la mayor atención de principio a fin y juzgar las acciones de manera que el resultado que figure en el boletín del JUEZ y del JEFE DE TAPIZ, refleje exactamente la fisonomía de dicho combate.
- El JEFE DE TAPIZ, el ÁRBITRO y el JUEZ juzgarán las técnicas individualmente para al final, formular una decisión definitiva y común.
- El JUEZ y ÁRBITRO deberán colaborar, bajo la dirección del JEFE DE TAPIZ, quien coordinará los trabajos del CUERPO ARBITRAL.
- Corresponde al CUERPO ARBITRAL garantizar todas las funciones de arbitraje y enjuiciamiento,

- asignar los puntos e imponer las sanciones previstas por el reglamento.
- Los boletines del JUEZ y del JEFE DE TAPIZ servirán para puntuar cada una de las técnicas efectuadas por los dos SAMBOKAS. Las puntuaciones deberán ser anotadas con la mayor precisión con las rúbricas correspondientes.
 - Si un combate no terminase por victoria total, la decisión deberá ser tomada por el JEFE DE TAPIZ, que se basará en la apreciación de cada una de las acciones de los dos adversarios, anotadas de principio a fin, en el boletín del JUEZ y del JEFE DE TAPIZ.
 - Todas las puntuaciones del JUEZ y del JEFE DE TAPIZ deberán ser dadas a conocer al público desde el momento mismo de su concesión, ya sea por medio de paletas, con dispositivos luminosos, o con cualquier otro dispositivo apropiado.
 - Para la dirección del combate y en el desempeño de sus respectivas funciones, los miembros del CUERPO ARBITRAL están obligados a expresarse en los términos del vocabulario de base de la FELODA. Les está prohibido hablar con quien quiera que sea durante el combate, salvo evidentemente, entre ellos, con los SAMBOKAS y eventualmente con los responsables de la organización.

ARTICULO 23. - EL ÁRBITRO.

- A. El ÁRBITRO será el responsable del normal desarrollo del combate, que deberá DIRIGIR según el reglamento.
- B. Deberá hacerse respetar por los contendientes y ejercerá sobre ellos una plena AUTORIDAD, a fin de que estos obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones asimismo, deberá dirigir el combate sin tolerar injerencias externas, irregulares e inoportunas.
- C. Trabaja en estrecha colaboración con el JUEZ y bajo la dirección del JEFE DE TAPIZ, dirigirá el combate poniendo cuidado en no intervenir de manera irreflexiva o inoportuna. Su toque de silbato da comienzo, interrumpe y finaliza el combate.
- D. El ÁRBITRO ordenará el retorno de los SAMBOKAS al tapiz en caso de que hubiese salido de él, o la continuación del combate con la aprobación del JUEZ o en su defecto del JEFE DE TAPIZ.
- E. El ÁRBITRO participa en la concesión de los puntos. Está obligado a llevar sobre cada uno de los puños de la camisa un manguito rojo a la izquierda y azul a la derecha. Indicará con los gestos apropiados (ver gráfico anexo) si la técnica es válida, y si ha sido ejecutada en los límites del tapiz. Puntuará las técnicas con los dedos, levantando el brazo con el color del SAMBOKA que ha realizado la acción.
- F. Según las circunstancias, el ÁRBITRO no dudará nunca en:
 - Llamar al orden al, o los SAMBOKAS pasivos.
 - Interrumpir el combate en el momento debido, ni demasiado pronto ni demasiado tarde.
 - Señalar y pronunciar la victoria total de acuerdo con el JUEZ, o en su defecto, con el JEFE DE TAPIZ. (Ver artículo 28)
- G. El ÁRBITRO deberá poner 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.
- H. El ÁRBITRO está obligado igualmente a:
 - 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 son dados para aplicar una presa dolorosa. Después de ese tiempo transcurrido el árbitro debe de interrumpir el combate con su silbato y reanuda el combate en medio del tapiz.
 - Marcar al luchador activo, utilizando el brazo con el color correspondiente, puño cerrado y brazo flexionado en alto.
 - Obligar a los SAMBOKAS a permanecer sobre el tapiz hasta el anuncio del resultado.
 - Proclamar, de acuerdo con el JEFE DE TAPIZ el resultado del combate.
 - Votar a favor o en contra de la imposición, de avisos o descalificaciones.
 - Dar los avisos en medio del tapiz, explicando escuetamente al SAMBOKA la razón de la penalización.
 - Tan pronto como uno de los contendientes es tomado por una inmovilización el árbitro debe de hacer una apropiada señalización de "inmovilización" con la mano abierta hacia abajo del color del samboka atacante. Después de 10 segundos el debe de decir en voz alta "10 segundos" y después de 20 segundos transcurridos el debe de anunciar: "inmovilización terminada" y con la correspondiente señalización mostrar la evaluación
- I. El ÁRBITRO podrá solicitar sanciones por infracciones del reglamento o por brutalidad.
- J. El ÁRBITRO previa intervención del JEFE DE TAPIZ, deberá parar el combate y pronunciar la victoria por superioridad técnica.

ARTICULO 24. - EL JUEZ.

- A. El JUEZ atenderá todas las obligaciones previstas por las reglas del SAMBO en general.
- B. El juez debe estar posicionado cerca del tapiz opuesto a la mesa de oficiales. Si esto es necesario el puede levantarse de su asiento y moverse a lo largo del margen del tapiz estando cerca de los contendientes para ver la situación mejor.
- C. Deberá seguir muy atentamente el desarrollo del combate, sin permitirse distracción de ningún tipo, anotar los puntos que consigan en su boletín cuando haya acuerdo ya sea con el ÁRBITRO, con el JEFE DE TAPIZ, o entre el ÁRBITRO y el JEFE DE TAPIZ.
- D. Inmediatamente después de cada acción y basándose en las indicaciones del ÁRBITRO, las cuales constatará con su propia apreciación, indicará el resultado de las acciones con la ayuda de paletas y trasladará el resultado del total de puntos del combate a un tablero situado a su lado y visible para el público y los competidores.
- E. Da sus propios avisos, o señala él mismo si el SAMBOKA es pasivo o activo levantando la paleta o brazo del color del SAMBOKA
- F. Declara la victoria total.
- G. Si durante el combate el JUEZ aprecia una acción que estime oportuno dar a conocer al ÁRBITRO (en caso de que este no haya podido verlo, o no lo haya prestado atención), está obligado a hacerlo levantando la paleta del color del SAMBOKA del que se trate, incluso si el ÁRBITRO no hubiese solicitado su opinión.
- H. El JUEZ deberá firmar el boletín de JUEZ en el momento en que lo reciba y al final del combate no deberá olvidar anotar en él los resultados del combate y tachar el nombre del perdedor.

- I. El boletín de JUEZ deberá contener, de manera exacta, el tiempo de duración del combate, que se dará por terminado antes del fin reglamentario en caso de victoria total, técnica de presa dolorosa, por abandono, superioridad técnica, etc.
- J. Con el fin de facilitarle la supervisión del combate, sobre todo en caso de posición delicada, el JUEZ está autorizado a desplazarse a lo largo del tapiz, pero solamente en el lado en el que se encuentre situado.
- K. El JUEZ anotará en su boletín, en la casilla prevista al efecto, cada una de las veces que el SAMBOKAS ha sido penalizado por pasividad(P) aviso "0" activo "A".
- L. Pondrá el signo + en cada acción, hasta la penúltima técnica, no teniendo por lo tanto, en su boletín más que una sola técnica, sin signo + que será la correspondiente a la última acción. Ejemplo:4 + 1 + 2

ARTICULO 25. - EL JEFE DE TAPIZ.

- A. El JEFE DE TAPIZ, cuyas funciones serán preponderantes, deberá atender todas las obligaciones previstas por las reglas de SAMBO.
- B. Coordinará los trabajos del JUEZ y del ÁRBITRO.
- C. Está obligado a seguir muy atentamente el desarrollo del combate sin dejarse distraer de ninguna manera, y a apreciar en función del reglamento, el comportamiento y las actuaciones de los miembros del CUERPO ARBITRAL.
- D. Tendrá derecho a interrumpir el combate y a preguntar las razones que han motivado las decisiones del JUEZ y del ARBITRO y tomando en consideración la opinión de la mayoría de los votos declarar una decisión final;
- E. En caso de desacuerdo entre el JUEZ y el ÁRBITRO, tiene por misión intervenir para decidir el resultado, el número de puntos, la victoria total, etc. En ningún caso será el primero en dar su opinión. Sin embargo, en caso de que se trate de pronunciar la eliminación o la descalificación, el JEFE DE TAPIZ deberá buscar la colaboración del responsable del CUERPO ARBITRAL de la Competición, o de su representante, para tomar la decisión final.
- F. Para dar el resultado de un combate por decisión a los puntos o por superioridad técnica, el JEFE DE TAPIZ tendrá en consideración las anotaciones que figuren en los boletines.
- G. En general, el JEFE DE TAPIZ deberá justificar las competencias técnicas y particulares expresadas en el reglamento del Colegio Nacional de ÁRBITROS de Lucha.
- H. En caso de que el JEFE DE TAPIZ constate que la decisión del ÁRBITRO o del JUEZ no es reflejo exacto de la acción, deberá parar inmediatamente el combate y después de consultar a sus asistentes y de acuerdo con ellos, rectificar el resultado.

ARTICULO 26. - SANCIONES AL CUERPO ARBITRAL.

Además de las medidas previstas por el reglamento disciplinario de la FELODA, previa consulta a la Comisión de Arbitraje, tendrá derecho a tomar las siguientes medidas con los miembros del CUERPO ARBITRAL que hayan cometido alguna falta técnica.

1. Darle un aviso.

2. Retirarle de la Competición.
3. Relegar a los colegiados en cuestión a una categoría inferior.
4. Suspensión temporal.
5. Suspensión definitiva.

CAPITULO Nº 4

PUNTUACION DE LAS ACCIONES

ARTICULO 27. - MARCAJE DE LOS PUNTOS.

El JUEZ y el JEFE DE TAPIZ anotarán en un boletín los puntos obtenidos por las acciones y las técnicas que lleven a cabo los SAMBOKAS. 1 + 2 + 4 (2)- (4) -"0"- X - A

ARTICULO 28. - FINALIDAD DEL COMBATE.

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 **12 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.

La victoria por lesión se obtendrá cuando un SAMBOKA se hiera accidentalmente y no pueda continuar el combate, o bien cuando la lesión sobrepase los **3 minutos** de interrupción de los cuales dispone para asistencia médica y recuperación, en la duración total del combate, deberá anotarse - **X – lesión.**

El SAMBOKA será clasificado en la plaza que ocupe en el momento de su abandono. Podrá continuar en Competición si es repescado, con permiso del medico 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 dolorosas de presa dolorosa se permiten**, cuando el atacado se encuentra en la posición “sobre suelo”, el atacante puede estar de pie.
2. **La técnica dolorosa 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 dolorosa de presa dolorosa sobre la pierna debe ser interrumpida**, cuando el atacado pasa a la posición “de pie”.
4. Respecto a la Regla del SAMBO se parará el combate y se pronunciará el abandono, sin que esta decisión implique dudas del CUERPO ARBITRAL en función de los signos del competidor, será aceptado en su totalidad y su resultado no será revisado deberá anotarse- **X – Por abandono.**

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

El grito se entenderá como abandono solamente cuando lo haga el samboka que esta 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 es 4-0 y se anotara 0.00 (tiempo).

Victoria por Superioridad.

La victoria por superioridad se obtendrá cuando el combate termine por una diferencia de puntos comprendida entre **8 y 11.**

Victoria por Puntos.

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

Victoria Técnica.

1. Con no evaluaciones "A", en el combate y en el caso de que el número sea igual de puntos (en empate) después del combate, la victoria va para el contendiente que halla conseguido más puntos por acciones técnicas. El ganador consigue 3 puntos positivos, el perdedor - 1 punto, si el ha conseguido cualquier puntos técnicos por el final del combate, ó 0 si no hay puntos técnicos.
2. Con la evaluación "A" en el combate, en caso de empate al final, la victoria va al contendiente que ha conseguido más "Actividades".
Si los contendientes han conseguido el número igual de actividades, la victoria es para quien haya acumulado más puntos por acciones técnicas, y en caso de empate de puntos técnicos - va para quien aplicó las proyecciones o técnicas de mayor valor.
En el caso de que todas las evaluaciones de ambos contendientes son iguales, la victoria es otorgada a quien fue el último en aplicar una técnica puntuada en el curso del combate (1, 2, 4 puntos o "A").
Con los puntos técnicos el ganador consigue 3, y el perdedor 1 punto positivo si el ha calificado con puntos técnicos para el final del combate o, 0 si el no.
3. Con solo evaluaciones "A" y no puntos después del final del combate la victoria técnica va al contendiente quien ha conseguido más "actividades" y en el caso de empate - para quien consiguió la última evaluación "A". En este caso el ganador consigue 2 y el perdedor 0 puntos positivos.

ARTICULO 29. - VALOR ASIGNADO A LAS ACCIONES TECNICAS.

1 PUNTO

- Por proyección que haga caer al adversario sobre el pecho el vientre ó los glúteos, cuando el atacante pierda el equilibrio y le acompañe en la caída.
- Por una proyección que haga caer al adversario sobre el costado cuando esté de rodillas y el atacante quede de pie.
- Por una proyección que haga caer al adversario sobre la espalda o en puente cuando esté de rodillas y el atacante pierda el equilibrio.
- Cuando el adversario del SAMBOKA reciba un aviso. (huida del tapiz, falta etc).
- Cuando el adversario del SAMBOKA reciba una pasividad.
- En caso de fuga de inmovilización patente fuera del tapiz Y técnicas que prohíben la acción.

2 PUNTOS

- Por una proyección que haga caer al adversario sobre el pecho ó 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 que haga caer al adversario sobre la espalda o en puente cuando esté de rodillas, si el atacante queda de pie.
- 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 mas de una por COMBATE.

NOTA:

Inmovilización aplicada por el oponente en el curso de un combate no puede ser evaluado sobre 4 puntos en la suma. Esto es porque si una inmovilización completa es aplicada todos los puntos adquiridos antes de esto o la “actividad” por la incompleta inmovilización es anulada. Además, la “actividad” para esa incompleta inmovilización es anulada en este caso la evaluación como 2 puntos por “inmovilización” incompleta es aplicada.

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 cierto Tiempo 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, él SAMBOKAS que esté en el suelo gozará como **máximo de un 1 minuto** el ÁRBITRO marcará con el brazo extendido y horizontal el puño cerrado correspondiente al color del SAMBOKAS dominante.

“Actividad” (“A”) es otorgada

- Por el derribe desde la posición de pie sin caída cuando el oponente cae en sus rodilla (rodillas);
- Por menos de 10 segundos de inmovilización incompleta evaluada una vez en un combate

El atacado cae	Posición de pie del contendiente defensivo			
	De pie		En sus rodillas o manos	
	Atacante aplica un derribe desde la posición de pie			
	Sin caída	Con caída	Sin caída	Con caída
En la espalda	Derribe total	4 puntos	2 puntos	1 punto

De lado	4 puntos	2 puntos	1 punto	
En el pecho, estomago, nalgas, cintura, ó un hombro.	2 puntos	1 punto	-	-
En la rodilla (rodillas)	"A"	-	-	-

ARTICULO 30. - APRECIACION DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCION O DE LA TECNICA

Si en la ejecución de una técnica, el SAMBOKA atacado lograrse llevar a cabo en la continuidad de la acción, un contraataque, la acción no deberá ser interrumpida y deberá permitirse el desarrollo de la ejecución 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 es 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 golpe de gong.

En ningún caso el contraataque del SAMBOKA atacado que sé realice después del golpe de gong, será válido.

En caso de victoria total que se produzca en el momento mismo del fin del combate, únicamente el golpe 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 decidirá la puntuación exacta.

ARTICULO 31. - DECISION Y VOTO.

- A. El ÁRBITRO indicará su decisión levantando el brazo de una manera evidente.
- B. Si el ÁRBITRO y el JUEZ están de acuerdo, la decisión será pronunciada (salvo falta grave de interpretación).
- C. En caso de votación, el JUEZ y el JEFE DE TAPIZ se expresarán con ayuda de paletas. Habrá 9 paletas de colores rojo, azul y blanco, repartidas del siguiente modo:
 - 1 blanca que señalará acción nula.
 - 4 rojas 4 azules, de las cuales 6 estarán numeradas con 1, 2 ó 4 puntos y las 2 restantes de color rojo y azul que servirá para solicitar un aviso, ó pasividad.

Deberán estar situadas al alcance de la mano de los interesados.

El JUEZ y el JEFE DE TAPIZ no podrán en ningún caso, abstenerse de votar y deberán pronunciarse de manera clara y que no se preste a duda alguna.

En principio, la votación será realizada por el JUEZ y el ÁRBITRO, pero en caso de desacuerdo la decisión será tomada por el JEFE DE TAPIZ. Esta decisión, que servirá para desempatar las opiniones contradictorias del JUEZ y del ÁRBITRO, obliga por regla general, al JEFE DE TAPIZ a pronunciarse

por una u otra de las estimaciones formuladas .

Si el combate dura hasta el fin del tiempo previsto para un combate, los boletines de puntuación del JUEZ y del JEFE DE TAPIZ serán tomados en consideración para designar al vencedor.

Si hubiese una diferencia de uno o varios puntos, el vencedor será aquel que tenga mayor número de puntos.

En caso de igualdad de puntos, será necesario aplicar la regla que desempata a dos SAMBOKA que terminen su combate con el mismo número de puntos.

ARTICULO 32. - TABLERO DE DECISIONES.

- A. 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.
- B. 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 el JUEZ o por el ÁRBITRO.
- C. Si la votación concierne a los dos SAMBOKAS, podrá expresarse entonces con la elección de dos de los tres colores, rojo, azul o blanco, hecha la aclaración de que solamente el rojo y el azul pueden determinar el resultado.
- 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 ó RESPONSABLE DEL ARBITRAJE.

TABLA 1ª

ATRIBUCION DE PUNTOS.

A la vista de una acción de SAMBO, el JUEZ y el ÁRBITRO concederán los puntos como se indica seguidamente, donde para cada hipótesis planteada, se da el resultado oficial subsiguiente:

R = SAMBOKAS rojo

A = SAMBOKAS azul

B = cero puntos

DECISION.

El JUEZ y el ÁRBITRO **están de acuerdo:**

Arbitro	JUEZ	JEFE DE TAPIZ	Resultado
1R	1R	-	1R
2A	2A	-	2A
4R	4R	-	4R

El JUEZ y el ÁRBITRO no están de acuerdo, el JEFE DE TAPIZ interviene:

Arbitro	JUEZ	JEFE DE TAPIZ	Resultado
1R	1A	B	0
4R	2A	4R	4R
2A	B	2A	2A
4A	2R	2R	2R

CAPITULO Nº 5

EL COMBATE

ARTICULO 33. - 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 4-0 –0.00 (tiempo)- X - se anotara 0.00 (tiempo)- **X –(descalificación)**

Sin embargo, por razones fundadas, será concedido a todo SAMBOKA un **tiempo de tolerancia** de 2 minutos en su primer combate.

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 34. - COMIENZO.

Respondiendo a la citación de su nombre, cada adversario deberá colocarse antes del combate en un rincón del tapiz, el lugar que le haya sido asignado y que será el que esté marcado con el mismo color que el de la chaqueta (kurka) que le haya correspondido.

El ÁRBITRO se colocará en el medio del tapiz en el círculo central, presentará a los dos SAMBOKAS, les llamará, les dará la mano y se asegurará de la conformidad de sus uniformes.

Los SAMBOKAS se saludarán y a la orden del ÁRBITRO volverán a sus respectivos rincones.

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 35. - PARADA DEL COMBATE.

Si uno de los contendientes se encontrara en la obligación de interrumpir el combate como consecuencia de lesión o de cualquier otro incidente aceptable ajeno a su voluntad, el ÁRBITRO puede suspender el combate una o varias veces, por una duración máxima de 3 minutos por combate. Si al cabo de estos 3 minutos el SAMBOKA en cuestión no pudiera reanudar el combate, será declarado vencido 4-0- **X -(lesión)**.

El SAMBOKA deberá ser informado **minuto a minuto** de la duración efectiva de la interrupción y en el **último minuto cada 20 segundos**.

En caso de lesión, cuando el combate no pueda continuar por decisión del servicio médico, el SAMBOKA podrá continuar en Competición, si hubiera sido repescado y si el médico de la FEDERACIÓN su representante no se opone.

El JEFE DE TAPIZ podrá decidir interrumpir un combate si constata una falta grave por parte del ÁRBITRO o del JUEZ.

Después de consultar el JUEZ y al ÁRBITRO, y una vez zanjadas las diferencias, hará reanudar el combate.

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

RECLAMACION Y PETICION DE VIDEO:

Un entrenador puede interrumpir el combate lanzando una espuma, situada en su esquina para tal uso, al tapiz si no esta de acuerdo con el árbitro en el momento de producirse la acción, el entrenador se dirigirá al Jefe de tapiz para reclamar el punto y mientras se visualiza el video volverá a su esquina y no podrá hablar con su luchador, esto será motivo de descalificación, los luchadores se mantendrán en sus puestos mirando a la mesa. Si visualizando el video no prospera la reclamación se le darán 2 puntos a su oponente, se le retirara la espuma al entrenador y no podrá hacer mas reclamaciones durante el combate. El combate después de una reclamación se reanudara en pie, en caso de que uno de los luchadores este en la acción de una sumisión, no se atenderá la reclamación hasta que no se finalice la acción o se rompan los controles de la misma, si la luxación llega a su fin no se admitirá la reclamación. En caso de que la reclamación sea aceptada se le devolverá la espuma al entrenador y podrá hacer uso de ella en otra reclamación durante el combate.

El luchador puede rechazar la protesta solicitada por el entrenador, cogiendo la espuma y devolviéndola a su esquina.

ARTICULO 36. - INTERRUPCION DEL COMBATE.

Si un participante se encontrara en la obligación de interrumpir el combate como consecuencia de hemorragia nasal, de caída sobre la cabeza, o por cualquier otro incidente razonable y ajeno a su voluntad, el ÁRBITRO podrá suspender el combate por un período de tiempo que acumulado, **no podrá exceder de 3 minutos por combate**.

Si al cabo de estos 3 minutos el SAMBOKA no pudiera continuar el combate, será declarado vencido.

Dicho SAMBOKA y su entrenador deberán ser informados minuto a minuto de la duración de la interrupción.

Lo mismo en caso de lesión, pero aquí será el servicio médico quien tomará la decisión de parar el combate, consultando con el JEFE DE TAPIZ o CONTROLADOR.

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 interrumpir el combate si estima que las decisiones del ÁRBITRO y del JUEZ no reflejan lo que sucede en el tapiz. Después de consultar a su CUERPO ARBITRAL, zanjará las diferencias y hará reanudar el combate.

En ningún caso un participante podrá tomar la iniciativa de interrumpir el combate tomando la decisión de hacer volver a su adversario del borde del tapiz al centro.

ARTICULO 37. - FIN DEL COMBATE.

El fin del combate sobreviene por constatación de victoria total, por superioridad técnica 12 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, y mientras esperan la decisión, se dan la mano entre ellos y al ÁRBITRO.

Deberán abandonar el tapiz con el uniforme reglamentario.

ARTICULO 38. - PARADA Y CONTINUACION DEL COMBATE.

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

- Si un pie sale 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.

CAPITULO N° 6
PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN
COMBATE. DECISIONES

ARTICULO 39. - PUNTUACION POSITIVA.

Un combate no puede terminarse sin puntos técnicos (salvo en los casos de descalificación 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 ó descalificación de su oponente.

La cotización 0/2 en caso de descalificación (se atribuyen 2 puntos al SAMBOKA no descalificado y sin puntos técnicos), se da únicamente en el caso en que un SAMBOKA ha sido descalificado por ir contra las reglas. (Si tuviera puntos técnicos el resultado sería 4-0 – X –descalificación.

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 el caso de:

- victoria total
- superioridad técnica (12 puntos de diferencia)
- abandono
- incomparecencia
- descalificación del adversario por comportamiento antideportivo

➤ **3,5 puntos para el vencedor y 0,5 para el vencido**

Cuando el combate se termina con una diferencia de **8 a 11** puntos entre los SAMBOKAS

➤ **3,5 puntos para el vencedor y 0 puntos para el vencido**

Cuando el combate se termina con una puntuación de **8 a 11** puntos para el vencedor y el vencido no ha marcado ningún punto técnico.

➤ **3 puntos para el vencedor y 1 punto 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.

No.	Resultados del combate	Clasificación de puntos		
		Ganador	Perdedor	
1.	<u>VICTORIA TOTAL (antes de terminar el tiempo de combate)</u>			
	a) Derribe total. (Tirada de espaldas del oponente)	4	0	
	b) Presa dolorosa.	4	0	
	c) Por gran superioridad técnica. (diferencia de 12 puntos.)	4	0	
	d) Por no continuar el combate (rechazo, lesión, tiempo límite por ayuda médica excedida).	4	0	
	e) Descalificación del oponente por violación de las reglas.	4	0	
2.	<u>VICTORIA POR SUPERIORIDAD</u>			
	(8 – 11 Puntos de ventaja)			
	- El perdedor ha conseguido puntos técnicos.	3.5	0.5	
	- El perdedor no ha conseguido puntos técnicos.	3.5	0	
3.	<u>VICTORIA POR PUNTOS</u>			
	(1–7 puntos de ventaja)			
	- El perdedor ha conseguido puntos técnicos.	3	1	
	- El perdedor no ha conseguido puntos técnicos.	3	0	
4.	<u>VICTORIA TÉCNICA</u>			
	A) Bajo el mismo número de puntos y la ausencia de evaluaciones "A":			
	- Por el Valor de los puntos técnicos: (4,2,1)			
	- El perdedor ha conseguido puntos técnicos.	3	1	
	- El perdedor no ha conseguido puntos técnicos.	3	0	
	B) Bajo el numero igual de puntos y evaluaciones "A":			
- Por el número de "A".	3	1 o 0		

	- Por el Valor de los puntos técnicos. (4,2,1)	3	1
	- Por el último punto técnico.	3	1 o 0
	C) Bajo solo evaluaciones "A"		
	- Por el número de "A"	2	0
	- Por el último "A"	2	0
	VICTORIA POR PASIVIDADES		
	(con la ausencia de puntos técnicos y evaluaciones "A" y número igual de amonestaciones):		
5.	Si en el momento de la eliminación hay una diferencia de 8 puntos o más entre los SAMBOKAS	3,5	0
	Si en el momento de la eliminación hay una diferencia de 1 á 7 puntos entre los SAMBOKAS	3	0
	- Por la última evaluación declarada a el oponente.	2	0
6.	ELIMINACIÓN DEL Oponente POR DESCALIFICACION		
	Antes del tiempo	4	0
7.	ELIMINACIÓN DE AMBOS CONTENDIENTES por pasividad o DESCALIFICACIÓN DE AMBOS CONTENDIENTES por romper las reglas (adelantado!).	0	0

PUNTUACION EN CASO DE ELIMINACION POR PASIVIDAD

➤ **3,5 puntos para el vencedor y 0 para el vencido**

Si en el momento de la eliminación hay una diferencia de **8** puntos o más entre los SAMBOKAS.

➤ **3 puntos para el vencedor y 0 para el vencido**

Si en el momento de la eliminación hay una diferencia de **1 á 7** puntos entre los SAMBOKAS.

➤ **2 puntos para el vencedor y 0 para el vencido**

Si en el momento de la eliminación, el vencedor no ha marcado puntos técnicos. Los puntos positivos adquiridos por el SAMBOKA determinan su clasificación.

PUNTUACION EN CASO DE DESCALIFICACION

- **0 puntos** En el caso en que, 1 ó 2 SAMBOKAS estuvieran descalificados, por comportamiento antideportivo grave y falta contra las Reglas. En dicho caso, el o los SAMBOKAS quedarían sin clasificarse.

Si los SAMBOKAS son eliminados en una ronda con el mismo número de puntos, serán clasificados ex-aequo. Sin embargo, si han luchado entre ellos, el SAMBOKA que haya vencido al otro será clasificado delante.

ARTICULO 40. - 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 que tenga mas anotaciones de activo
- el SAMBOKA que haya marcado el último punto de acción.

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

ARTICULO 41. - ELIMINACION.

El SAMBOKA que sufre una derrota es eliminado, 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 42. - LAS TÉCNICAS O PRESAS DOLOROSAS.

Se trata sobre todo de técnicas que simulan la luxación de una articulación.

El control ha de preceder el 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 ó hará cualquier signo evidente de señalar el abandono.

El movimiento será llevado y no hecho violentamente:

1. - Sobre el miembro superior

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

NOTA: La mano 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 43. - LA INMOVILIZACION.

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

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

De 10 a 19 segundos = 2 Puntos.

De 20 a 29 segundos = 4 Puntos.

Máximo 2 inmovilizaciones por combate.

Pudiendo realizarse las siguientes acciones técnicas:

OPCION 1:

Una de $\boxed{2}$ Puntos..... = $\boxed{2}$ Puntos..... **Sé da opción a otra inmovilización**
 Otra de $\boxed{2}$ Puntos..... = $\boxed{2}$ Puntos total (2+2) = $\boxed{4}$ Puntos. (No hay más)

OPCION 2:

Una de $\boxed{2}$ Puntos..... = $\boxed{2}$ Puntos..... **Sé da opción a otra inmovilización**
 Otra de $\boxed{4}$ Puntos..... = $\boxed{4}$ Puntos. **(Se tacha la de 2 Puntos). (No hay más)**

OPCION 3:

Una de 4 Puntos..... = $\boxed{4}$ Puntos..... **(No hay más opciones).**

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

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 seg. mientras continúa con la palma extendida marcándola hasta el fin de los 20 seg. Tras los que dará la puntuación (4 Puntos) y fin de la inmovilización.

Marcaje de los Puntos en la Planilla:

Los Puntos de inmovilización se marcarán dentro de un recuadro con una U al revés. Ejemplo: Rojo
 0 Azul 4 \square

Sólo puede dar hasta un máximo de 4 puntos por combate según el siguiente baremo:

<u>De 0 a 9 segundos =</u>	0 puntos
<u>De 10 a 19 segundos =</u>	2 puntos.
<u>De 20 segundos =</u>	4 puntos. (máximo-1)

En cualquier caso la inmovilización sólo podrá hacerse Un máximo de 2 de dos 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 SAMBOKAS.

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 del busto de frente o de espalda.

ARTICULO 44. - 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 **12 puntos** entre los luchadores.

El combate no podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica antes del final completo de la acción (ataque o contraataque inmediato).

El JEFE DE TAPIZ señala al ÁRBITRO, cuando se constata la diferencia de 12 puntos. Después de consultar al CUERPO DE ARBITRAJE, el ÁRBITRO proclama al vencedor.

ARTICULO 45. - 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 solamente.
- En el caso excepcional en que sería imposible determinar cual de los dos SAMBOKAS es más activo, puede pronunciarse la eliminación de los dos SAMBOKAS con el consenso del EQUIPO ARBITRAL y el acuerdo obligatorio del RESPONSABLE de los ÁRBITROS de la Competición.
- Los SAMBOKAS serán entonces clasificado 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 FELODA en 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, con la mayoría del CUERPO DE ARBITRAJE, y con el acuerdo obligatorio del CONTROLADOR ó RESPONSABLE de los ÁRBITROS.

- El SAMBOKA descalificado por falta grave (brutalidad) será eliminado de la Competición y no clasificado.
- Esta sentencia deberá ser pronunciada con unanimidad del CUERPO DE ARBITRAJE y el acuerdo del CONTROLADOR ó RESPONSABLE de los ÁRBITROS.

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 Nº 7

PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES

ARTICULO 46. - 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, 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. 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 o en el estómago.
- Agarrar al adversario por la malla ó pantalón corto el kurka por de bajo de la cintura ó el sobrante del cinturón.
- Engancharse o agarrarse al tapiz.
- Introducir la mano o un dedo en las bocamangas del kurka del adversario.
- Agarrar la planta del pie o la punta del pie (solamente está permitido la técnica de empeine ó talón).
- Las técnicas dolorosas están prohibidas a los jóvenes menores de **14 años**.

ARTICULO 47. - 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 esa 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. a) 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 48. - 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 ó RESPONSABLE ARBITRAL de la Competición.

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 N° 8

LA PASIVIDAD

ARTICULO 49. - DEFINICION.

De manera general, será considerada como pasividad la actitud de los SAMBOKAS, que contrariamente al espíritu y a los fines de los Combates de 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 ó 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 un aviso 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 50. - 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 detener el combate. Aprovechará la primera interrupción para informar al SAMBOKA, este **aviso verbal** será contabilizado en el boletín de puntuación sin punto para su adversario."0"

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 halla una técnica de presa dolorosa o una inmovilización.

El ÁRBITRO, cuando señale a un SAMBOKA pasivo, deberá utilizar los términos del vocabulario.

Ejemplo: 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 al 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 paraá el combate haciendo sonar el silbato e indicando al infractor levantando el brazo y mostrando un cero con la mano.

Si se tratase del primer aviso oficial, será suficiente el acuerdo de dos de los miembros del CUERPO ARBITRAL.

Para el segundo aviso oficial, será necesaria la unanimidad del CUERPO ARBITRAL, (el ÁRBITRO, el JUEZ y el JEFE DE TAPIZ).

Para el tercer y último aviso, será obligatorio conseguir el consenso del JUEZ, el ÁRBITRO, el JEFE DE TAPIZ y del CONTROLADOR ó RESPONSABLE de los ÁRBITROS de la Competición.

ARTICULO 51. - 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 52. - AVISOS Y PENALIZACIONES.

A. Reglamentación básica.

Los puntos correspondientes a las diferentes amonestaciones se redondearán con un círculo.

①

Ejemplo Rojo 0 Azul

El apercibimiento por pasividad se acompañará siempre con un punto técnico (1)

En ningún caso se podrá terminar un combate sin puntuación técnica y con igualdad de avisos. El CUERPO ARBITRAL deberá determinar 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)

Por fuga de técnica dolorosa fuera del tapiz, se le impondrá al SAMBOKA infractor un aviso "0" y a su adversario dos puntos técnicos. (2)

Las salidas de tapiz se penalizarán de la siguiente manera

1ª Salida – aviso amigable "0"

2ª Salida – pasividad y un punto al adversario 0 - 1

3ª Salida – pasividad y dos puntos al adversario 0 - 2

4ª Salida - -X- eliminación

La estimulación del combate solamente es competencia del ÁRBITRO, y podrá ser utilizada tan a menudo como este 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 al 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.

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 RESPONSABLE DE LOS ÁRBITROS de la COMPETICIÓN.**

CAPITULO N° 9

ARTICULO 53. - 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 en **150 euros**.

ARTICULO 54. - MODIFICACIONES E IMPREVISTOS.

Para cualquier modificación de las disposiciones precedentes, siempre deseable con miras a la mejora, del **REGLAMENTO TÉCNICO DEL SAMBO 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 N° 10

ARTICULO 55. COMBAT SAMBO

Las competencias en el Combate Sambo son sostenidas conforme a las Reglas dadas y algunas adicionales:

Vestimenta de los luchadores	Casco de boxeo (rojo o azul) Escudo de goma. Cuquillera y protector bucal. Guantes de contacto total (dedos al descubierto) Espinilleras y el cordón de las botas tapados Kurka (rojo o azul) Zapatillas de Sambo Pantalón corto (rojo o azul según la kurka)
------------------------------	--

Articulo 56. Evaluación de las acciones técnicas en el combate

Nº	Evaluación de las Técnicas	Evaluación de las acciones
1.	Victoria total (clara) (antes de tiempo)	a) Por KO (Cuenta de más de 10 segundos), por 2 KO (cuentas de mas de 5 segundos sin llegar a 10 segundos, 6 puntos por cada KO) b) Un derribo sin que el atacante caiga, como resultado del cual el oponente defensivo de una posición de "pie" cae en su espalda o gira sobre su espalda rápidamente (sin detenerse). c) Estrangulación d) Técnica de dolor de brazo o pierna e) por superioridad técnica consiguiendo 12 o más puntos (art.26); f) por abandono del rival g) descalificación del rival por falta contra las reglas (art.30).
2.	Cuatro puntos ("4")	a) Por derribo de posición de pie con la caída del atacante cuando el oponente cae en su

		espalda: (art.31, p.2); b) Por derribe de la posición de pie sin que el atacante caiga cuando el oponente cae en un lado. (art.31, p.2); c) Por 20 segundos de inmovilización. (art.31, p.2); d) por el derribo por un golpe. e) Por un Ko con cuenta inferior a 10 segundos.
3.	Dos puntos ("2")	a) por una proyección, golpe con la caída de los dos oponentes (art.31,p.2); b) por una proyección, golpe con caída sobre hombro, pecho, estomago o nalgas, sin la caída del atacante. b) Por una segunda amonestación de su oponente (art.31,p.3); c) Por 10 segundos de inmovilización incompleta (10 a 19 segundos); (art.31, p.3).
4.	Un punto ("1")	a) por una proyección, golpe (art.31, p.4); b) por la primera amonstación de su oponente (art.31, p.4);
5.	Activo	a) Por el derribe desde la posición de pie sin caída cuando el oponente cae en sus rodilla (rodillas);
6.	Caution	a) de acuerdo con las reglas del Sambo (art.31); b) para la defensa pasiva del defensor que está sobre su estómago;
7.	Warning	a) de acuerdo con las reglas del Sambo (art. 31); b) para la defensa repetida pasiva del defensor que está sobre su estómago.

KNOCKOUT – pérdida irremplazable de la posibilidad de defender como consecuencia del golpe recibido: hasta la cuenta 10 el luchador no puede volver a reanudar el combate por que no tiene recuperada plenamente el conocimiento.

Note: el atleta que recibió el golpe de gracia sobre su cabeza es eliminado de las competiciones (competencias).

KNOCKDOWN – pérdida temporal de la posibilidad de defender como consecuencia del golpe recibido: hasta la cuenta 10 el luchador recupera completamente el conocimiento y asume la posición de lucha.

Note: con la evaluación "de derribo" la posición del cuerpo del defensor en relación con el tapiz también es evaluada según las Reglas de Sambo (el arte 26, 31) y la evaluación es anotada.

ARTICLE 57. TECNICAS O ACCIONES LEGALES (PERMITIDAS)

1. TECNICAS DE GOLPEO.

El golpe es una acción impulsiva técnica con la trayectoria rectilínea o curvilínea ejecutada por los brazos, piernas o la cabeza a las partes del cuerpo permitido según 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 no fallara en una cierta parte del cuerpo y es evaluado según las Reglas (art.26, 31).

- 1.1. Los Golpes con la mano pueden ser dados por cualquier parte del puño (excepto la base de la palma), 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 de lado de la cabeza (excepto el golpe de acercamiento con la rodilla cuando el opositor 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 tierra (excepto la parte trasera de la cabeza, el cuello y la parte de reverso de la espalda, los lomos, el coxis y el ano) si el atacante es también sobre la tierra.

La posición de tierra es definida según las Reglas de Sambo.

Nota:

- 1.3.1. Se permiten los golpes de codo excepto el golpe de acercamiento a la cabeza o el hueso del cuello arrastrando al opositor por la manga de enfrente o la solapa de chaqueta.
- 1.3.2. Los golpes a la cabeza son dados con la condición que el atacante y el defensor lleven cascos.

2. TECNICAS DE LANZAMIENTO

- 2.1. Se Permiten todas las clases de técnicas aplicadas en el reglamento del Sambo (art.21, p.2).

3. TECNICAS DE SUELO

- 3.1. Painful holds in the gronda position that are allowed in Sambo (art.21, p.3) and also painful holds in standing (Armlocks) including Arm Bar ("Police hold") may be applied..
- 3.2. Todas las técnicas de dolor y de suelo incluidas en el reglamento del Sambo (el arte 21, p.3) y también la técnica de dolor (Armlocks) incluyendo la Barra de Brazo (" el asimiento De policía ") puede ser aplicado..

NOTA: Durante el uso de una técnica de dolor, en caso del que defensor reasume su posición en pie el combate no es parado. En tal situación el defensor puede protegerse lanzando a su opositor a la estera (excepto tirarlo sobre la cabeza).

- 3.3. ESTRANGULACIONES (ahogamientos) acciones técnicas cuando el cuello del opositor es exprimido previniendo su aliento normal o haciéndolo abandonar. Estan permitidos en pie y en la lucha en suelo.

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

La estrangulación con los brazos se permiten sólo con el antebrazo del brazo atacado, no con golpes a torcer la parte de cuello de la espina

3.2.2. La estrangulación con la ropa se permiten sólo con las solapas de la chaqueta Sambo (excepto el cinturón).

3.2.3. La estrangulación con las piernas se permiten sólo cuando en la misma técnica se este cogiendo un brazo del rival.

3.3. HOLD-DOWNS – todas las permitidas por las reglas.

ARTICULO 58 TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES

- a) Dar golpes con los dedos y dedos del pie, el guante abierto y la base de la palma;
- b) Aplicar luxaciones sobre el cuello, la espina, la mano y el pie;

- c) Dar golpes con los brazos y piernas estando de pie al opositor que esta en está en la posición de tierra;
- d) Dar golpes sobre el cuello, el brazo y uniones de pierna (la rodilla y el arco de pie) fijando la extremidad atacada en la dirección contraria a la flexión natural, la parte trasera de la cabeza y la columna vertebral, la zona lumbar, el coxis, zona genital y sobre los ojos con los dedos;
- e) Dar golpes sobre la cabeza si uno de los luchadores no tiene ningún casco;
- f) Las técnicas prohibidos en Sambo (artículo 34) y también lanzar con el agarre del cuello;
- g) Técnicas de dolor sobre músculos o las uniones prohibidas en Sambo (artículo 34) a excepción de la técnica de dolor por la barra de brazo y la situación de su uso (que esta permitida en la posición de pie);
- h) Violación de disciplina, conducta grosera poco ética hacia el adversario, participantes, funcionarios o espectadores

VOCABULARIO DE BASE

Cualquier Miembro del CUERPO DE ARBITRAJE 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 volverán a sus rincones respectivos y esperarán el silbido del ÁRBITRO invitándoles a 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. – ACTIVO.

El ÁRBITRO señala al SAMBOKA activo.

7. - 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.

8. - REMARCAR.

Señal del ÁRBITRO indicando la pasividad de un SAMBOKA.

9. - 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 .

10. - FUERA.

Técnica realizada fuera del tapiz.

11. - NO.

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

12. - DENTRO.

Con un golpe de mano sobre el tapiz y pronunciando el mismo tiempo esta palabra "DENTRO", el ÁRBITRO recuerda a los SAMBOKAS que no deben huir fuera del tapiz.

13. - PELIGRO.

Puesta en peligro. (posible lesión)

14. - TOTAL.

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

15. - 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.

16. - CENTRO.

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

17. - ARRIBA.

El combate ha de reemprenderse de pie.

18. - INTERVENCION.

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

19. - SALUDO.

Los SAMBOKAS han de saludarse (darse la mano)

20. - VICTORIA.

El ÁRBITRO proclama al vencedor.

21. - PARADA (STOP)

Esta palabra significa detención del combate.

22. - VENCIDO.

El adversario queda vencido.

23. - DESCALIFICACION.

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

24. - ELIMINACION.

La eliminación para uno o los dos SAMBOKAS pasivos.

25. - GONG.

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

26. - CRONOMETRO.

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

27. - JURADO.

CUERPO DE ÁRBITRAJE

28. - CONTROLADOR.

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

29. - JEFE DE TAPIZ.

Responsable del desarrollo y Coordinador del combate de un tapiz.

30. - ARBITRO.

Oficial que dirige el combate sobre el tapiz.

31. - 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.

32. - PROTESTA.

Protesta elevada después de una decisión, cualquiera que sea.

33. - PASIVIDAD.

Observación hecha al SAMBOKA que manifiestamente elude la lucha.

34. -FIN.

El final del combate, de la Competición, etc.

35. - DOCTOR.

El médico oficial de la Competición.

36. – CLINIC (STAGE)

Reunión para debatir

37. - VENCEDOR.

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

38. - ABRIR.

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

39. - ACCION.

El SAMBOKA ha de modificar su posición y ejecutar técnica.

40. - CONTACTO.

Los SAMBOKAS han de tomar contacto (agarrarse)

41. – KURKA (SAMBOGUI)

Chaqueta de SAMBO.

42. - TRUSI.

Pantalón corto o malla.

Señalización oficial ÁRBITROS

R – el árbitro, J – el juez M – el jefe de tapiz

No. No.	Señalización	Oficial haciendo una señalización	Descripción de las señalizaciones
1	Introducción de los participantes	R	De pie de vista hacia la mesa de oficiales y simétricamente a los participantes. Cuando introducen un contendiente desplegado en su dirección de la mano con la manga de la camisa del color correspondiente. Después sus manos extendidas al nivel de los hombros (con el borde de las palmas abajo), cada uno en la dirección del participante respectivo. Llevando las manos juntas al nivel de los hombros, dirigiendo a la mitad del tapiz y entrando al lugar simultáneamente con los participantes.
2	Inicio del combate	R	Con el inicio del combate (o su reanudación del centro del tapiz) usa el silbato. Simultáneamente y energéticamente moviendo sus manos dobladas a la altura del codo de arriba hacia abajo entre los contendientes, sobre el centro del tapiz (de arriba del nivel horizontal del brazo a más arriba). Después de eso hace un paso atrás y asuma una posición confiable para observar la acción de los participantes.
3	Victoria total	R, J, M	Levanta la mano extendida hacia arriba con la manga del color correspondiente, con la palma abierta.
4	4 puntos	R, J, M	Levanta el brazo doblando el codo, con la manga del color correspondiente, mostrando 4 dedos (el pulgar es presionado con la palma) y girando la palma de izquierda a derecha.

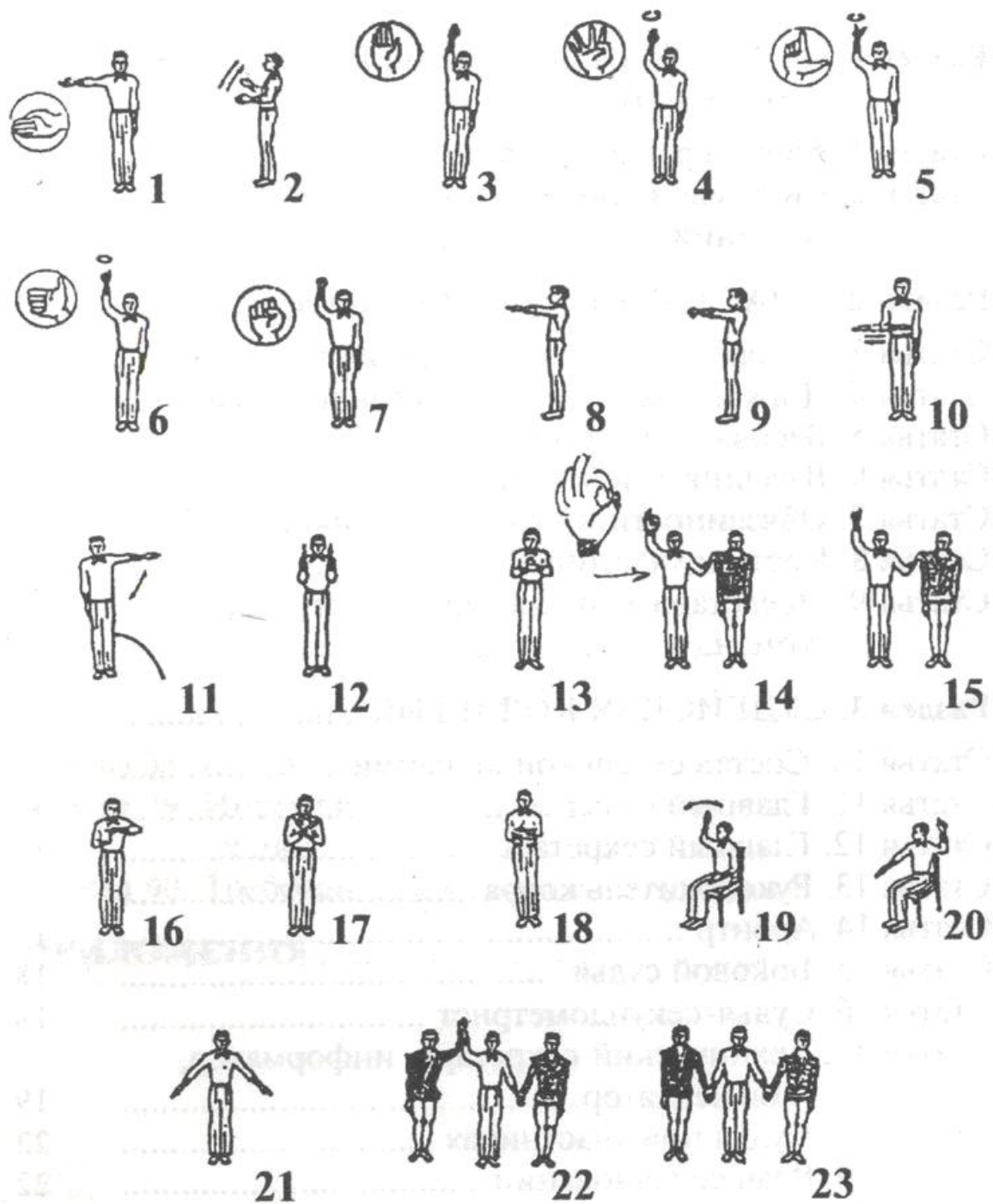
5	2 puntos	R, J, M	Levanta el brazo doblado el codo, con la manga del color correspondiente, mostrando el pulgar y el dedo índice.
6	1 punto	R, J, M	Levanta el brazo doblado el codo, con la manga del color correspondiente mostrando el pulgar únicamente.
7	Actividad	R, J, M	Levanta el brazo doblado el codo, con la manga del color correspondiente. El puño apretado es volteado de frente.

No. No.	Señalización	Oficial haciendo una señalización	Descripción de las señalizaciones
8	inmovilización	R	En el momento que la inmovilización inicia, simultáneamente con las palabras: "conteo de inmovilización" – extendiendo hacia adelante el brazo con la palma hacia abajo. El color de la manga correspondiente al color de la cinta del contendiente aplicando la inmovilización. La inmovilización es completa (después las palabras "la inmovilización es calificada!") o el participante defensivo escapa (después las palabras "escape!") el árbitro baja el brazo y con la apropiada señalización muestra la evaluación del técnica.
9	Presa dolorosa (palanca al brazo, palanca a la pierna)	R	En el momento que la presa dolorosa empieza, simultáneamente con las palabras "conteo de tiempo de la presa dolorosa!" extendiendo el brazo hacia delante con el puño cerrado. La manga debe corresponder con el color de la cinta del contendiente aplicando la presa dolorosa.
10	"técnica no es calificado"	R, J	Haciendo 2-3 movimientos con su mano (abriendo la palma hacia abajo) en el plano horizontal.
11	Posición "fuera del tapiz"	R, J	Levanta el brazo extendido a la orilla más cercana al tapiz al nivel del hombro. Después de eso usa el silbato y muestra con la mano extendida a la mitad del tapiz. En ese momento los participantes deben reanudar el combate.

12	Pasar de la posición de piso a la posición de pie	R, J	Usando el silbato, después de eso levanta las manos dobladas arropa de los codos con las palmas abiertas una con otra. En este caso los antebrazos deben estar verticales.
13	Técnica (ilegal) prohibido	R, J	Levantando el brazo al nivel del pecho tomando con una mano a la muñeca del otro, después de eso imita la violación.
14	Advertencia	R	De frente a la mesa de oficiales, pone la mano con la manga del color respectivo en el hombro del participante de la falta y con la otra mano muestra la señal "advertencia" – el pulgar y el dedo índice hacen un círculo, el resto de ellos están extendidos.
15	Amonestación	R	De frente a la mesa de oficiales y de pie en medio del tapiz pone la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del participante de la amonestación y con la otra mano muestra la evaluación de la amonestación.

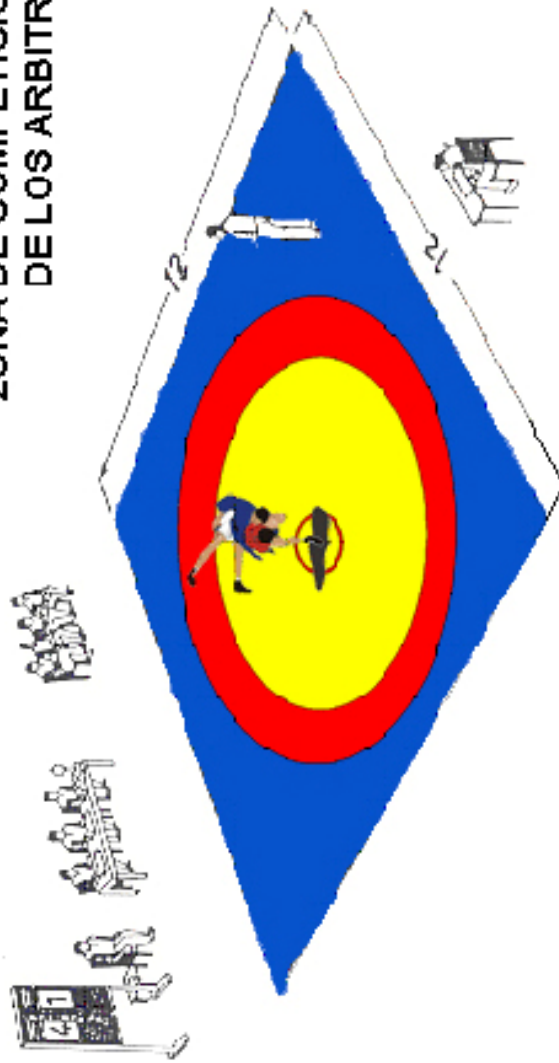
No. No.	Señalización	Oficial haciendo una señalización	Descripción de las señalizaciones
16	Detención del tiempo	R	Mantiene el antebrazo al nivel de la cara con la palma horizontal abajo y pone por mitad de la palma los dedos de la otra palma vertical con el borde adelante.
17	Terminación del combate	R, M	Hace una cruz indirecta con su antebrazo. Ambas palmas están con sus bordes adelante.
18	Activar las acciones	R	Rotan los antebrazos con los brazos doblados en los codos en el frente del pecho.
19	Petición de atención	J	Levanta el brazo doblado en el codo con la palma abierta hacia adelante y hace 2-3 movimientos con su mano en el plano vertical.
20	Petición de "amonestación"	R, M, J	Con una mano con la manga del color correspondiente muestra el lado del tapiz asignado a el participante de la falta, y con la otra mano muestra el evaluación que corresponde a la amonestación.
21	Contendiente – en la posición de inicio	R	Usa el silbato, después de eso con las manos extendidas (palmas abierta abajo) las respectivas esquinas del tapiz.

22	Declaración del ganador	R	<p>Parado a la mitad del tapiz de frente a la mesa de los oficiales, habiendo tomado las muñecas de ambos contendientes (el color de las mangas del árbitro correspondientes a el color del cinturón de los contendientes).</p> <p>Cuando el jefe de tapiz declara el ganador, el árbitro levanta su mano. Después el árbitro y los contendientes giran y el árbitro levanta la mano del ganador (el color de la manga no corresponde en eso en los colores del cinturón de los contendientes). Después de eso los contendientes estrechan las manos y dejan el tapiz.</p>
23	Declaración de la eliminación de ambos contendientes (0:0)	R	<p>La posición de pie es lo mismo. Cuando el jefe de tapiz declara el resultado del combate, el árbitro sostiene ambas manos de los contendientes pero no las levanta. El resto el lo mismo como en la declaración de el ganador.</p>



REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE SAMBO

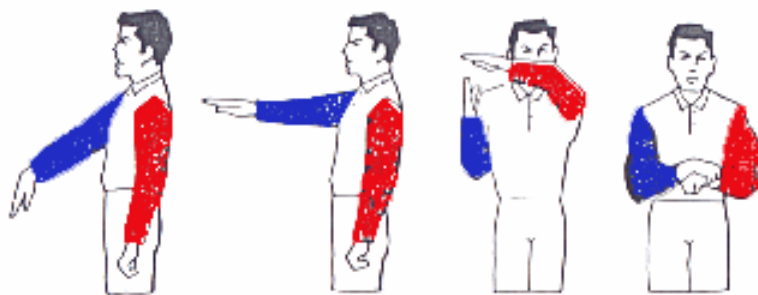
ZONA DE COMPETICION Y POSICION DE LOS ARBITROS



POSICION FUERA DEL TAPIZ



SEÑALES DE LOS JUECES-ARBITROS



Técnica
sobre el tapiz

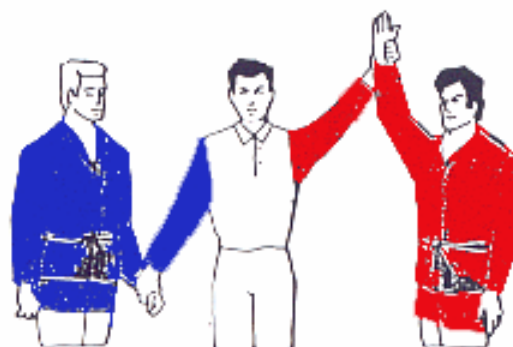
Contar la
inmovilización.

Tiempo.

Técnica
ilegal.



Señalar al
vencedor según
el acuerdo
del cuerpo
de arbitraje.



Declarar al vencedor.

SEÑALES DE LOS JUECES-ARBITROS



Victoria total



4 puntos



2 puntos



1 punto



Técnica no válida



Advertencia.



Fin del combate. Marcar al luchador activo.



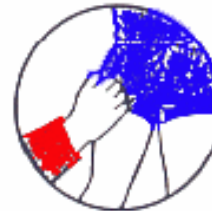
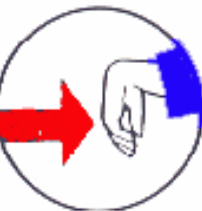
PRESAS ILEGALES



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

Apoyarse con las manos, las piernas o la cabeza en la cara del adversario.

Retorcer la pierna del adversario por el talón.



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

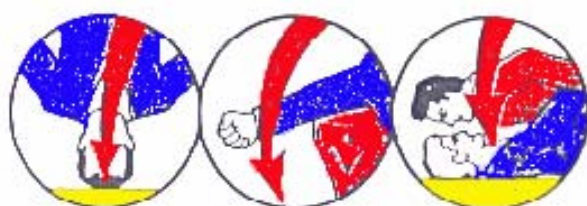
Agarrar al adversario de la vestimenta por debajo de la cintura o por dentro de las mangas del kurka.

Agarrar el tapiz.

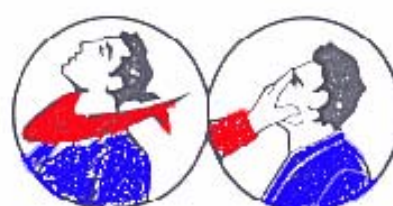
Golpear, hacer luxaciones en la lucha en pie y realizar las luxaciones a tirones.

¡ESTA PROHIBIDO!

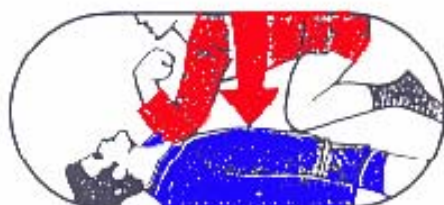
PRESAS ILEGALES



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.



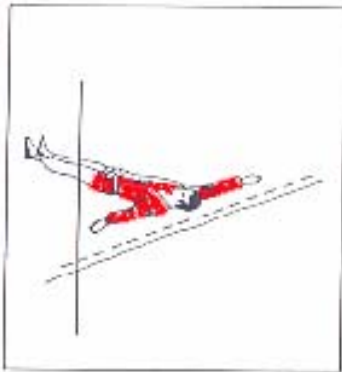
Presionar con el codo o la rodilla sobre cualquier parte del cuerpo del adversario en la lucha en el suelo.



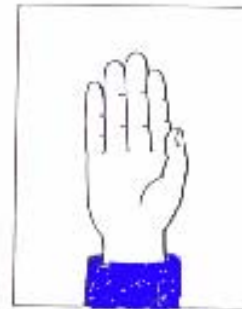
Torcer los dedos de las manos o de los pies.

¡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.



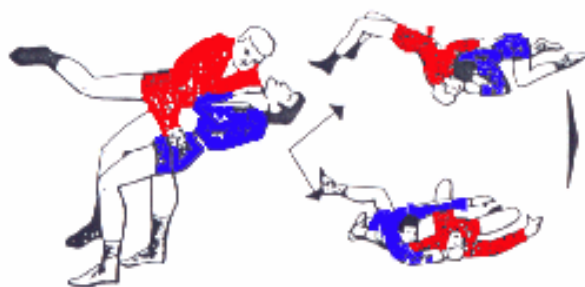
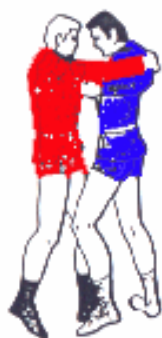
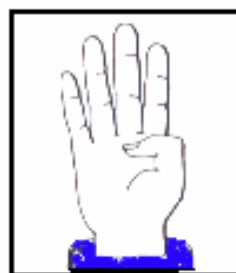
Abandono por luxación o técnica dolorosa.

VALOR DE LAS ACCIONES TECNICAS

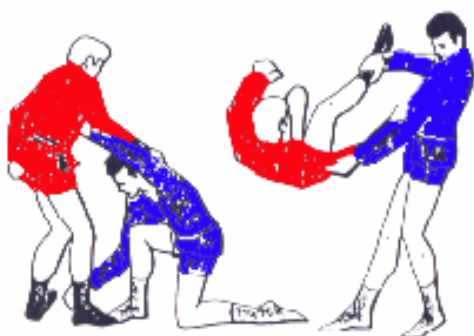
CUATRO PUNTOS



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 pecho, el vientre o la espalda en la cual el ejecutante permanece de pie.



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



Técnica desde la posición en el suelo sobre la espalda con levantamiento completo del adversario.

UN PUNTO



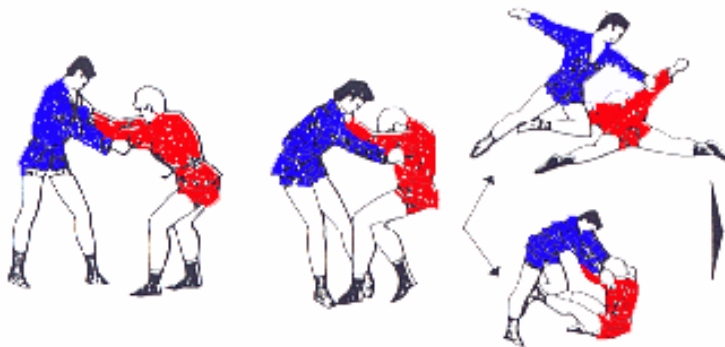
Técnica desde la posición de pie en la cual el adversario cae de rodillas y se apoya sobre las manos o antebrazos quedando controlado.



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 desde la posición de lucha en el suelo sobre el costado con un levantamiento completo del adversario.



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

