

FEDERACION INTERNACIONAL DE LUCHAS ASOCIADAS

REGLAS INTERNACIONALES DE LUCHA SAMBO



LUCHA SAMBO

MARZO DE 2006



FEDERACION INTERNACIONAL DE LUCHAS ASOCIADAS

REGLAS DE LUCHA SAMBO

AÑO 2006

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 (FILA)**.

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.)

F.I.L.A.



INDICE

FILA REGLAS NACIONALES DE LUCHA SAMBO

PROLOGO	2
---------------	---

PREAMBULO

Articulo 1. Objeto.....	6
Articulo 2. Campo de aplicación.....	6
Articulo 3. Interpretación.....	6
Articulo 4. Método de Competición.....	7
Articulo 5. Programa de las competiciones.....	7

CAPITULO N° 1 ESTRUCTURA MATERIAL

Articulo 6. Categorías de peso y edad para competidores.....	8
Articulo 7. Duración de los Combates.....	9
Articulo 8. Licencias.....	9
Articulo 9. Pesaje.....	9
Articulo 10. El uniforme.....	10
Articulo 11. El tapiz.....	10
Articulo 12. Servicio médico.....	11
Articulo 13. Intervenciones del servicio médico.....	12
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. Clasificación por Equipos.....	14
Articulo 21. Ceremonia protocolaria.....	15



CAPITULO N° 3 EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 22.	Composición.....	16
Artículo 23.	La Vestimenta de los árbitros.....	16
Artículo 24.	Funciones de conjunto.....	16
Artículo 25.	El árbitro.....	17
Artículo 26.	El juez.....	18
Artículo 27.	El jefe de tapiz.....	18
Artículo 28.	El controlador.....	19
Artículo 29.	Sanciones al cuerpo arbitral.....	19

CAPITULO N° 4 PUNTUACION DE LAS ACCIONES

Artículo 30.	Marcaje de los puntos.....	20
Artículo 31.	Finalidad del combate.....	20
Artículo 32.	Valor asignado a las acciones técnicas.....	21
Artículo 33.	Apreciación de la importancia de la acción o de la técnica.....	23
Artículo 34.	Decisión y voto.....	24
Artículo 35.	Tablero de decisiones.....	24

CAPITULO N° 5 EL COMBATE

Artículo 36.	Llamada.....	26
Artículo 37.	Comienzo.....	26
Artículo 38.	Parada del combate.....	26
Artículo 39.	Interrupción del combate.....	27
Artículo 40.	Fin del combate.....	27
Artículo 41.	Parada y continuación del combate.....	27

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

Artículo 42.	Puntuación positiva.....	28
Artículo 43.	Determinación del vencedor en caso de igualdad de puntos.....	29
Artículo 44.	Eliminación.....	29
Artículo 45.	Las técnicas dolorosas.....	29
Artículo 46.	La inmovilización.....	30
Artículo 47.	Superioridad técnica.....	30
Artículo 48.	Eliminación y Descalificación.....	31

CAPITULO N° 7 PROHIBICIONES Y PRESAS ILEGALES

Artículo 49.	Prohibiciones generales.....	32
Artículo 50.	Técnicas ilegales.....	32
Artículo 51.	Consecuencias sobre el combate.....	33

CAPITULO N° 8 LA PASIVIDAD

Artículo 52.	Definición.....	34
Artículo 53.	Lucha contra la pasividad.....	34
Artículo 54.	Combate en el suelo.....	35
Artículo 55.	Avisos y penalizaciones.....	35

CAPITULO N° 9

Artículo 56.	Reclamación por escrito.....	36
Artículo 57.	Modificaciones e imprevistos.....	36

ANEXOS

Vocabulario De Base.....	37
Cuadro de emparejamientos.....	39
Planilla de árbitro.....	40
Zona de competición.....	41
Señales de los jueces árbitros.....	42
Presas ilegales.....	44
Valoración de las acciones técnicas.....	46

PREÁMBULO

ARTICULO 1. - OBJETO.

Establecidas en ejecución de las disposiciones de los estatutos de la **FILA**.

A la vista del Reglamento Financiero, Disciplinario y del Reglamento sobre la organización de pruebas internacionales, las reglas internacionales 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 Internacionales** 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 INTERNACIONALES, NACIONALES, TERRITORIALES, COMUNITARIOS, y de todos aquellos eventos que estén bajo la tutela de la FILA

Entrará en vigor igualmente, en cualquier prueba organizada, por las federaciones afiliadas a la FILA

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 ÁRBITRO.

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 FILA 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 de Lucha SAMBO se realizarán por el sistema de eliminatoria con repesca (ver anexos).

- Todas las competiciones de Sambo se desarrollarán de acuerdo con el sistema de eliminación directa, con repesca para los luchadores derrotados por los finalistas que se disputarán las plazas primera y segunda. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición, y los combates se cogen empezando por el final de la tabla.
- Los combates de repesca empiezan con los luchadores que perdieron el primer combate (incluidos los combates que buscan el número ideal) contra cualquiera de los dos finalistas subiendo hasta los perdedores en semifinales, en línea directa. Los ganadores de los dos últimos combates de repesca recibirán cada uno una medalla de bronce.
- Cada categoría empieza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tendrá lugar el día antes del comienzo de la competición de dicha categoría.
- La competición se desarrollará de la siguiente manera:
 - a. Combates de calificación.
 - b. Rondas eliminatorias.
 - c. Combates de repesca.
 - d. Combates de final.

Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de luchadores, estos son 4, 8, 16, 32, 64...etc. Si en una categoría no existe este número ideal de luchadores, deberán disputarse los Combates de Calificación.

Criterios de clasificación:

Con motivo de la introducción de la eliminación directa, los luchadores serán clasificados de la manera siguiente:

- Los derrotados en las dos finales por la medalla de bronce se clasificarán en quinto lugar ex aequo.
- Para clasificar los luchadores a partir de la séptima plaza los puntos de clasificación determinarán su plaza. En caso de igualdad de clasificación, ellos serán clasificados según en artículo 17 de este reglamento.
- Los luchadores que participen en la repesca serán igualmente clasificados en función de los puntos de clasificación recibidos durante toda la competición.

Los luchadores descalificados por brutalidad o comportamiento anti-deportivo serán eliminados y no serán clasificados.

Si un luchador no se presenta en el tapiz por cualquier razón que sea, cuando la competición ha comenzado, su o sus adversarios habrá ganado el combate.

ARTICULO 5. - PROGRAMA DE LAS COMPETICIONES.

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

Campeonatos: 1 día 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 más 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.

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 Internacionales y comunitarios.

Las categorías de peso son las siguientes:

CATEGORIAS DE PESO

ESCOLAR		CADETE		JÚNIOR		SENIOR		VETERANOS	
HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES
29-32	28-30	39-42	36-38	46-50	40-44	50-55	44-48	50-55	
35	32	46	40	55	48	60	51	60	
38	34	50	43	60	51	66	55	66	
42	37	54	46	66	55	74	59	74	
47	40	58	49	74	59	84	63	84	
53	44	63	52	84	63	96	67	96	
59	48	69	56	96	67	96-120	67-72	96-120	
66	52	76	60	96-120	67-72				
73	57	85	65						
73-85	57-62	85-100	65-70						

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.

Sin embargo, podrá optar por la **categoría inmediatamente superior** a aquella en la cual está inscrito, excepto para la categoría de pesos pesados, donde el SAMBOKA deberá pesar más de 96 Kg. (67 Kg. en Femenina) para los SENIOR -JUNIOR y más de 85 (65 Kg. en femenina) para los CADETES.

En los grupos Júnior y Senior (hombres y mujeres) las competiciones abiertas para un campeón absoluto pueden ser celebradas sin distribución de competidores dentro de las categorías de peso.

El peso mínimo en tales competiciones será estimado en las regulaciones de las mismas.

NOTA: Todo samboka que esté pasado de peso podrá optar a la categoría inmediatamente superior.

EJEMPLO: Si un samboka inscrito en la categoría de 60 Kg. llega pasado de peso en el momento del pesaje (61 Kg.), podrá optar a la categoría ya suya (hasta 66 Kg.) o la inmediatamente superior (74 Kg.).



Las categorías por edad son las siguientes:

GRUPOS DE EDAD

GRUPOS	HOMBRES	MUJERES
ESCOLARES	13-14-15 años	13-14-15 años
CADETES	15-16-17 años	15-16-17 años
JUNIORS	17-18-19-20 años	17-18-19-20 años
SENIORS	20 años en adelante (+18)	20 años en adelante (+17)
VETERANOS	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60+	

Los deportistas con 13 años en Escolar, 15 años en Cadete, 17 años en Júnior, 18 años en Senior masculino y 17 años en Senior Femenino, pueden competir en esa categoría de edad con certificado paterno y bajo la responsabilidad de su Federación.

ARTICULO 7. - DURACION DE LOS COMBATES.

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

ESCOLARES, MASCULINO Y FEMENINO	3- minutos
CADETES MASCULINO Y FEMENINO	4- minutos
JUNIOR Y SENIOR FEMENINO	4- minutos
JUNIOR Y SENIOR, MASCULINO	5- minutos

ARTICULO 8. - LICENCIAS.

Cualquier SAMBOKA que tome parte en los campeonatos internacionales deberá poseer la **Licencia FILA**, definida por un reglamento particular y someterse a un **Examen médico** especial tres días antes de la Competición oficial controlada por la FILA

El SAMBOKA, tiene la obligación de entregarla, en el momento del pesaje junto con algún documento oficial con fotografía que certifique su identidad, al delegado oficial, quien la hará llegar, para su verificación, al representante de la FILA., el cual la restituirá en el día al responsable del equipo del SAMBOKA.

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

ARTICULO 9. - PESAJE.

La lista definitiva de competidores deberá ser remitida obligatoriamente la víspera del pesaje, por el jefe de delegación al **Comité Organizador de la FILA**

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-árbitros, 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 el día anterior y dura 1/2 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, uniforme limpio, así como estar rasurado o con barba crecida, 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.

El resultado del pesaje será anotado en el acta de pesaje correspondiente.

ARTICULO 10. - EL UNIFORME.

El uniforme del competidor consiste en: Chaqueta (KURKA), de color roja o azul, zapatillas de Sambo y una malla corta sin tirantes que cubrirá la pelvis y el tercio superior de los muslos, del mismo color que la Chaqueta (KURKA).

Los SAMBOKAS deberán presentarse en el borde del tapiz con chaqueta (KURKA) de hombreras salientes provista de dos presillas en la cintura para sujetar el cinturón, estarán colocadas lateralmente y a 20 cm. del punto de anudación de este.

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

Las mangas deberán llegar hasta las muñecas y permitirán la introducción de cuatro dedos de la mano.

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.

Para la ceremonia de premiación los deportistas deberán vestir con el uniforme de su equipo correspondiente.

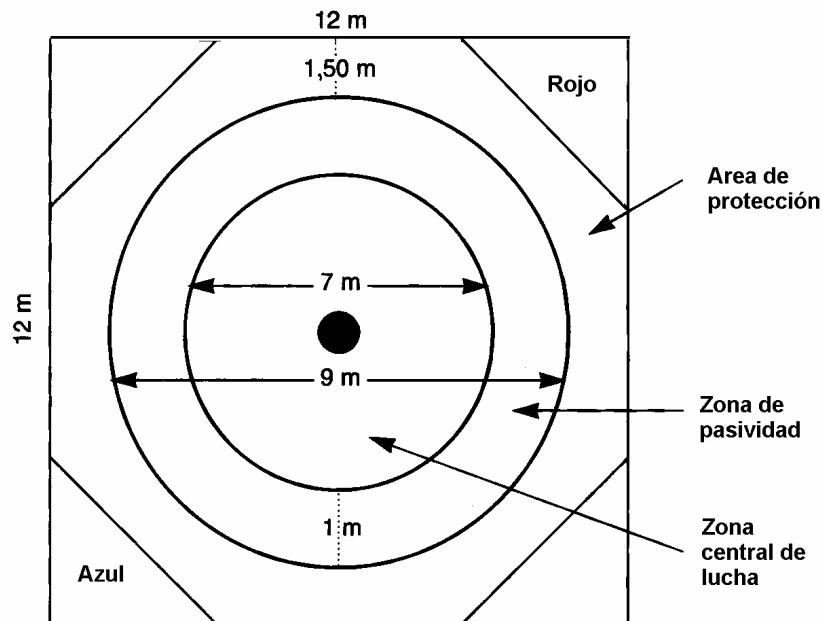
ARTICULO 11. - EL TAPIZ.

Será de obligatorio uso en todas las Competiciones un tapiz del tipo homologado por la FILA, 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 1,10 metros (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.

ARTICULO 12. - SERVICIO MEDICO.

Tal como lo precisa el Artículo 8 del reglamento que define la LICENCIA INTERNACIONAL del competidor, todo SAMBOKA ha de someterse en su PAIS a un **Examen médico** especial tres días antes de su salida para cualquier tipo de Competición oficial controlada por la FILA

El organizador de dichas 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 **FILA**

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 uno de 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 FILA 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 FILA, propondrá al CUERPO DE ARBITRAJE la interrupción del combate.

En las Competiciones Internacionales, donde la Comisión médica de la FILA no está representada, la decisión de parar el combate será tomado por el delegado de la FILA 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 de los Estatutos de la FILA y con el fin de luchar contra la eventual práctica del doping, formalmente prohibida, la FILA se reserva el derecho, en todas las competiciones 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 FILA 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 FILA, en presencia de un miembro de la FILA 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.)

DESAROLLO DE LA COMPETICION

ARTICULO 15. - SORTEO.

Deberá ser público.

Una vez que se haya pesado, el SAMBOKA sacará un número cuando abandone la báscula. Según el número que le corresponda, será integrado en el cuadrante de liga.

Este número será inscrito inmediatamente en la hoja de pesaje y en el tablón de anuncios, situado a la vista del público.

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

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 territorial, los interesados podrán ser llamados a enfrentarse en la primera ronda, si el emparejamiento queda decidido así por el sorteo.

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 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 4 a 1
6. El mayor número de victorias por 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).

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 lo disputarán 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 FILA 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.

ARTICULO 20.- CLASIFICACION POR EQUIPOS EN EL MOMENTO DE LAS COMPETICIONES INDIVIDUALES

La clasificación por equipos, está determinada por el puesto de los 10 primeros luchadores clasificados en la competición.

PLAZA	PUNTOS	PLAZA	PUNTOS
1º	10	5º	6
2º	9	7º	4
3º	8	8º	3
3º	8	9º	2
5º	6	10º	1

La aplicación de esta tabla será invariable sea cual sea el numero de luchadores por categoría.

Si ocurriera la situación que de entre los 10 primeros clasificados se encontrarán varios luchadores de una misma territorial, solamente serán sumados al total de su respectiva territorial los puntos de aquel luchador que haya tenido mejor clasificación dentro de esa categoría.

En caso de igualdad de clasificación de algunos equipos, el equipo clasificado primero será aquel que tenga más primeras plazas etc.....



ARTICULO 21. - 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



EL CUERPO ARBITRAL

ARTICULO 22. - 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 del mismo país. Además, se hará lo posible para que ningún miembro del CUERPO ARBITRAL ejerza sus funciones en un combate disputado por luchadores de su mismo país.

ARTÍCULO 23.- LA VESTIMENTA DE LOS ARBITROS

Los árbitros, jueces, jefes de tapices y controladores deberán estar uniformados de la siguiente manera:

- Chaqueta azul marina clásica con el logo de la FILA
- Pantalones grises (sin dobladillo) con cinturón negro.
- Camisa de manga larga y corta color azul claro con el logo de la FILA a la izquierda.
- Corbata Burdeos (rojo) con el logo de la FILA
- Calcetines negros.
- Zapatillas deportivas negras.

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

ARTICULO 24. - FUNCIONES DE CONJUNTO.

- El CUERPO ARBITRAL atenderá todas las obligaciones previstas por el reglamento de competición 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 FILA. 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 25. - 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 27)
- 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 sumisión.
- H. El ÁRBITRO está obligado igualmente a:
 - Observar muy particularmente la ejecución de técnicas dolorosas reglamentarias.
 - 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.
- 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 26. - EL JUEZ.

- A. El JUEZ atenderá todas las obligaciones previstas por las reglas del SAMBO en general.
- B. 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.
- C. 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 o dispositivos electrónicos y trasladará el resultado del total de puntos del combate al marcador situado a su lado y visible para el público y los competidores.
- D. Da sus propios avisos, o señala él mismo si el SAMBOKA es pasivo o activo levantando la paleta o brazo del color del SAMBOKA
- E. Declara la victoria total.
- F. Si durante el combate el JUEZ 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.
- G. 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.
- H. 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 sumisión, por abandono, superioridad técnica, etc.
- I. 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.
- J. 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".
- K. 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 27. - 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
- 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 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.

ARTÍCULO 28.- EL CONTROLADOR DEL TAPIZ

En todos los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copa del Mundo, Campeonatos, Copa y Juegos Continentales, Campeonatos de España, Juegos Regionales, un miembro del cuerpo arbitral o el árbitro de la máxima categoría, serán elegidos para desarrollar las funciones del controlador de tapiz.

El controlador del tapiz debe designar los árbitros y los jueces que actuarán en cada tapiz.

Para las finales, las cuales se desarrollarán en el tapiz central, la elección de los árbitros será bajo responsabilidad de un miembro del Bureau F.I.L.A.

Control de la competición:

- El controlador no podrá en ningún caso intervenir en la dirección del combate. Si existiera una situación que cambiará el resultado de un combate, el jefe de tapiz parará el combate, consultará al controlador, y de acuerdo con él dará el resultado exacto sin tener en consideración al árbitro ni al juez.
- La decisión del controlador y del jefe de tapiz será irrefutable.
- En las competiciones donde exista video, el controlador podrá, acompañado por el jefe de tapiz repasar la secuencia para así poder dar el resultado exacto.

ARTICULO 29. - SANCIONES AL CUERPO ARBITRAL.

Además de las medidas previstas por el reglamento disciplinario de la FILA, 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.

PUNTUACION DE LAS ACCIONES

ARTICULO 30. - 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 - 1 ○

ARTICULO 31. - 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 - proyección neta.**

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, deberá anotarse - **X - descalificación**, en el boletín de puntuación y en el cuadro de clasificación o por 3 amonestaciones.

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.

Victoria por abandono.

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

1. **Las técnicas dolorosas de sumisión se permiten**, cuando el atacado se encuentra en la posición "sobre suelo", el atacante puede estar de pie.
2. **La técnica dolorosa de sumisión 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 sumisión 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 – técnica dolorosa o sumisión.**

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.

Victoria por no Presentación.

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 5-0 y se anotara 0.00 (tiempo).

Victoria por Puntos.

La victoria por puntos se obtendrá cuando el combate termine por una diferencia inferior o igual a 11 **puntos**.

Victoria Técnica.

1.- Si no hay anotaciones "A", en el combate y en el caso de que el numero de puntos sea igual (empate) después del combate, la victoria será para el contendiente que halla conseguido más puntos por acciones técnicas (artículo 42).

2.- Si hay anotaciones "A" en el combate en el caso de empate en el final, la victoria va al contendiente que ha conseguido más "Actividades" (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 anotaciones "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 3 y el perdedor 0 puntos positivos.

ARTICULO 32. - 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 2º aviso (O). (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 o manos, si el atacante queda de pie.
- Por una inmovilización de más de 10 y menos de 20 segundos (no mas de 2 por combate).
- Por una fuga de técnica dolorosa patente, fuera del tapiz.
- Por una 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:

Se podrá hacer 2 inmovilizaciones de 2, 1 de 4, o 1 de 2 y 1 de 4, una vez realizada la inmovilización de 4 no se podrán hacer mas inmovilizaciones.

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, el SAMBOKA 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 SAMBOKA dominante.

Actividad "A" es otorgada:

1. Por el derribe desde la posición de pie sin caída del atacante y el oponente cae en sus rodilla/as.
2. Por menos de 10 segundos de inmovilización incompleta evaluada una vez en un combate.

Por el derribe no exitoso del atacante con su caída en sus nalgas, pecho, estomago, de lado o espalda, su oponente no es calificado con ningún punto a menos que el contrarreste el ataque.



TABLA DE PUNTUACION DE LAS ACCIONES TECNICAS EN SAMBO

Posición de los luchadores		Los dos luchadores en pie		El atacante de pie y el atacado en el suelo o de rodillas		El atacante en el suelo o de rodillas y el adversario de pie, en el suelo o de rodillas
El atacante realiza una técnica		Sin caer	Cayendo	Sin caer	Cayendo	Levantando al adversario del tapiz, pero sin levantarse
El atacado cae sobre	La espalda, rodando o en puente	VICTORIA TOTAL	4 puntos	2 puntos	1 punto	2 puntos
	El costado	4 puntos	2 puntos	1 punto	-	1 punto
	El vientre, los glúteos, o el pecho	2 puntos	1 punto	-	-	-
	Las rodillas, las rodillas y las manos, mano y antebrazo y dominado por detrás.	A activo	A activo	-	-	-
VICTORIA TOTAL	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica dolorosa. • Luxación. • Ventaja de 12 puntos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inmovilización de 0 a 9 segundos = 0 puntos • Inmovilización de 10 a 19 segundos = 2 puntos • Inmovilización de 20 segundos = 4 puntos 	Pudiendo hacer: - 2 de 2. - 1 de 2 y 1 de 4. - 1 de 4 (no más de 2 inmovilizaciones) (máximo 6 puntos entre las 2)			

ARTICULO 33. - 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 se 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 34. - 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 será tomado 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 35. - 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 N° 5

EL COMBATE

ARTICULO 36. - 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

Se podrá hacer 4 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 5-0 –0.00 (tiempo) – X – (descalificación).

ARTICULO 37. - 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 38. - 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.

ARTICULO 39. - 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 40. - FIN DEL COMBATE.

El fin del combate sobreviene por constatación de victoria total, por superioridad técnica 12 puntos de diferencia, por técnica de sumisión, 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.

En caso de inmovilización deberá permitirse la finalización de la misma, aun habiendo acabado el tiempo reglamentario.

ARTICULO 41. - 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 sumisión 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 sumisión.

PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE.
DECISIONES

ARTICULO 42. – PUNTOS DE CLASIFICACION.

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

Nº	Resultado del combate	CLASIFICACIÓN DE PUNTOS	
		GANADOR	PERDEDOR
1	VICTORIA TOTAL (antes de terminar el tiempo de combate)		
	a) Proyección neta.	5	0
	b) Presa dolorosa.	5	0
	c) Por no continuar el combate (rechazo, lesión, tiempo límite por ayuda médica excedida).	5	0
	d) Descalificación del oponente por violación de las reglas.	5	0
	e) Incomparecencia	5	0
2	VICTORIA POR SUPERIORIDAD (12 Puntos de ventaja)		
	- El perdedor ha conseguido puntos técnicos.	4	1
	- El perdedor no ha conseguido puntos técnicos.	4	0
3	VICTORIA POR PUNTOS (1 - 11 puntos de ventaja)		
	- El perdedor ha conseguido puntos técnicos.	3	1
	- El perdedor no ha conseguido puntos técnicos.	3	0
4	VICTORIA TÉCNICA		
	a) Bajo el mismo número de puntos y la ausencia de evaluaciones "A":		
	Por el número de puntos técnicos:		
	- 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 la calidad de puntos técnicos.	3	1
	- Por la última evaluación técnica.	3	1
	c) Bajo solo evaluaciones "A"		
- Por el número de "A"	3	0	
- Por el último "A"	3	0	
5	ELIMINACIÓN DEL Oponente POR PASIVIDAD	5	0
6	ELIMINACIÓN DE AMBOS CONTENDIENTES por DESCALIFICACIÓN DE AMBOS CONTENDIENTES por romper los reglas	0	0

Cuando un SAMBOKA es eliminado, los puntos positivos adquiridos determinan su clasificación.

En el caso en que, 1 ó 2 SAMBOKAS estuvieran descalificados, por comportamiento antideportivo grave y falto 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, sí han luchado entre ellos, el SAMBOKA que haya vencido al otro será clasificado delante.

ARTICULO 43. - 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 A
- 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 44. - 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 Internacional, será descalificado y no clasificado.

ARTICULO 45. - LAS TÉCNICAS 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 46. - LA INMOVILIZACION.

Sólo puede dar hasta un máximo de 6 puntos por combate según el siguiente baremo:

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

En cualquier caso la inmovilización sólo podrá hacerse Un máximo de 2 de dos puntos y 1 de cuatro indistintamente. 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.

Los puntos de inmovilización están anotados dentro de un cuadrado

Ejemplo: 2 ó 4

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

"Borrará" con su mano desde la derecha a la izquierda para señalar la interrupción y el tiempo le será anunciado para su valoración.

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 47. - 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 48. - 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 FILA 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. 42 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.

PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES

ARTICULO 49. - 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 50. - TÉCNICAS ILEGALES.

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

- Técnica de garganta.
- Técnica de sumisión.
- 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°.
- 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.
- Ejecutar una acción con corbata sobre el cuello.
- Agarrar sólo de la cabeza.
- Empezar 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 51. - CONSECUENCIAS SOBRE EL COMBATE.

Si en el curso de la ejecución de una técnica, de principio a fin de su desarrollo, se constata 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.

LA PASIVIDAD

ARTICULO 52. - 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 tratada 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 53. - 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 sumisión 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 parará 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 54. - 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 55. - AVISOS Y PENALIZACIONES.

A. Reglamentación básica.

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 56. - PROTESTA

Ninguna protesta será aceptada al final de un combate. Solamente el resultado obtenido en el tapiz será válido.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FILA advierta un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y llevado a cabo la correspondiente sanción al responsable de dicho acto.

Bajo ninguna circunstancia el resultado de un combate podrá ser modificado.

ARTICULO 57. - 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.

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. - RITMO.

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. - ÁRBITRO.

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)

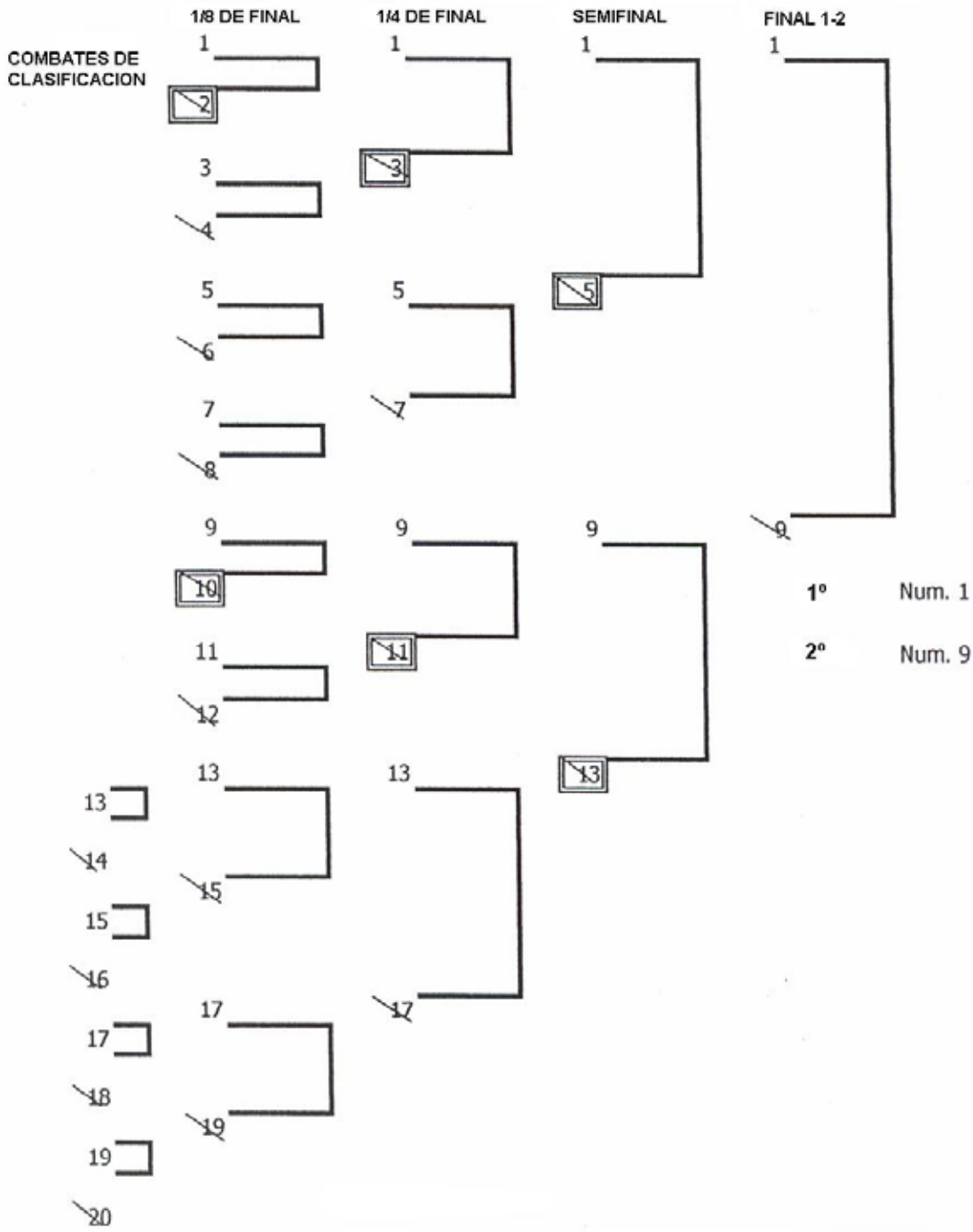
Chaqueta de SAMBO.

42. - TRUSI.

Pantalón corto o malla.

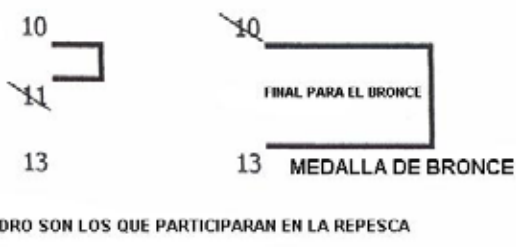


SISTEMA DE ELIMINACION DIRECTA CON REPESCA



REPESCA: LOS PERDEDORES CONTRA NUM. 1

REPESCA: LOS PERDEDORES CONTRA NUM. 9





BOLETIN DE PUNTUACION SAMBO

HOJA DE PUNTUACION



NAME OF COMPETITION
NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Arbitro	Nº
Judge - Juez	Nº
Chef de tapis - Jefe de Tapiz	Nº

DATE FECHA	Nº MATCH Nº DE COMBATE	WEIGHT CAT. PESO	STYLE ESTILO	ROUND RONDA	PLACE FINAL	MAT TAPIZ Nº

NAME - NOMBRE		PAYS - FEDERACION	Nº
TIEMPO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS		TOTAL
Periodo 1º			

NAME - NOMBRE		PAYS - FEDERACION	Nº
TIEMPO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS		TOTAL
Periodo 1º			

RED - ROJO
TOTAL

TECHNICAL POINTS
PUNTOS TECNICOS

BLUE - AZUL
TOTAL

CROSS OUT LOSER
TACHAR EL PERDEDOR

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

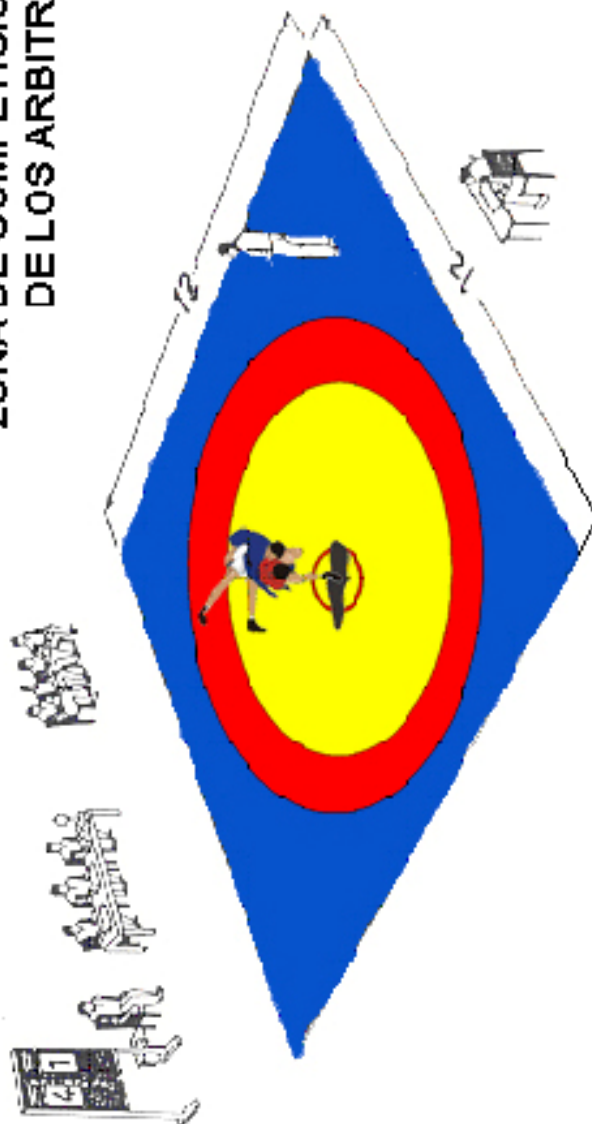
WINNER - GANADOR	TIEMPO - TIME
CLASSIFICATION POINTS - PUNTOS DE CLASIFICACION	
VT 5:0	VICTORIA TOTAL - ABANDONO - LESION - FORFAIT - 3 AMONESTACIONES "0" POR FALTA CONTRA LAS REGLAS VICTORY BY FALL - FORFEIT - INJURY - WITHDRAWAL - 3 CAUTIONS "0" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
EV 5:0	DESCALIFICACION DE TODA LA COMPETICION POR VIOLACION DE LAS REGLAS DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRINGEMENT OF THE RULES
ST 4:0	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 12 PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 12 POINTS.THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
SP 4:1	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 12 PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY WITH THE LOSER SCORING TECHNICAL POINTS
PP 3:1	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITH TECHNICAL POINTS
PO 3:0	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITHOUT TECHNICAL POINTS
E2 0:0	SI LOS 2 LUCHADORES SON DESCALIFICADOS POR VIOLACION DE LAS REGLAS IN CASE BOTH WRESTLERS HAVE BEEN DISQUAL. DUE TO INFR. OF THE RULES

Signature - Firma



REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE SAMBO

ZONA DE COMPETICION Y POSICION DE LOS ARBITROS



SEÑALES DE LOS JUECES-ARBITROS



Técnica
sobre el tapiz

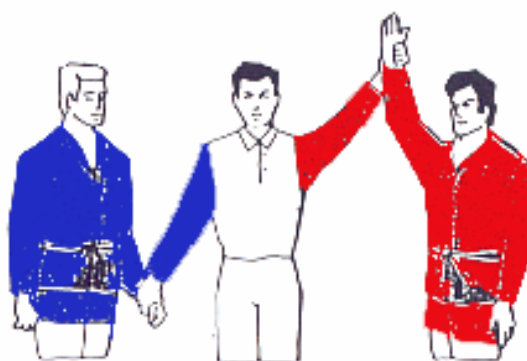
Contar la
inmovilización.

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.

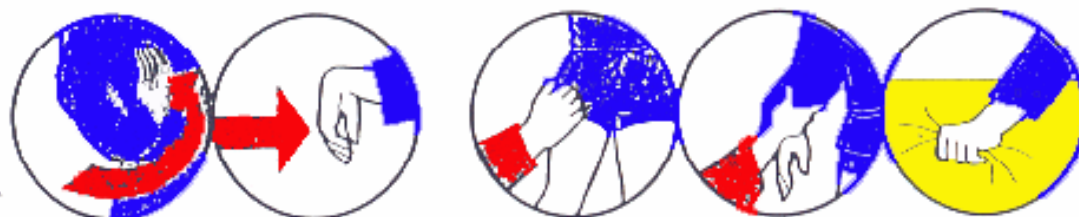
PRESAS ILEGALES



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.

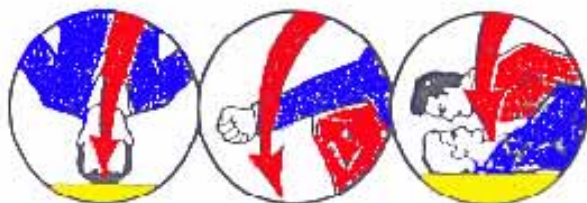
Agarrar al adversario de la vestimenta por debajo de la cintura o por dentro de las mangas del kurka.

Agarrar el tapiz.

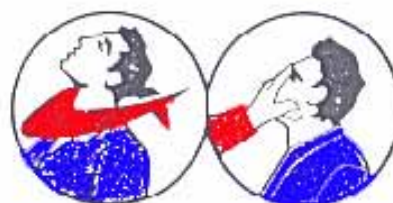
Golpear, hacer luxaciones en la lucha en pie y realizar las luxaciones a tirones.

¡ESTA PROHIBIDO!

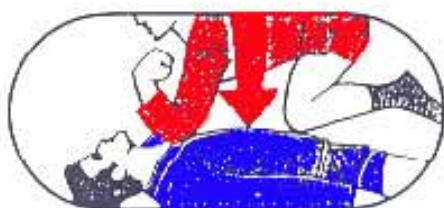
PRESAS ILEGALES



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.



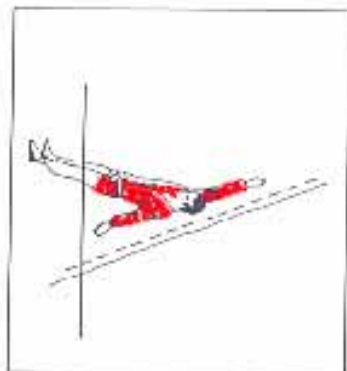
Presionar con el codo o la
rodilla sobre cualquier parte
del cuerpo del adversario
en la lucha en el suelo.



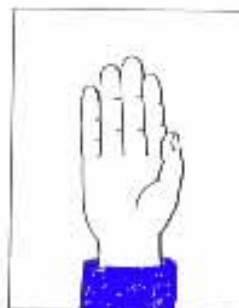
Torcer los dedos de las
manos o de los pies.

¡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.



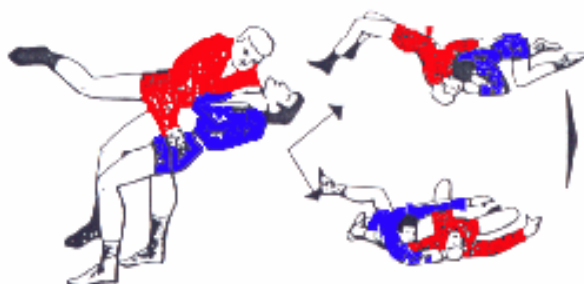
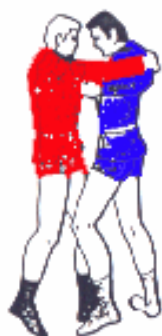
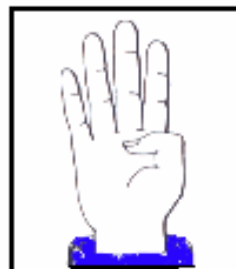
Abandono por luxación o técnica dolorosa.

VALOR DE LAS ACCIONES TECNICAS

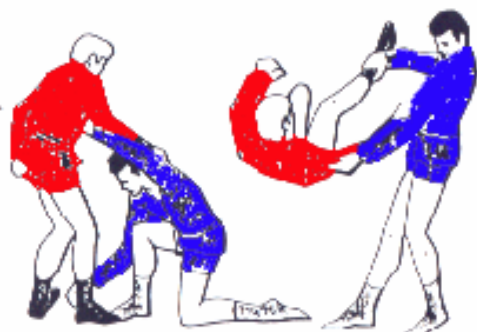
CUATRO PUNTOS



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 4 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.



Inmovilización de 20 segundos (una sola vez por combate).

UN PUNTO



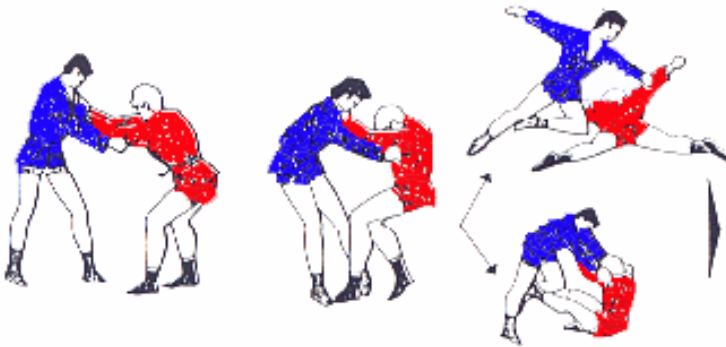
Técnica desde la posición de pie en la cual el adversario cae de rodillas y se apoya sobre las manos o antebrazos quedando controlado.



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.

ACTIVO



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