



**INTERNATIONAL
SAMBO FEDERATION**

**REGRAS DO SAMBO INTERNACIONAL
(COMBAT SAMBO)**

2023

Aprovado pelo Comitê Executivo do FIAS: 20 de
março, 15 de dezembro de 2020

22 de dezembro de 2021

22 de maio de 2023



CONTEÚDO

PARTE I. FORMATO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 1.º Formato das competições.	5
Artigo 2.º Sistemas e métodos de concorrência.	6

PARTE II. CONCORRENTES

Artigo 3.º Grupos etários.	7
Artigo 4. Categorias de peso.	7
Artigo 5.º Admissão ao concurso	7
Artigo 6. Pesagem.	8
Artigo 7. Responsabilidades e direitos	9
Artigo 8. Regulamento uniforme.	10
Artigo 9.º Representantes das equipas e treinadores.	11

PARTE III. OFICIAIS DE COMPETIÇÃO E PESSOAL DE APOIO

Artigo 10. Oficiais de Competição.	13
Artigo 11. Árbitro Chefe.	14
Artigo 12. Árbitro Chefe Adjunto.	15
Artigo 13. Secretário-Chefe e Secretário-Chefe Adjunto.	16
Artigo 14. Árbitro.	16
Artigo 15. Árbitro lateral.	20
Artigo 16. Secretário Técnico.	21
Artigo 17. Operador de Placar Eletrônico.	22
Artigo 18. Cronometrista.	22
Artigo 19. Locutor.	23
Artigo 20. Árbitro de Controle Uniforme.	23
Artigo 21.º Médico da Competição.	24
Artigo 22. Administrador da Competição.	25



PARTE IV. REGRAS DE ARBITRAGEM

Artigo 23. Conteúdo da luta.	26
Artigo 24. Início e fim do combate.	32
Artigo 25. Curso e duração do combate.	32
Artigo 26. Intervalo entre combates.	32
Artigo 27. Resultado e avaliação do combate.	32
Artigo 28. Vitória total (vitória antecipada).	33
Artigo 29. Vitória ao final do combate em tempo integral.	33
Artigo 30. Avaliação de técnicas.	34
Artigo 31. Ações na borda do tatame.	35
Artigo 32. Advertências.	36
Artigo 33. Desistência do atleta de um combate.	38
Artigo 34. Inabilitação.	39
Artigo 35. Regulamento de competições por equipes.	40
Artigo 36. Protestos.	41

PARTE V. EQUIPAMENTO DO LOCAL DE COMPETIÇÃO

Artigo 37. SAMBO mat.	42
Artigo 38. Equipamentos para competições.	43



ANEXOS

Anexo 1. REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO.	44
Anexo 2. SISTEMA DE COMPETIÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EM GRUPOS E ELIMINAÇÃO. .	45
Anexo 3. FOLHA DE PONTUAÇÃO da Competição Combat SAMBO “Sistema de competição com distribuição em grupos e eliminação”.....	46
Anexo 4. RELATÓRIO DE Pesagem e Sorteio	47
Anexo 5. NÚMERO NECESSÁRIO de oficiais de competição e pessoal de apoio para a realização de competições de Combat SAMBO.....	48
Anexo 6. RELATÓRIO DO ÁRBITRO CHEFE DA COMPETIÇÃO.....	49
Anexo 7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE ÁRBITROS	50
Anexo 7.1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE ÁRBITROS	51
Anexo 8. GESTOS DO ÁRBITRO	52
Anexo 9. RELATÓRIO DOS ÁRBITROS sobre lutas de Combat SAMBO.....	61
Anexo 10. FOLHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de Equipe Combat SAMBO.....	62

As Regras do Combat SAMBO Internacional (doravante denominadas Regras) cobrem as questões de arbitragem da competição Combat SAMBO.

A edição é destinada a organizadores, árbitros, treinadores e atletas.

PARTE I. FORMATO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 1. Formato das competições

1.1. Pelo seu formato as competições são divididas em:

- a) Individual;
- b) equipe;
- c) equipe individual.

1.2. O formato das competições é definido pelo Regulamento da Competição (doravante designado por Regulamento) para cada caso individual (ver Anexo 1).

1.3. Nas competições individuais serão definidos apenas os resultados individuais e as colocações dos participantes em suas categorias de peso.

1.4. Nas competições por equipes as equipes se enfrentam e pelos resultados desses encontros serão definidas as vagas das equipes.

1.5. Nas competições individuais por equipes serão definidas as vagas individuais dos participantes, sendo a vaga da equipe definida em função dos resultados individuais de seus integrantes de acordo com o Regulamento.

1.6. Nas competições oficiais da FIAS, os resultados individuais e por equipes podem ser determinados por medalhas e vagas:

- a) as equipes que obtiverem o maior número de medalhas de ouro serão determinadas primeiro, seguidas das medalhas de prata e bronze e do quinto e sétimo lugares, respectivamente;
- b) as equipes terão a mesma vaga em caso de igual número de medalhas e vagas. As vagas subsequentes serão determinadas a partir do número estabelecido menos as equipes que ocuparam as mesmas vagas.

Artigo 2.º Sistemas e métodos de concorrência

- 2.1. As competições oficiais do FIAS Combat SAMBO serão realizadas com o sistema de distribuição em grupos e eliminação sem repescagem (ver Anexo 2, 3).
- 2.2. A ordem dos combates entre os competidores (equipes) será definida por sorteio.
- 2.3. O sorteio nas competições oficiais da FIAS (Campeonatos Mundiais, Campeonatos Continentais, Copas do Mundo) será realizado em computador utilizando o software FIAS (a distribuição dos atletas ocorre de acordo com o Regulamento).
- 2.4. O sorteio será realizado uma única vez (para todas as modalidades e categorias de peso), na véspera do primeiro dia de competições na reunião de representantes.

PARTE II. CONCORRENTES

Artigo 3.º Grupos etários

- 3.1. Os competidores das competições FIAS serão divididos nas seguintes faixas etárias:

Grupo	Idade
Juniões (mulheres e homens)	18-20 anos
Adultos (mulheres e homens)	18 e acima

- 3.2. A afiliação de um competidor a uma faixa etária será determinada pelo ano de nascimento. O ano de nascimento do competidor deverá ser especificado no Regulamento.

Artigo 4. Categorias de peso

- 4.1. Os competidores serão divididos nas seguintes categorias de peso em suas faixas etárias:

Grupo	Categorias de peso						
Homens (Juniões, Adultos)	58	64	71	79	88	98	+98
Mulheres (Juniões, Adultos)	50	54	59	65	72	80	+ 80

Artigo 5.º Admissão ao concurso

- 5.1. A Comissão de Inscrição concederá a admissão aos concorrentes que inclui: um representante da FIAS, um representante da comissão organizadora, o secretário-chefe e membros da comissão.
- 5.2. As condições de admissão dos concorrentes bem como a lista de documentos a submeter à Comissão de Inscrição serão estipuladas no Regulamento.
- 5.3. Os competidores em competições internacionais incluídas no calendário da Federação Internacional SAMBO (FIAS) deverão possuir licença de competidor internacional.
- 5.4. Os atletas deverão ter seguro desportivo especial de pelo menos USD 100.000.

Artigo 6. Pesagem

- 6.1. O procedimento de pesagem visa combinar o peso do competidor com uma das categorias de peso.
- 6.2. O atleta tem direito a participar dessas competições apenas em uma categoria de peso e faixa etária.
- 6.3. O procedimento e o tempo de pesagem do competidor estão indicados no Regulamento.
- 6.4. O atleta que se atrasar ou não comparecer à pesagem não será autorizado a participar da competição.
- 6.5. A pesagem será realizada na véspera da competição e terá duração de 1 hora.
- 6.6. Será concedido aos competidores o direito de testar as balanças nas quais a pesagem oficial será realizada uma hora antes do início da pesagem.
- 6.7. Na pesagem oficial o atleta poderá subir na balança apenas uma vez.
- 6.8. Em circunstâncias imprevistas, uma pesagem adicional poderá ser realizada, sujeita a uma decisão tomada pelo Presidente da Comissão Técnica da FIAS.
- 6.9. A pesagem será conduzida por uma equipe de arbitragem nomeada pelo Árbitro Chefe que inclui o Árbitro Chefe Adjunto, um representante do secretariado da competição e dois árbitros.
- 6.10. Todos os árbitros devem usar uniformes oficiais.
- 6.11. Todos os membros da equipe de arbitragem deverão ser do mesmo gênero dos atletas (somente homens para homens e mulheres para mulheres).
- 6.12. Durante a pesagem oficial, apenas atletas, equipe de arbitragem e médico deverão estar na sala de pesagem.
- 6.13. Todos os competidores deverão ser submetidos a um exame médico visual pelo médico antes da pesagem (o médico deverá usar jaleco médico).
- 6.14. Atletas que apresentem ferimentos, sintomas de doenças de pele, mau funcionamento ou lesões do aparelho locomotor não serão autorizados a participar do procedimento de pesagem.
- 6.15. Os competidores serão pesados em sala especial seminus com roupas íntimas esportivas: os homens de cueca e as mulheres de sutiã e cueca.
- 6.16. Não é permitido pesar sem roupa.
- 6.17. Na pesagem os competidores deverão apresentar o passaporte do país que representam.
- 6.18. O peso do competidor deve estar dentro da faixa da categoria de peso determinada (por exemplo, a categoria de até 88 kg varia de 79,1 a 88,0 kg). Somente pesos até décimos (um dígito após a vírgula) são registrados.

- 6.19. Os membros da equipe de arbitragem no procedimento de pesagem anotam o peso exato do competidor na súmula (ver Anexo 4).
- 6.20. Se o peso de um atleta não corresponder à categoria de peso, o membro da equipe de arbitragem anota seu peso exato, escreve *NA (não aplicável)*, e então o atleta coloca sua assinatura ao lado dessa informação.
- 6.21. O resultado da pesagem deverá ser assinado por todos os membros da equipe de arbitragem. O Árbitro Chefe Adjunto coloca para baixo *ABS (ausente)* ao lado dos sobrenomes dos atletas que não compareceram e assina.
- 6.22. O resultado da pesagem deverá ser assinado por todos os membros da equipe de arbitragem.

Artigo 7. Responsabilidades e direitos

7.1. O concorrente é obrigado:

- a) conhecer e observar rigorosamente as Regras e Regulamento da Competição;
- b) obedecer às exigências dos árbitros;
- c) avançar para o tatame imediatamente quando chamado pelos Oficiais da Competição;
- e) informar imediatamente os Oficiais da Competição caso seja impossível por qualquer motivo continuar a competição;
- e) apertar a mão (com as duas mãos) do oponente antes e depois da luta;
- e) estar correto em relação a todos os competidores, dirigentes, pessoas que conduzem e atendem as competições e espectadores;
- g) competir com unhas bem cortadas;
- h) amarrar bem o cabelo comprido em uma trança ou rabo de cavalo de no máximo 20 cm;
- eu) usar o uniforme SAMBO e equipamento de proteção de combate SAMBO de acordo com as Regras (Artigo 8);
- j) possuir autorização médica para as competições;
- k) ter seguro desportivo de pelo menos 100 000 dólares;
- eu) possuir licença FIAS com pagamento da taxa de adesão do ano em curso;
- m) participar da cerimônia de premiação.

7.2. O concorrente tem direito a:

- a) apelar aos árbitros através de um representante da equipe; apelar diretamente ao Árbitro Chefe durante as competições individuais (na ausência de um representante);
- b) realizar verificação de peso na balança oficial uma hora antes do início da pesagem;

- c) obter em tempo hábil as informações necessárias: andamento das competições, Programa, alterações no Programa, pareamento para a próxima rodada, resultados das lutas, etc.;
- e) utilizar 2 minutos no decorrer da luta para obter atendimento médico;
- e) dar um sinal usando voz ou gestos se os árbitros não perceberem uma pegada proibida pelo adversário;
- e) recorrer ao árbitro com pedido de interrupção da luta (somente se for necessário procurar atendimento médico ou ajustar uniforme).

Artigo 8. Regulamentos uniformes

- 8.1. Em todas as competições oficiais da FIAS apenas é permitido o uso de uniformes certificados e equipamentos de proteção de combate SAMBO com marca de conformidade (patente) da FIAS.
- 8.2. Uniforme de competidor do Combat SAMBO: jaqueta SAMBO, sapatos SAMBO, shorts de combate SAMBO e equipamento de proteção. As participantes do sexo feminino deverão usar faixa protetora de peito e camisa branca (não são permitidas camisas com imagens e inscrições, bem como camisas sujas, rasgadas e camisas com gola esticada!!!).
- 8.3. A jaqueta SAMBO nas cores vermelha e azul de corte especial, e o cinto deverá ser confeccionado em algodão, tecido sintético ou combinado.
- 8.4. A manga da jaqueta deve cobrir o braço até a mão, a largura da manga deve deixar um espaço livre de pelo menos 10 cm entre o braço e a manga ao longo de seu comprimento.
- 8.5. O cinto deve ficar localizado ao longo da cintura do atleta, onde é passado por fendas especiais, duas vezes e abraçando firmemente o corpo e amarrado na frente com um nó, prendendo as duas pontas.
- 8.6. As voltas da jaqueta deverão ser 25-30 cm abaixo da linha da cintura, enquanto o comprimento das pontas do cinto amarrado não deverá exceder o comprimento da volta da jaqueta.
- 8.7. Um backnumber deve ser aplicado à jaqueta sambo de acordo com a folha de especificações da FIAS para fabricação de backnumber
- 8.8. As botas Sambo nas cores vermelho, azul ou combinada (vermelho-azul) são confeccionadas em tecidos macios.
- 8.9. Os calções Combat SAMBO serão confeccionados em algodão vermelho e azul, tecido sintético ou combinado (a cor é lisa, sem aplicações adicionais), de alta resistência (pois é permitido agarrar shorts no SAMBO de combate).
- 8.10. A parte superior do short de combate SAMBO deve ir até a linha da cintura, e a parte inferior deve cobrir a metade superior da coxa.

8.11. Equipamento de proteção:

- a) capacete de combate sambo com queixo e rosto abertos;
- b) luvas de combate sambo (aperto de golpe);
- c) protetores de pernas (almofadas), fechando a frente da canela e amarrando os sambos;
- e) protetor bucal;
- e) protetor de virilha (copo duro) para homens;
- e) protetor de peito para mulheres.

8.12. Para competições oficiais do FIAS Combat SAMBO, o uniforme do participante, incluindo o equipamento de proteção externo, deverá ser de uma cor — vermelho ou azul. Os sapatos Sambo podem ser de uma cor combinada (vermelho-azul).

8.13. É proibido o uso de quaisquer itens rígidos durante o combate, exceto o protetor bucal e a bandagem rígida.

8.14. É permitido o uso de bandagens e fitas para proteção das articulações (as bandagens e fitas da articulação do joelho, devem ser cobertas com atadura ou joelheira elástica na cor do uniforme (vermelho ou azul)).

8.15. É proibida a aplicação de fitas especiais nas mãos, sendo possível usar apenas bandagens elásticas macias.

8.16. É proibido o uso de roupas (cuecas, meias, mangas de camisetas femininas) que fiquem salientes nas bordas do uniforme.

8.17. Os competidores deverão comparecer aos desfiles de abertura e encerramento e à cerimônia de premiação com seus uniformes vermelhos SAMBO, sem seus equipamentos de proteção.

Artigo 9.º Representantes das equipas e treinadores

- 9.1. O representante da equipe (chefe) será o intermediário entre os Oficiais de Competição e os competidores fornecidos por uma determinada federação nacional.
- 9.2. O representante será responsável pela disciplina dos membros da equipe e garantirá seu comparecimento oportuno nas competições.
- 9.3. O representante deverá participar do sorteio e comparecer à reunião dos Oficiais da Competição se esta for realizada em conjunto com os representantes.
- 9.4. O representante tem o direito de apresentar protesto nos termos do artigo 36.º.
- 9.5. O representante está proibido de estar na zona de competição.
- 9.6. O representante da equipe e o técnico serão proibidos de perturbar o trabalho dos árbitros e das pessoas que conduzem as competições.
- 9.7. O representante não poderá ser simultaneamente árbitro na mesma competição.

- 9.8.Caso a equipe não possua representante, tais funções serão desempenhadas pelo técnico da equipe.
- 9.9.O treinador deverá possuir licença FIAS com pagamento da taxa de adesão do ano em curso.
- 9.10.Durante a competição, o treinador deverá usar agasalho esportivo.
- 9.11.Somente o técnico pode ser o segundo da luta.
- 9.12.Durante um combate o técnico pode acompanhá-lo, estando localizado na área especialmente designada perto do tatame, sem sair dele durante o combate. luta e sem atrapalhar o trabalho dos árbitros.
- 9.13.Técnicos e representantes serão proibidos de usar capacete no pavilhão desportivo, na reunião técnica e durante outros eventos.
- 9.14.Durante a luta, o técnico pode atrair a atenção dos árbitros para a avaliação das ações técnicas levantando a mão permanecendo sentado.
- 9.15.Por violar as Regras, o treinador poderá ser desclassificado.
- 9.16.Após a desclassificação, o técnico deverá deixar a área de competição até o final da prova.

PARTE III. OFICIAIS DE COMPETIÇÃO E PESSOAL DE APOIO

Artigo 10. Oficiais de Competição

- 10.1. Os Oficiais de Competição serão aprovados pelo Presidente da Comissão Técnica da FIAS. Os
- 10.2. Oficiais da Competição serão representados por:
 - gestão – Árbitro Chefe, Árbitro Chefe substituto, Secretário Chefe e Secretário Chefe Adjunto;
 - árbitros (árbitros e árbitros laterais).
- 10.3. A arbitragem do combate será conduzida por uma equipe de arbitragem neutra representando três países diferentes, composta por um Árbitro e dois Árbitros Laterais.
- 10.4. Cada um dos três árbitros avalia as ações dos competidores de forma independente e ao considerar protestos e momentos controversos deve fundamentar suas ações nos artigos correspondentes das Regras.
- 10.5. O árbitro deverá ter uniforme de árbitro licenciado pela FIAS e apito.
- 10.6. O uniforme (traje) do árbitro será composto por camisa branca com mangas bicolores (manga direita vermelha e manga esquerda azul), calça branca, meias e calçado esportivo.
- 10.7. Os árbitros só podem usar cintos brancos nas calças.
- 10.8. É proibido o uso de relógio formal, pulseira, cartão de credenciamento e quaisquer outros itens presos ao cinto.
- 10.9. Caso o árbitro tenha uma cicatriz ou tatuagem visível nos braços, ele poderá cobri-la com uma manga especial de compressão (ajustada) da cor da pele.
- 10.10. Em certas circunstâncias o Comitê Executivo da FIAS poderá alterar a cor do uniforme dos árbitros.
- 10.11. A Federação Nacional SAMBO que acolhe as competições fornecerá pessoal de apoio: árbitros de controlo uniformes, cronometristas, secretários técnicos, locutores, operadores de sistemas de reprodução de vídeo, médicos, administradores, etc.).

Artigo 11. Árbitro Chefe

11.1. O Árbitro Chefe dirige as competições e é responsável pela sua conduta de acordo com as presentes Regras e Regulamentos da FIAS.

11.2. O Árbitro Chefe é obrigado:

- a) verificar a disponibilidade do local para as competições, os equipamentos e inventários de inventário, sua conformidade com os requisitos do presente Regulamento;
- b) nomear árbitros para a pesagem;
- c) organizar o sorteio dos participantes;
- e) aprovar o calendário das competições;
- e) distribuir seus suplentes e árbitros em cada tatame;
- e) realizar a reunião dos Oficiais da Competição;
- g) tomar decisão sobre a desclassificação de um atleta;
- h) aprovar os pareamentos para as finais e nomear equipes de arbitragem para conduzi-las;
- eu) tomar uma decisão oportuna sobre os protestos dos representantes da equipe, de acordo com o Art. 36;
- j) fornecer ao FIAS um relatório sobre o trabalho de cada membro dos Oficiais de Competição (ver Anexo 6), com base nos Critérios aprovados (ver Anexo 7, 7.1).

11.3. O Árbitro Chefe tem direito:

- a) fazer uma pausa ou interromper as competições em caso de circunstâncias que impeçam o normal desenrolar da competição;
- b) interromper a luta, se necessário, para discutir um momento polêmico, entretanto, o próprio Árbitro Chefe não participa nesta discussão;
- c) alterar o Programa e calendário das competições em caso de extrema necessidade;
- e) alterar as funções dos árbitros no decorrer das competições;
- e) retirar árbitros por erros grosseiros ou por incumprimento das suas funções, marcando-o no relatório e informando o presidente da Comissão Técnica da FIAS;
- e) declarar advertência (ou retirar-se do exercício das suas funções) aos representantes ou treinadores que violem as presentes Regras;
- g) alterar a sequência ou a ordem dos combates se for necessário.

11.4. O Árbitro Chefe não tem direito:

- a) retirar ou substituir árbitros durante uma luta;
- b) anular a decisão do trio de arbitragem;
- c) fazer com que o árbitro altere a sua própria decisão ou impor a sua decisão aos três árbitros.

11.5. É obrigatório que árbitros, competidores, representantes de equipes, treinadores, etc. sigam as instruções do Árbitro Chefe.

11.6. Sob instruções do Árbitro Chefe, as suas funções nas competições podem ser desempenhadas pelo seu substituto.

Artigo 12. Árbitro Chefe Adjunto

12.1. O Árbitro Chefe Adjunto dirige o trabalho da equipe de arbitragem.

12.2. O Árbitro Chefe Adjunto ficará sentado em uma mesa especial, monitorando o tatame e o trabalho da equipe de arbitragem.

12.3. A mesa do Árbitro Chefe Adjunto deverá ter um monitor para visualizar replays de vídeo.

12.4. O Árbitro Chefe Adjunto:

- a) nomeará as equipes de arbitragem para as lutas dentro do tatame supervisionado e monitorará seu trabalho;
- b) terá o direito de adiar o anúncio da avaliação de um movimento técnico ou do resultado de um combate (mas não após o término do combate) para discussão adicional e para tomar uma decisão final se os três árbitros tiverem opiniões divergentes e também se o Deputado O Árbitro Chefe discorda da sua decisão;
- c) deverá solicitar ao Árbitro Chefe para discussão adicional de um momento controverso e para tomar uma decisão final;
- e) interromperá o combate a pedido do Árbitro Chefe;
- e) decidirá se é necessário emitir o quarto aviso;
- e) tomará a decisão sobre a retirada de um atleta da luta;
- g) deverá solicitar ao Árbitro Chefe a desqualificação de um atleta;
- h) deverá avaliar o trabalho realizado por cada árbitro no tatame supervisionado pelo Adjunto e, juntamente com o Árbitro Chefe, classificá-los em uma escala de 7 pontos (ver Anexo 7);

eu) pode recomendar que o Árbitro Chefe demita árbitros que cometam erros graves ou sejam incapazes de desempenhar as funções atribuídas;

j) definirá se é necessário considerar a solicitação do treinador (artigo 9º, cláusula 12);

k) pode desempenhar as funções do Árbitro Chefe em seu nome.

12.5. Se o Árbitro Chefe Adjunto não cumprir as funções atribuídas ou for incapaz de desempenhar as suas funções por razões objetivas, um dos Oficiais de Competição será nomeado para a posição vaga do Árbitro Chefe Adjunto por decisão do Árbitro Chefe.

Artigo 13.º Secretário-Chefe e Secretário-Chefe Adjunto

13.1. O Secretário-Chefe dirige o trabalho do secretariado da competição e deve:

a) ser membro da Comissão de Registro;

b) realizar o sorteio;

c) preparar o programa e cronograma da competição;

e) manter relatórios de concorrência;

e) determinar o procedimento para os atletas lutarem em torneios round-robin;

e) monitorar a preparação de relatórios de luta;

g) preparar instruções e decisões do Árbitro Chefe;

h) fornecer ao Árbitro Chefe os resultados da competição para aprovação e os dados necessários para o relatório final;

eu) fornecer informações a representantes, comentaristas e jornalistas mediante permissão do Árbitro Chefe;

j) gerenciar o sistema operacional para a realização de competições.

13.2. O Secretário-Chefe Adjunto auxilia o Secretário-Chefe durante a competição e, se necessário, pode desempenhar funções de Secretário-Chefe.

Artigo 14. Árbitro

14.1. Enquanto estiver no tatame e utilizando os meios de sinalização da arbitragem (apito, gestos e comandos de voz – ver Anexo 8), o Árbitro deverá avaliar as técnicas e ações dos atletas e administrar o combate em estrita conformidade com as Regras.

14.2. O Árbitro deverá:

a) participar da apresentação dos competidores;

b) apitar para iniciar a luta e retomá-la após os intervalos;

c) interromper o combate:

eu. se houver um abate;

ii.se os competidores ficarem na posição 'fora do tapete';

iii.se não forem suficientemente ativos e não apresentarem tentativas reais de aplicação de ações técnicas em posição de solo;

4.se um dos competidores necessitar de assistência médica; neste caso o Árbitro deverá demonstrar o gesto 'Chame o médico';

v.se for necessário ajustar o uniforme do competidor;

vi.se um competidor aplicar uma retenção proibida (exceto no caso previsto no Art. 14, cláusula 3 destas Regras);

vii.a pedido do Árbitro Lateral se o Árbitro achar adequado fazê-lo no momento determinado;

viii.a pedido do competidor, se o Árbitro considerar adequado no momento determinado;

Ix.se necessitar de consulta nos casos não previstos no Regulamento;

d) parar o combate prematuramente:

eu. ao sinal de submissão do competidor;

ii.no caso de um dos competidores vencer por um 'lançamento limpo';

iii.se um dos competidores vencer por diferença de 8 pontos (vantagem distinta);

4.no caso de um dos competidores vencer por repetidos knock-down;

v.caso um dos competidores vença por nocaute;

vi.se for tomada a decisão de retirar ou desqualificar um atleta da luta;

e)apitar ao sinal do placar (gongo) para encerrar a luta;

e)participar na tomada de decisões sobre a necessidade de emitir a quarta advertência ao(s) competidor(es) que recebe(m) a terceira advertência;

g)pegue as mãos de ambos os competidores quando o resultado for declarado e levante o braço do vencedor.

- 14.3. Se o defensor violar as Regras na posição de solo, o Árbitro, sem interromper o combate, deverá pedir para parar a violação dando tapinhas em qualquer parte do corpo do atleta, e dar a advertência de acordo com os artigos 32 a 34 do presente Regulamento.
- 14.4. Se o atacante violar as Regras na posição de solo, o Árbitro deverá interromper o combate e retomá-lo na posição de pé, dando uma advertência de acordo com os Artigos 32-34 das presentes Regras.
- 14.5. Assim que um dos competidores for levado para a contenção, o Árbitro deverá demonstrar o gesto apropriado, iniciando uma contagem regressiva da contenção.
- 14.6. Após o término do tempo de holddown o Árbitro deverá mostrar a avaliação do holddown executado. Em caso:
- a) se durante a sustentação o defensor assumir a posição sobre o peito, estômago ou nádegas quando o ângulo entre suas costas na linha das omoplatas e o plano do tapete for superior a 90 graus, ou ele empurrará o corpo do oponente para fora seu próprio, ou ambos se encontrarem na posição 'Fora do Tapete', o Árbitro deverá parar a contagem do tempo de espera mostrando o gesto apropriado.
 - b) se o atacante mudar para uma imobilização dolorosa (estrangulamento) durante a imobilização, o Árbitro deverá parar a contagem do tempo de imobilização, mostrando o gesto apropriado, e então começar a contar o tempo de imobilização dolorosa (estrangulamento).
 - c) se o defensor começar a executar uma espera dolorosa (estrangulamento) durante a espera, o Árbitro inicia a contagem regressiva do tempo de espera para um atleta e a contagem regressiva do tempo de espera dolorosa (estrangulamento) para outro atleta, mostrando os gestos apropriados; além disso, após o término do tempo de espera, a luta não é interrompida e o tempo de espera doloroso (estrangulamento) continua.
 - e) se o(s) atleta(s) começar(em) a ter um sangramento intenso (sangramento nasal como resultado de dissecação) durante a contenção, o Árbitro deverá parar o combate, contando a contenção completa, convidar o médico, e uma vez que o médico assistência for dada, retome o combate em pé.
- 14.7. Assim que um dos atletas começar a executar uma pegada dolorosa (estrangulamento), o Árbitro começará a contar o tempo de pegada dolorosa mostrando o gesto apropriado. Um (1) minuto será concedido para executar uma pegada dolorosa (estrangulamento).
- 14.8. Terminado o tempo de execução do golpe doloroso (estrangulamento), o Árbitro deverá interromper a luta com seu apito e retomá-la em pé.

14.9. Um (1) minuto será novamente concedido para a próxima dor dolorosa

(estrangulamento) golpe iniciado por um dos atletas. Em caso:

a) se o atacante, durante a execução de um aperto doloroso (estrangulamento), mudar para um aperto, estrangulamento (doloroso) ou outra ação técnica na posição de solo ou se o defensor sair do aperto doloroso (estrangulamento) e contra-atacar, o a contagem do tempo de espera dolorosa será interrompida, mas a luta não será interrompida.

b) se ambos os atletas executam uma pegada dolorosa (estrangulamento) ao mesmo tempo, então o Árbitro deve começar a contar o tempo de espera dolorosa (estrangulamento) para ambos os atletas simultaneamente, mostrando o gesto apropriado, e o tempo de espera dolorosa (estrangulamento) expira ao mesmo tempo. tempo para ambos os atletas.

c) se durante uma pegada dolorosa (estrangulamento) o defensor mudar para uma pegada dolorosa (estrangulamento), o Árbitro deve primeiro abrir a contagem regressiva de espera dolorosa (estrangulamento) para um atleta e então - a contagem regressiva de espera dolorosa (estrangulamento) para o segundo atleta; e a contagem regressiva do tempo de espera dolorosa (estrangulamento) para ambos os atletas começará a partir da espera dolorosa (estrangulamento) iniciada pelo primeiro atleta.

e) se durante uma contenção dolorosa (estrangulamento) o defensor colocar o oponente em uma contenção, o Árbitro, sem interromper a contagem regressiva da contenção dolorosa (estrangulamento), inicia uma contagem regressiva do tempo de contenção com um gesto apropriado; e uma vez terminado o tempo de retenção dolorosa (estrangulamento), o Árbitro cancela a contagem regressiva da retenção dolorosa (estrangulamento) com um gesto apropriado e continua contando o tempo de retenção.

e) se o(s) atleta(s) começar(em) a ter um sangramento intenso (sangramento nasal como resultado de dissecação) durante a pegada dolorosa (estrangulamento), o Árbitro deverá interromper a contagem regressiva da pegada dolorosa (estrangulamento), convidar o médico, e uma vez que o médico assistência for dada, retome o combate em pé.

14.10. Se durante o golpe doloroso (estrangulamento) o atacante não fizer nenhuma tentativa real de completar o impacto da dor (estrangulamento), o Árbitro deverá interromper o combate com seu apito e retome-o em pé no centro do tatame.

14.11. Se durante uma luta houver um nocaute como resultado de um golpe perdido ou perda de consciência como resultado de um estrangulamento, o árbitro deve realizar as seguintes ações:

a) tire o capacete;

b) remova o protetor bucal;

c) convida o médico para o tatame.

14.12. Se durante o combate houver um knockdown, o árbitro deve interromper o combate e iniciar a contagem regressiva até 10, depois mostrar a pontuação de 4 pontos e verificar a condição do atleta (para os critérios ver Artigo 23, cláusula A, cláusula 6), e então continuar a luta, ou interrompê-la com a posterior eliminação do atleta da luta.

- 14.13. Se durante o combate não houver nenhuma ação técnica avaliada ou se houver o mesmo número de advertências recebidas ao mesmo tempo, então o combate será interrompido no intervalo e o trio de árbitros definirá o atleta ativo e anunciará a próxima advertência ao seu adversário.
- 14.14. Se durante o combate a situação não tiver mudado, o atleta que recebeu a advertência será considerado perdedor.
- 14h15. Se um aperto doloroso (estrangulamento) ocorrer no meio da luta, então o atleta ativo será determinado no final da contagem regressiva do aperto doloroso (estrangulamento).
- 14.16. Se no meio da luta for registrado um hold-down que não deu vantagem (o oponente escapou), então a definição do atleta ativo ocorre após o término do ataque.

Artigo 15. Árbitro Lateral

- 15.1. Junto com o árbitro, a luta é servida por dois árbitros laterais.
- 15.2. O Árbitro Lateral da Mesa é posicionado na mesa de arbitragem durante uma luta.
- 15.3. O Árbitro Lateral deverá ser posicionado próximo à plataforma (próximo ao tatame na ausência de plataforma) no lado oposto do tatame do Árbitro Lateral da Mesa.
- 15.4. Durante o combate, o Árbitro Lateral não deverá abandonar a sua posição, exceto nos casos em que acompanhe um atleta e a convite do Árbitro Chefe Adjunto.
- 15.5. O Árbitro Lateral:
- a) avaliará as ações dos atletas e as situações mostrando os gestos estabelecidos (ver Anexo 9);
 - b) estará envolvido na tomada de decisões sobre a necessidade de dar a quarta advertência ao(s) atleta(s) que recebeu a terceira advertência.
 - c) em todos os casos em que o Árbitro Lateral considere necessário interromper um combate, ele ou ela deverá levantar-se, atraindo a atenção do Árbitro, e apontar os aspectos particulares do combate ao Árbitro.
 - e) à mesa controlarão o trabalho do secretário técnico, do operador do placar eletrônico e do cronometrista.

Artigo 16. Secretário Técnico

16.1. O Secretário Técnico deverá sentar-se na mesa de arbitragem e manter uma súmula (ver Anexo 9) durante todo o combate. Após a conclusão do combate, o secretário deverá contabilizar o número de pontos e o tempo do combate e entregar a súmula ao secretário da competição.

16.2. A súmula deverá ser preenchida da seguinte forma:

- a) a pontuação das técnicas na sequência em que são feitas pelos atletas será registrada na súmula utilizando os números 1,2,4;
- b) as pontuações das retenções serão marcadas com um círculo;
- c) a pontuação das técnicas aplicadas durante um combate deverá ser registrada de forma a permitir determinar qual dos pontos é o último (por exemplo, a pontuação de cada ação técnica, exceto a última, é marcada por um sinal + (mais));
- e) uma luta terminada antes do tempo é registrada com um "X" fornecido com carimbo de data e hora, e se a luta terminou antes do tempo devido à desclassificação de um atleta, é registrado com um "X/D" sinal;
- e) pontos por advertências serão contados a favor do oponente e serão escritos em uma caixa (1st aviso - , 2^o aviso - 1, 3^{terceiro} aviso —), 1^o se um 4^o aviso é anunciado e depois colocado na caixa.
- e) os pontos por knockdown são registrados no protocolo por um sinal 4KD.
- g) se a luta terminou antes do tempo por nocaute, é registrada com o sinal «X/KO».
- h) se a luta terminou antes do tempo devido a dois knockdowns, é registrada com o sinal «X/KD».

16.3. Uma luta termina antes do tempo em caso de:

- a) vitória total;
- b) retirada do(s) competidor(es) de um combate por violação repetida das Regras, ou por decisão de um médico;
- c) eliminação do(s) competidor(es) da competição (desqualificação);
- e) a falha do(s) competidor(es) em comparecer para uma luta.

16.4. Se o combate terminar antes do tempo, o seu tempo real será fixado na súmula.

16.5. No caso de desistência do atleta pelo médico, o tempo real é fixado na súmula, e abaixo (seguindo uma fração) é indicado o 2' – tempo vencido para prestação de cuidados médicos.

16.6. Na determinação do resultado de um combate, a soma total dos pontos técnicos e dos pontos concedidos pelas advertências ao adversário, pontuados por cada um dos atletas, é registrada nas colunas correspondentes da súmula, estando o nome do vencedor circulado.

16.7. É proibido fazer quaisquer outros registros na súmula.

16.8. No caso de realização de um evento por equipes, o Secretário Técnico deverá manter um registro das competições por equipes (ver Anexo 10).

Artigo 17. Operador de Placar Eletrônico

17.1. O Operador deverá sentar-se na mesa de arbitragem e exibir as seguintes informações sobre a luta no placar eletrônico:

- categoria de peso;
- informações sobre os atletas (nome completo, país);
- o tempo real da luta;
- pontuação das ações técnicas durante a luta após a decisão dos três árbitros;
- o número de advertências emitidas;
- o cronômetro eletrônico usado para contagem regressiva de retenção ou retenção dolorosa (estrangulamento);
- o tempo total que um atleta passa com o médico;
- atraso do atleta após a primeira chamada para o tatame;
- o nome do vencedor;
- pontuação de partidas em competições por equipes.

Artigo 18. Cronometrista

18.1. O Cronometrista deverá sentar-se na mesa de arbitragem e duplicar as seguintes funções do Operador do Placar em caso de mau funcionamento do sistema:

- registra a duração de uma luta, agarramentos, golpes dolorosos (estrangulamentos) e a prestação de cuidados médicos;
- registra o atraso do atleta após a primeira chamada para o tatame usando um cronômetro;
- dá o sinal para o fim do combate batendo um gongo na ausência de sistema eletrônico;
- mantém um placar operado manualmente.

18.2. Durante os intervalos do combate, o Cronometrista deverá parar o cronômetro ao apito do Árbitro e reiniciá-lo ao apito do Árbitro para registrar o tempo real do combate.

18.3. Se um combate for interrompido devido a uma lesão de um atleta, o Cronometrista deverá parar o cronômetro principal e iniciar um cronômetro adicional ao sinal do Árbitro para registrar o tempo gasto na prestação de assistência médica.

18.4. Assim que o Árbitro iniciar o tempo de espera durante um combate, o Cronometrista iniciará um cronômetro adicional para registrar o tempo da espera.

18.5. Assim que o Árbitro iniciar o tempo de imobilização dolorosa (estrangulamento) durante um combate, o Cronometrista iniciará um cronômetro adicional para registrar o tempo da imobilização dolorosa (estrangulamento).

Artigo 19. Locutor

19.1. O locutor anunciará o programa e procedimento da competição, apresentará os competidores de cada luta e anunciará os resultados de cada luta.

19.2. Os concorrentes serão apresentados da seguinte forma:

- a sequência de apresentação é: atleta com uniforme vermelho – nome completo do atleta – país – atleta com uniforme azul – nome completo do atleta – país. *Exemplo: 'O atleta de vermelho – Ivan Ivanov, Bulgária.
O atleta de azul – Petr Petrov, Rússia'.*

19.3. O resultado será anunciado da seguinte forma:

- a sequência de apresentação é: tatame onde ocorreu a luta – nome completo do vencedor – país.
Exemplo: 'No tapete A, o vencedor é Ivan Ivanov, Bulgária'.

19.4. O locutor anunciará as informações em inglês e no idioma do país onde a competição será realizada.

Artigo 20. Árbitro de Controle Uniforme

20.1. O Árbitro de Controle Uniforme deverá:

- a) informar os competidores sobre o horário de entrada no tatame;
- b) encontrar atletas para a próxima luta de acordo com a súmula;
- c) identificar o atleta de acordo com seu credenciamento;
- d) verificar a conformidade dos equipamentos de proteção e uniformes dos competidores;
 - eu. verificar a marca de conformidade no uniforme e equipamento de proteção do atleta;
 - ii. verificar o estado do uniforme e equipamento de proteção do atleta (cor, sem danos);

- iii.verificar o backnumber da jaqueta do atleta e seu estado (conformidade com os requisitos da FIAS, danos, elementos rugosos);
 - 4.verifique o comprimento da manga e sua largura ao longo de todo o comprimento (para isso o atleta abre os braços esticados para os lados e depois os traz à sua frente), colocando uma ferramenta especial alternadamente em cada manga;
 - v.verifique o aperto de fixação da correia e a linha de sua localização, bem como o comprimento de suas pontas;
 - vi.verifique o comprimento da jaqueta na frente e nas costas;
 - vii.verifique a cor, estado, comprimento e largura do short;
 - viii.verifique a cor, o estado e o aperto dos cadarços dos sapatos;
 - IX.verifique o sistema de fixação do capacete (na coroa, na nuca e sob a mandíbula), o tamanho do capacete;
 - x.verificar as mãos do atleta quanto à ausência de fitas rígidas (são permitidas bandagens elásticas);
 - XI.verifique o sistema de fixação das luvas;
 - xii.verifique o tamanho das caneleiras (almofadas);
 - xiii.verifique o protetor bucal;
 - XIV.conferir a concha para os homens e a bandagem de proteção torácica e camiseta para as mulheres;
 - xv.se houver joelheira, verifique sua cor e estado (danos, elementos ásperos ou duros).
- e)verificar os uniformes dos treinadores que vão apoiar os atletas (presença de agasalho e calçado esportivo; ausência de capacete e agasalhos).

Artigo 21.º Médico da Competição

- 21.1.O Médico de Competição será membro da Equipe de Apoio e trabalhará nas competições de acordo com as Regras Desportivas e de Organização da FIAS.
- 21.2. O Médico da Competição deverá:
- a)tomar uma decisão sobre a admissão dos competidores ao procedimento de pesagem;
 - b)comparecer à pesagem e realizar exame externo dos competidores;
 - c)monitorar o cumprimento dos requisitos sanitários e higiênicos nos locais de competição;

- e) monitorar os competidores durante o processo competitivo;
- e) fornecer assistência médica aos atletas diretamente no tatame mediante solicitação do Árbitro;
- e) dar parecer sobre se os atletas podem continuar um combate ou competição, bem como participar na cerimónia de premiação, informar imediatamente o Árbitro Chefe da competição e submeter o certificado correspondente ao secretariado.

21.3. Um atleta tem um total de no máximo 2 minutos para prestar cuidados médicos durante uma luta.

21.4. A assistência médica é prestada diretamente no tapete (borda do tapete).

21.5. Durante uma luta, a assistência médica é prestada apenas em caso de lesões (dissecção, abrasão) nas áreas abertas do corpo, bem como em caso de lesões nos dedos.

21.6. Na prestação de atendimento médico não é permitida a violação do uniforme.

21.7. Em casos excepcionais, ao manusear parte danificada da cabeça (dissecção, abrasão), o atleta pode retirar o capacete.

Artigo 22. Administrador da Competição

22.1. O Administrador da Competição será responsável pela preparação e decoração oportuna dos locais de competição, segurança, alojamento e serviços para competidores e espectadores, pela instalação de um sistema de sonorização no local, mantendo a ordem durante a competição e também garantindo todas as medidas necessárias. São tomadas sob instruções do representante do FIAS.

22.2. O Administrador da Competição será responsável pela preparação e utilização de equipamentos e ferramentas especiais necessários para conduzir o concurso nos termos dos artigos 36.º e 37.º.

PARTE IV. REGRAS DE ARBITRAGEM

Artigo 23. Conteúdo da luta

No Combat SAMBO os atletas estão autorizados a utilizar ações de ataque e defesa em determinadas posições: golpes, arremessos, agarramentos, agarrões dolorosos, estrangulamentos e contra-ações defensivas.

A. POSIÇÕES DOS CONCORRENTES

1. Em pé – posição em que o competidor toca o tapete apenas com os pés (fica em pé).
2. Solo – posição em que o competidor toca o tapete com qualquer parte do corpo, exceto os pés.
 - a) de costas - posição em que o atleta toca o tapete com as duas omoplatas (ou rola rapidamente sobre as costas sem parar);
 - capotamento – queda do atleta, com toque consistente e contínuo do tapete com partes do corpo em decorrência da ação rotacional do adversário sem fixação (sem pausa visual) em uma das posições “solo”:
 - de lado, na barriga ou no peito, nas nádegas ou no ombro;
 - b) 'posição de ponte onde suas costas ficam encostadas no tapete e eles o tocam apenas com os pés e a cabeça;
 - c) de lado — posição em que o atleta toca o tatame com a lateral do corpo (ou com o ombro pressionado contra o corpo), onde as costas na altura dos ombros formam um ângulo de até 90 graus em relação ao tatame;
 - e) 'posição de meia ponte quando os atletas estão de costas para o tatame e o tocam com a cabeça e um pé (ou ombros e sola(s);
 - e) no peito e estômago — posição onde os atletas tocam o tapete com o peito ou estômago e as costas na altura dos ombros formam um ângulo obtuso em relação ao tapete;
 - e) nas nádegas ou na região lombar — posição em que os atletas tocam o tapete com uma (duas) nádegas ou na região lombar;
 - g) no ombro – posição onde os atletas tocam o tapete com a articulação do ombro.
3. Luta em pé – os atletas lutam em pé.
4. Luta em posição de solo – os atletas lutam em posição de solo.

5. Nocaute é uma diminuição temporária da condição física de um atleta resultante de um golpe ou arremesso falhado, no qual ele perde a capacidade de continuar lutando e não consegue se recuperar em 10 segundos (contagem regressiva até 10).
6. Knockdown é uma diminuição temporária na condição física de um atleta resultante de um golpe ou arremesso falhado, no qual ele perde a capacidade de continuar lutando, mas consegue se recuperar em 10 segundos (contagem regressiva até 10) e assumir uma postura de combate*.

**critérios para a prontidão de um atleta para continuar lutando após um knockdown:*

- *postura confiante (o atleta fica em pé, demonstrando prontidão para continuar a luta);*
- *tônus muscular (um atleta mantém uma postura de luta pela tensão muscular, resistindo aos esforços de um árbitro para quebrá-la);*
- *reação da pupila;*
- *ausência de lesões óbvias.*

B. LANÇAMENTOS

1. O lançamento é considerado uma ação técnica do atleta que resulta na perda do equilíbrio do adversário, caindo no tatame e tocando-o com qualquer parte do corpo exceto os pés, ou seja, em uma das posições no solo.
2. Para um lançamento falhado executado por um atacante com posterior queda, durante o qual ele próprio cai sobre as nádegas, peito, estômago, parte inferior das costas, lateral ou costas, não são marcados pontos aos seus adversários, se estes não contra-atacarem.
3. O contra-arremesso é uma contra-ação ativa do defensor quando o defensor toma a iniciativa, parando o ataque do adversário e/ou alterando a direção da queda do atacante.
4. Se um defensor durante o seu contra-ataque não consegue mudar a natureza e a direção da queda do atacante e cai na direção do seu lançamento, então o lançamento do atacante é considerado concluído.
5. Somente lançamentos feitos por um atleta na posição em pé antes do lançamento (antes do adversário começar a cair) serão avaliados, o defensor também deve estar na posição em pé.
6. Um lançamento será considerado realizado sem queda se o atacante permanecer em pé durante o lançamento (do início ao fim do lançamento).
7. Um lançamento será considerado como tendo sido executado com uma queda se o atacante se mover para uma posição no solo durante o lançamento ou estiver apoiado num adversário deitado para manter o equilíbrio (com a mão ou o pé).
8. Uma avaliação das ações técnicas de um atleta na posição em pé que levanta completamente um oponente no chão do tatame e gira o oponente em um eixo longitudinal, transversal ou sagital (ou rotação combinada) deve ser avaliado de maneira semelhante às ações técnicas realizadas na posição ortostática.

9. Quaisquer capotamentos em posição no solo não serão avaliados.
10. O capotamento é uma ação tática (inversão, rotação) na posição de solo, que visa criar as condições para a implementação bem-sucedida de um golpe doloroso, estrangulamento ou apreensão.

C. APOIOS DOLOROSOS

1. Uma pegada dolorosa envolverá travar os braços ou pernas do oponente (com os braços ou pernas do atacante) na posição de solo para realizar as seguintes ações: dobrar (alavanca), girar uma articulação (nó) ou apertar os tendões ou músculos (beliscar).), forçando assim o oponente a se submeter.
2. Apertar o torso do oponente com as pernas cruzadas ou esticar as pernas cruzadas no torso do oponente pode ser aplicado como um impacto doloroso.
3. O início do golpe doloroso será considerado como o momento do combate em que o atacante agarra um dos membros do adversário para lhe infligir dor.
4. Um (1) minuto será alocado para uma espera dolorosa.
5. Agarrões dolorosos durante o combate são permitidos em qualquer posição (no chão ou em pé).
6. Ao escapar de um golpe doloroso em pé, um defensor pode jogar seu oponente no tapete, exceto jogá-lo na cabeça.
7. Um aperto doloroso deve ser interrompido:
 - a) quando o atacante prossegue para um estrangulamento ou uma contenção;
 - b) se durante uma pegada dolorosa os atletas passaram para a posição "fora do tatame";
 - c) quando um invasor viola as regras;
 - e) em caso de inação;
 - e) quando o tempo de um minuto terminar;
 - e) assim que o tempo da luta acabar.
8. Se uma pegada dolorosa for fixada no final do combate, então sua execução deve ser interrompida simultaneamente com o sinal (gongo) de final do combate.
9. Um golpe doloroso é considerado uma vitória total se o defensor der um sinal de submissão durante o golpe.
 - a) o sinal de submissão é dado em voz alta e/ou batendo palmas diversas vezes no tatame, no corpo do defensor ou no corpo do adversário com a mão ou o pé;
 - b) qualquer exclamação do competidor sob o aperto doloroso será considerada um sinal de 'desistir' (exceto no caso estipulado no art. 7 cláusula 2 e).
10. Uma interrupção do combate solicitada pelo defensor sob o golpe doloroso será considerada um sinal de 'desistir', a menos que seja causada por qualquer violação das Regras por parte do atacante.

D. ECHOKEHOLDS

1. Os estrangulamentos são ações técnicas em que ocorre um impacto no pescoço do adversário que impede a respiração normal e leva à diminuição temporária da condição física do atleta.
2. Considera-se que um estrangulamento começa no momento da luta, quando um atacante o fixa.
3. Um (1) minuto será alocado para um estrangulamento.
4. Os estrangulamentos são permitidos em qualquer posição (no solo ou em pé).
5. Ao escapar de um estrangulamento em pé, o defensor pode jogar seu oponente no tatame, exceto na cabeça.
6. Os estrangulamentos podem ser executados com as mãos, pernas e roupas.
7. Os estrangulamentos com as mãos só podem ser executados na região do antebraço da mão do atleta atacado, o que não provoca torção da coluna cervical.
8. Estrangulamentos com as mãos a partir da cabeça só são permitidos com a pegada no braço e pescoço do atleta atacado.
9. Os estrangulamentos com as pernas só são permitidos apertando o pescoço do oponente junto com o braço.
10. Estrangulamentos com roupas só serão permitidos com o uso das lapelas da jaqueta do adversário.
11. Um estrangulamento deve ser interrompido:
 - a) quando um atacante prossegue para uma contenção dolorosa ou uma contenção;
 - b) se durante o estrangulamento os atletas passaram para a posição "fora do tatame";
 - c) quando um invasor viola as regras;
 - e) em caso de inação;
 - e) assim que o tempo da luta acabar.
12. Um estrangulamento é considerado vitória total em caso de perda de consciência ou se o defensor der um sinal de finalização durante o mesmo.
 - a) o sinal de submissão é dado em voz alta e/ou batendo palmas diversas vezes no tatame, no corpo do defensor ou no corpo do adversário com a mão ou o pé;
 - b) qualquer exclamação do competidor sob o estrangulamento será considerada um sinal de 'desistir' (exceto no caso estipulado no art. 7 cláusula 2 e).
13. Uma interrupção do combate solicitada pelo defensor sob o estrangulamento será considerada um sinal de 'desistir', a menos que seja causada por qualquer violação das Regras por parte do atacante.
14. Um atleta que perdeu a consciência durante um estrangulamento é retirado da competição, enquanto seu oponente ganha antecipadamente.

E. RETENÇÕES

1. Hold-down é uma técnica pela qual um atleta força um oponente a se deitar com as costas voltadas para o tapete por um determinado período de tempo e se pressiona de cima para baixo com seu próprio torso contra o torso do oponente (ou contra o braços do oponente, mantidos próximos ao corpo).
 - a) um torso significa a parte anatomicamente central do corpo que não inclui cabeça, pescoço e membros.
2. Uma contagem regressiva de sustentação deve começar a partir do momento em que o atacante pressiona seu tronco contra o tronco do oponente (ou pressiona os braços do oponente contra o tronco) e o mantém em uma posição sobre suas omoplatas (ambas as omoplatas devem tocar a superfície do tapete diretamente, ou através dos braços (braço) ou pernas (perna) do atacante).
3. Vinte (20) segundos serão dados para aplicar uma pressão;
4. A retenção terminará:
 - a) se o defensor se mover para uma posição apoiada no peito, estômago ou nádegas (mas não na parte inferior das costas) em que o ângulo entre as costas nas omoplatas e a superfície do tapete seja superior a 90 graus;
 - b) se o defensor afasta o atacante;
 - c) se o atacante mudar para uma pegada dolorosa (estrangulamento);
 - e) se durante a sustentação os competidores se encontrarem em uma posição 'fora do tapete'.
 - e) quando a hora da luta acabar.
5. Um hold-down é considerado uma vitória total se o competidor pressionado der um sinal de submissão.
6. Uma interrupção do combate solicitada pelo competidor durante o hold-down será considerada um sinal de "desistir", a menos que é causado por qualquer violação das Regras por parte do atacante.
7. As retenções serão avaliadas como 2 pontos (20 segundos).
8. Apenas uma (1) sustentação avaliada pode ser realizada durante uma única luta.

F. GREVES

1. Um golpe (golpe, soco, chute, etc.) é uma ação técnica realizada com certa velocidade e força, utilizando as mãos, os pés ou a cabeça nas áreas do corpo do adversário permitidas pelas regras, que leva a uma diminuição temporária de sua capacidade. condição física ou perda de equilíbrio.
2. É permitido socar com as mãos com qualquer parte do punho (exceto a palma ou sua base), com o cotovelo, ou antebraço, quando mirar nas partes frontal e lateral da cabeça e tronco do oponente, ou em seus braços e pernas.

3. Os chutes são permitidos com qualquer parte do pé (peito do pé, borda, calcanhar), canela e joelho, quando mirarem na frente e na lateral da cabeça e tronco, braços e pernas do oponente.
4. Os golpes na cabeça são aplicados com a cabeça frontal, lateral ou traseira, desde que os atletas lutadores usem capacete.
5. Golpear no solo só é permitido se ambos os atletas estiverem nesta posição.
6. Um atleta em posição de solo pode golpear seu oponente em pé.
7. Um golpe será considerado como tendo sido feito sem queda se o atacante permanecer em pé durante o golpe (do início ao fim do golpe).
8. Um golpe será considerado como tendo sido feito com uma queda se o atacante se mover para alguma posição no solo durante o golpe ou estiver apoiado sobre um adversário deitado para manter o equilíbrio (com a mão ou o pé).
9. Os golpes são marcados:
 - a) se após realizar um golpe o oponente perdeu o equilíbrio com uma queda de costas ou posição de “ponte”, de lado ou posição de “meia ponte”, de barriga, peito, parte inferior das costas, quadris ou ombro;
 - b) se após um golpe houver um nocaute ou knockdown.
10. O atleta que obtiver nocaute ou dois knockdowns durante o combate será retirado do combate por decisão do médico.
11. No combate SAMBO, as técnicas de golpe proibidas são:
 - a) golpe com luva aberta ou com a base da palma;
 - b) cotovelo e cabeça batem na cabeça na posição de solo para homens (no solo e em pé para mulheres).
 - c) bate com os dedos.
12. No combate SAMBO é proibido atacar:
 - a) parte de trás da cabeça e coroa (topo da cabeça);
 - b) a garganta;
 - c) a clavícula;
 - e) as articulações dos braços e pernas (cotovelo, joelho, arco do pé) contra sua curvatura natural, bem como ao travar um membro atacado;
 - e) costas, parte inferior das costas, cóccix, ânus;
 - e) golpe intencional na virilha.

Artigo 24. Início e fim do combate

- 24.1.Os competidores são chamados para subir ao tatame para a luta.
- 24.2.Antes do início do combate o competidor que foi chamado primeiro (uniforme vermelho) deverá ocupar seu lugar no canto vermelho do tatame e seu oponente (uniforme azul) ficará com o canto azul. Após a introdução, pelo gesto do Árbitro eles chegam ao meio do tatame e apertam as mãos (com as duas mãos). Em seguida, eles dão um passo para trás e iniciam a luta ao apito do árbitro.
- 24.3.O combate termina pelo tempo do placar (deve ser sincronizado com o sinal sonoro), e em caso de mau funcionamento do placar, por um cronômetro manual.
- 24.4.As ações técnicas e violações cometidas antes do final do tempo no placar são avaliadas e, em caso de mau funcionamento do placar, por um cronômetro manual, enquanto a pontuação do lançamento ou violação (incluindo um gesto de violação) pode ser mostrada após o final da luta.
- 24,5.As ações técnicas realizadas após o apito não são avaliadas.
- 24.6.Para declarar o resultado, o Árbitro chama os atletas para o meio do tatame, pega os pulsos de ambos os competidores e levanta a mão do vencedor; em seguida, os competidores apertam as mãos (com as duas mãos) e saem do tatame.

Artigo 25. Curso e duração da luta

- 25.1.A duração das lutas (lutas preliminares e lutas por medalhas) será últimos 5 minutos para adultos e juniores (homens e mulheres).
- 25.2.O tempo de um combate começará a ser contado a partir do primeiro apito do Árbitro. O tempo dos intervalos não será incluído no tempo líquido (real) da luta.

Artigo 26. Intervalo entre lutas

- 26.1.O intervalo entre as lutas deve ser de pelo menos 10 minutos.

Artigo 27. Resultado e avaliação do combate

- 27.1.Uma luta pode resultar na vitória de um dos atletas e na derrota do outro atleta, bem como na derrota de ambos os atletas.
- 27.2. Uma vitória pode ser concedida:
- a)antecipadamente (vitória total);
 - b)quando a luta em tempo integral acabou.

Artigo 28. Vitória total (vitória antecipada)

28.1. A vitória total será concedida:

- a) para um lançamento perfeito (total) - um lançamento sem queda do atacante, que é seguido pela queda do defensor da posição em pé de costas (ou queda na posição de 'ponte') ou rolar de costas rapidamente (sem parar);
- b) no caso de um sinal de 'desistir' durante uma pegada ou pressão dolorosa (estrangulamento);
- c) em caso de nocaute;
- e) em caso de duas (2) derrubadas;
- e) em caso de vantagem de 8 ou mais pontos de um dos atletas (se durante o combate um dos atletas ganhar 8 (ou mais) pontos a mais que o adversário);
- e) caso o adversário desista da luta;
- g) em caso de desistência (desclassificação) do adversário da competição.

28.2. Nos casos acima mencionados o combate é interrompido, a vitória total é atribuída a um dos atletas e o tempo final do combate é anotado na súmula.

Artigo 29. Vitória no final da luta em tempo integral

29.1. À medida que o tempo da luta se esgota, a vitória será concedida ao atleta que obtiver mais pontos.

29.2. Se os competidores obtiverem igual número de pontos, a vitória será concedida àquele que acumular mais pontos para ações técnicas (arremessos, agarramentos, golpes).

29.3. Em caso de igual número de pontos técnicos após o término do combate, a vitória será concedida ao atleta que realizou mais ações de alta qualidade (mais ações avaliadas com 4 e 2 pontos)

29.4. Se todos os indicadores forem iguais para avaliação das ações de ambos os atletas ao final do combate, a vitória será concedida ao atleta que foi o último a realizar uma técnica avaliada (1, 2, 4 pontos).

29.5. Se ao final do combate nenhum dos atletas tiver pontos técnicos e o número de advertências não for igual, a vitória será concedida ao atleta que tiver menos advertências.

29.6. Se o número de advertências também for igual, o atleta que foi o último a receber a advertência perde.

29.7.No caso em que os atletas tenham a primeira advertência recebida em momentos diferentes, e a segunda (ou terceira) advertência recebida simultaneamente, o perdedor é aquele que recebeu o primeiro aviso por último.

29.8.Se ao final do combate nenhum dos atletas tiver pontos técnicos e um dos atletas tiver recebido uma advertência, a vitória será concedida ao seu adversário.

Artigo 30. Avaliação de técnicas

30.1. As técnicas aplicadas por um atacante que não proporcionem vitória total serão avaliadas com pontos.

A avaliação de um lançamento dependerá de:

- se o lançamento foi realizado pelo atacante com ou sem queda;
- em que posição o defensor estava;
- que parte do corpo o defensor caiu após o lançamento.

30.2. Quatro pontos será concedido para:

- a)para um lançamento ou golpe sem queda em que o adversário caiu de lado ou na posição de 'meia ponte';
- b)para um lançamento ou golpe com queda em que o adversário caiu de costas ou na posição de 'ponte';
- c)para um nocaute.

30.3. Dois pontos será concedido para:

- a)para um arremesso ou golpe sem queda em que o oponente caiu sobre o peito, estômago, nádegas, região lombar ou ombro;
- b)para um lançamento ou golpe com queda em que o adversário caiu de lado ou na posição de 'meia ponte';
- c)por uma pressão de 20 segundos.

30.4. Um pontoserá concedido para:

- a) para um arremesso ou golpe com queda em que o oponente caiu sobre o peito, estômago, nádega(s), região lombar ou ombro;
- b) para a segunda e terceira advertência emitida ao adversário.

Defensor cai	O atacante executa um lançamento ou golpe	
	sem cair	com queda
nas costas, “ponte”	lançamento perfeito (total)	4 pontos
na lateral, “meia ponte”	4 pontos	2 pontos
no peito, estômago, nádegas, parte inferior das costas, ombro	2 pontos	1 ponto

Defensor como resultado de um golpe	Atacante executa um golpe
nocauteia	vitória total (vitória antecipada)
é nocauteado	4 pontos
consegue um segundo knockdown para a luta	vitória total (vitória antecipada)

30,5. Durante uma luta, as ações técnicas dos atletas serão avaliadas pela maioria das vozes do trio de arbitragem.

Artigo 31. Ações na borda do tatame

31.1. Durante uma luta, os atletas não estão autorizados a sair da borda do tatame sem a permissão do Árbitro.

31.2. Por decisão do Árbitro, o atleta poderá abandonar o tatame para troca do uniforme do SAMBO com a obrigatoriedade da escolha de um Árbitro Lateral.

31.3. A posição ‘fora do tapete’ (fora da borda do tapete) é considerada se:

- a) em pé, um dos atletas pisou com os dois pés na borda da área de luta do tatame;
- b) em posição de solo, ambos os atletas saíram da borda da área de luta do tatame;
- c) em posição de solo, um dos atletas saiu da área de segurança do tatame.

- 31.4. Durante uma luta, a posição “fora do tatame” é determinada por um dos árbitros, e na discussão de assuntos polêmicos, pela maioria de votos do trio de árbitros.
- 31.5. Se os atletas se encontrarem na posição “fora do tatame”, eles deverão voltar para o centro do tatame ao apito do Árbitro e retomar o combate na posição em pé.
- 31.6. Um arremesso (contra-lançamento), caindo de um golpe que começa dentro da área de combate do tatame e termina fora da área de luta do tatame, mas dentro dos limites da área de segurança do tatame, é avaliado, desde que após a queda, o torso do defensor permanece dentro da borda da área de segurança do tapete (membros e cabeça ao mesmo tempo, podem estar fora da área de segurança do tapete).
- 31.7. Um arremesso (contra-arremesso), queda de um golpe que começa dentro da área de combate do tatame e termina fora da área de segurança do tatame não é avaliado (qualquer parte do tronco do defensor está fora da área de segurança do tatame), mas sim um knockdown (nocaute) é marcado.
- 31.8. Um lançamento que comece na posição “fora do tapete” não será avaliado.
- 31.9. Golpes na posição “fora do tapete” não serão avaliados.
- 31.10. As agarras e as agarras dolorosas podem ser iniciadas, executadas e avaliadas na posição “no tatame” (enquanto um dos atletas tem contato com a área de combate do tatame, e o segundo atleta permanece dentro das bordas do tatame (dentro do tatame). área de segurança do tapete).

Artigo 32. Advertências

- 32.1. Um atleta receberá uma Advertência por violar as regras.
- 32.2. Os avisos são divididos naqueles que são dados sucessivamente (de 1st para 3^{terceiro}), e aqueles que são dados com uma advertência preliminar com pontuação.
- 32.3. Quando as Advertências são dadas sucessivamente, em caso de violação repetida das Regras, o atleta recebe a próxima Advertência.
- 32.4. No total, não mais do que três advertências podem ser emitidas para cada um dos atletas durante uma luta.
- 32.5. Caso o atleta deva receber a quarta advertência, este atleta será retirado da luta.
- 32.6. Durante um combate, as advertências serão emitidas pela maioria dos votos do trio de árbitros.

32.7.As violações das Regras pelas quais um atleta recebe Advertências são as seguintes:

Seção	Violação
Evitar da luta	ultrapassagem livre ou intencional da área de luta do tapete em pé ou no solo;
	conduta passiva da luta (evitando agarrar em pé, recusa de ações de ataque, atrasar o tempo da luta);
	ataque falso - passar para uma posição no solo sem um ataque real (o defensor não perde o equilíbrio);
	empurrar para fora (impacto direto no oponente para fora da área de luta do tatame usando uma pegada de bloqueio, sem qualquer intenção de lançar);
	violação intencional das Regras Uniformes (como arregaçar as mangas do casaco, desamarrar o cinto, desatar ou tirar o capacete, as luvas, deixar cair intencionalmente o protetor bucal);
	imitação de luta;
	defesa passiva em posição terrestre;
Apertos proibidos	aperto intencional do capacete, luvas, caneleiras;
	aperto intencional dos dedos do oponente;
Má conduta	não cumprimento dos requisitos do árbitro;
	conversas no tatame (com o árbitro, com o adversário, com o treinador, etc.);
	sair do tatame sem autorização do Árbitro (inclusive para assistência médica);
	estar atrasado para o tatame:
	durante 30 segundos após a primeira chamada – 1º aviso; durante 1 minuto após a primeira chamada – 2º aviso; durante 1,5 minutos após a primeira chamada – 3º aviso.

32.8.Por executar uma técnica proibida, o atleta receberá uma advertência com pontuação, e uma vez que uma técnica proibida seja tentada novamente, o atleta será retirado do combate.

32.9.As técnicas proibidas, pelas quais um atleta receberá uma advertência com pontuação, incluem:

Seção	Violação
Execução de um proibido técnica	lançamento intencional de um oponente na cabeça;
	arremessos com pegadas para segurar dolorosamente ("nó", "alavanca");
	golpes, agarramentos dolorosos e estrangulamentos após o apito;
	impacto doloroso direto (pressão, hiperextensão) na coluna e pescoço;
	dores nos dedos das mãos, dos pés e das mãos;
	"nó" do pé;
	"alavanca" do joelho dobrando a perna fora do plano de sua dobra natural;
	pressão com as mãos, pernas ou cabeça no rosto do adversário;
	impacto direto com o cotovelo ou joelho em qualquer parte do corpo do oponente;
	golpeia com a palma ou base da palma;
	golpeia em pé o oponente em posição de solo;
	bate com os dedos;
	para homens - golpes de cabeça e cotoveladas na cabeça no solo, para mulheres - golpes de cabeça e cotoveladas na cabeça no chão e em pé.
	atinge a parte de trás da cabeça e coroa (topo da cabeça) partes da cabeça, garganta, clavícula, articulações dos braços e pernas (cotovelo, joelho, arco do pé) contra sua curvatura natural, bem como ao travar um membro atacado;
	golpes nas costas, região lombar, cóccix, ânus;
	golpe intencional na virilha;
	golpes na cabeça, se o oponente não usar capacete.

Artigo 33. Desistência do atleta de um combate

33.1.Um competidor é retirado de um combate por decisão do Árbitro Chefe Adjunto se os três árbitros do combate forem da mesma opinião ou se a opinião da maioria dos árbitros é apoiada pelo Árbitro Chefe Adjunto.

33.2.Quando um atleta é retirado de uma luta, a luta termina com a concessão da vitória antecipada ao adversário.

33.3. Um atleta é retirado de uma luta:

- a) como resultado da execução repetida de técnica proibida;
- b) por decisão do médico (se o atleta não puder mais participar da competição (nocaute ou 2 (dois) knockdowns em um único combate, doença, lesão, vômito);
- c) como resultado de exceder limites de tempo e penalidades
 - eu. se o atleta não cumprir o limite de tempo de 2 (dois) minutos para atendimento médico;
 - ii. atrasar-se para o tatame dois (2) minutos após a primeira chamada;
 - iii. após três (3) Advertências, se for necessário emitir a 4ª Advertência a um atleta.

33.4. No caso de desistência de um atleta de um combate, ele será classificado de acordo com seu resultado no momento da desistência, e os pontos pois seu resultado é somado à classificação geral das equipes.

Artigo 34. Desqualificação

34.1. Uma Desqualificação (eliminação de um atleta de uma competição) será realizada por decisão do Árbitro Chefe se a opinião de três árbitros for unânime ou se a maioria dos seus votos for apoiada pelo Árbitro Chefe Adjunto.

34.2. No caso de desqualificação de um atleta, o combate será interrompido com a concessão da vitória antecipada ao adversário.

34.3. Uma desqualificação ocorre em caso de:

Seção	Violação
Antiético comportamento	arranhões, mordidas intencionais;
	lesão de um adversário em consequência de uma técnica proibida, quando o adversário não consegue continuar a participar num evento;
	linguagem e gestos ofensivos dirigidos ao adversário, árbitros, participantes e espectadores;
	trapacear árbitros;
	recusa de aperto de mão no início ou no final da luta.
	não comparecimento na cerimónia de entrega de prémios, salvo os casos previstos no artigo 21.º, n.º 2, f).

34.4. Em caso de Desclassificação, o atleta não recebe classificação individual nem medalha, e os pontos pelo resultado não são somados à classificação geral das equipes.

Artigo 35. Regulamento de competições por equipes

- 35.1.As provas por equipes do FIAS Combat SAMBO serão realizadas com divisão em grupos e sistema eliminatório sem repescagem.
- 35.2.A forma de realização das competições, o número de participantes da equipe, as categorias de peso em que atuarão, bem como a possibilidade de substituição dos membros da equipe durante a competição serão determinados pelo Regulamento.
- 35.3.A pesagem dos participantes do evento por equipe ocorrerá na véspera da competição.
- 35.4.A ordem dos jogos entre as equipes será determinada por sorteio.
- 35.5.O número mínimo de membros da equipe para cada partida deverá exceder a metade da equipe completa.
- 35.6.Nas provas por equipes, a categoria de peso das lutas que iniciam cada round será determinada pelo procedimento de sorteio em Reunião Técnica geral.
- 35.7.Para se apresentarem, as equipes entram no tatame e formam uma fileira única da categoria de menor peso para a de maior peso.
- 35.8.Quando estão no tatame, as equipes seguem o sinal do Árbitro e formam uma única linha voltada para o centro do tatame.
- 35.9.O Locutor apresenta as equipes (sem apresentar seus membros individualmente). Em seguida as equipes saem do tatame marchando em fila, permanecendo no tatame apenas os atletas da categoria de peso sorteada; eles são apresentados pelo Anunciador; então o Árbitro apita e a luta começa.
- 35.10.Um competidor inscrito para uma partida que não comparecer à apresentação da equipe será contado como não comparecimento e será retirado da competição.
- 35.11.Terminada a luta, o locutor declara o resultado e apresenta os competidores da próxima luta.
- 35.12.Terminada a última partida, as equipes são convidadas para o tatame e se alinham voltadas para o centro do tatame.
- 35.13.Após o anúncio da equipe vencedora, seguindo o gesto do Árbitro, as equipes deixam o tatame em linha única movendo-se em balcão atualmente para aperto de mão.
- 35.14.Se um competidor não for fornecido ou não comparecer à luta, o oponente receberá uma vitória antecipada com o tempo de 0,00.
- 35.15.O vencedor do evento por equipe será a equipe que obtiver mais vitórias de seus integrantes. Em caso de igual número de vitórias, o vencedor será definido por um combate adicional. A categoria de peso da luta será determinada imediatamente por sorteio.
- 35.16.Se o número de vitórias de uma equipe exceder a metade do número total de lutas, o evento por equipe é interrompido, as lutas restantes são canceladas e o vencedor é anunciado.

35.17. Para eventos de equipe realizados sob o sistema eliminatório, serão aplicadas as principais disposições do Anexo 2.

35.18. A classificação das equipes com menos membros do que o número especificado pelo Regulamento devido à retirada dos competidores por um médico será determinada com base no resultado alcançado no momento da retirada do membro da equipe.

35.19. A classificação de uma equipe não será determinada se esta situação ocorreu devido ao não comparecimento dos competidores na pesagem ou no caso de sua desistência pelo Árbitro Chefe devido a violação das Regras.

Artigo 36. Protestos

36.1. Um protesto pode ser feito em conexão com uma violação grave das Regras durante a arbitragem do combate ou no caso de uma situação incomum.

36.2. O procedimento para fazer um protesto:

- a) um protesto deverá ser apresentado por escrito pelo representante da equipe ao Árbitro Chefe da competição diretamente durante a competição, indicando as cláusulas das Regras que foram violadas;
- b) um protesto em uma situação incomum (violação dos regulamentos, procedimentos de pesagem e sorteio dos competidores, emparelhamento, desinformação vinda dos oficiais, etc.) deverá ser apresentado por escrito imediatamente após sua ocorrência para que os oficiais da competição possam tomar uma decisão rapidamente com danos mínimos ao percurso e aos resultados da competição.

36.3. Consideração do protesto:

- a) um protesto sobre a violação das Regras durante a arbitragem será considerado pelo Árbitro Chefe com o envolvimento de todos os árbitros que participaram da arbitragem desta luta juntamente com o Presidente da Comissão Técnica da FIAS ou seu representante;
- b) um protesto em situação incomum será considerado na presença das pessoas que cometeram a violação das Regras e do Presidente da Comissão Técnica da FIAS ou seu representante.

36.4. Decisão sobre o protesto:

- a) uma decisão sobre o protesto sobre a violação das Regras durante a arbitragem será fornecida durante a competição ao representante que fez o protesto e não afetará o resultado final da luta;
- b) a decisão sobre o protesto em outras ocasiões será fornecida ao representante que fez o protesto dentro do prazo que oferece a oportunidade de corrigir os erros cometidos com danos mínimos ao percurso e aos resultados da competição.

PARTE V. EQUIPAMENTO DO LOCAL DE COMPETIÇÃO

Artigo 37. Tapete SAMBO

37.1.O tapete SAMBO é composto por tapetes menores e uma cobertura cujo tamanho deve ser de 11x11 metros.

37.2.Os tapetes serão confeccionados em material sintético elástico e terão 5 centímetros de espessura.

37.3.A capa deve ser de tecido sintético liso (sem costuras ásperas), mas não deve ser escorregadia.

37.4.A capa deve estar bem esticada e firmemente fixada ao tapete.

37,5.A capa deve ser desinfetada.

37.6. A tampa deverá ter as seguintes marcações:

a)a área de combate do tatame onde os atletas lutam

será um círculo com diâmetro de 8 metros;

b)o centro do tapete deverá ser marcado com a logomarca da FIAS

dentro de um círculo de 1 metro de diâmetro;

c)os dois cantos opostos do tapete terão vermelho (à esquerda do Árbitro Lateral da Mesa) e azul (à direita do Árbitro Lateral da Mesa).

37,7.A área onde o tapete é colocado deve ser mais larga que o tapete em pelo menos 1 metro em cada direção.

37,8.Ao organizar competições realizadas em vários tatames, recomenda-se colocá-los um ao lado do outro, sem espaço entre os tatames.

37,9.Para competições realizadas sobre plataforma, sua altura não deve ultrapassar 1 metro, enquanto as laterais da plataforma devem ter inclinação de 45 graus para o lado externo.

37.10.A adequação do tapete e do equipamento de competição será determinada pelo representante da Comissão Técnica da FIAS.

37.11.Somente tapetes licenciados pela FIAS podem ser usados em todas as competições oficiais da FIAS.

Artigo 38. Equipamento para competições

38.1. Qualquer sistema pode ser utilizado para o sinal sonoro (gongo), mas deve ter um som suficientemente alto.

38.2. As balanças devem ser calibradas.

38.3. Os cronômetros devem ter um dispositivo de parada e início que garanta que os indicadores de minutos e segundos não sejam descartados até o final do combate.

38.4. Um placar eletrônico que exiba as pontuações recebidas pelos atletas será instalado próximo ao tatame (em ambos os lados) para informar os espectadores e competidores sobre o andamento da luta.

38.5. Todos os tapetes deverão estar equipados com placar mecânico, gongos e cronômetros manuais para continuar a competição na ausência de energia ou em caso de mau funcionamento do quadro eletrônico.

38.6. Um monitor para a câmera de vídeo será instalado na mesa de cada Árbitro Chefe Adjunto para visualização dos vídeos.

38.7. Ferramentas para medição dos padrões das jaquetas SAMBO deverão ser instaladas na área de controle uniforme.

38.8. Equipamentos especiais para limpeza emergencial do tatame durante os combates deverão ser colocados próximos a cada tatame.



REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

- 1.O Regulamento da Competição (doravante denominado Regulamento) aprovado pelas organizações anfitriãs juntamente com as Regras constituirá o documento principal que rege os Oficiais da Competição e os competidores da competição.
Em outros casos, os Oficiais da Competição serão orientados pelas Regras.
- 2.As cláusulas do Regulamento devem ser claras e não sujeitas a interpretações diversas.
- 3.O Regulamento conterá as seguintes seções:
 - o nome das competições;
 - o local e as datas das competições;
 - a gestão das competições (as organizações designadas para acolher as competições);
 - o horário, local e procedimento para a pesagem dos competidores da competição;
 - o horário, local e procedimento do sorteio;
 - o horário, local e procedimento das reuniões com os treinadores e representantes das delegações;
 - o horário, local e procedimento para treinamento dos atletas;
 - o programa de competição;
 - a localização e condições de alojamento das equipas (nomes e contactos dos hotéis, condições de reserva);
 - as condições de participação nas competições (membros das delegações, condições de admissão das equipas e concorrentes, categorias de peso, idade);
 - as condições e procedimentos para a realização das competições;
 - a premiação dos vencedores e medalhistas da competição;
 - o procedimento e as datas de apresentação das candidaturas para participação nos concursos;
 - o seguro e o procedimento para prestação de serviços médicos aos concorrentes;
 - o procedimento e as condições de credenciamento dos concorrentes;
 - árbitros;
 - controle de doping;
 - condições financeiras (licença, alojamento, transferência);
 - apoio a vistos;
 - marketing e publicidade;
 - Informações adicionais;
 - Detalhes do contato.
- 4.Alterações e aditamentos ao Regulamento só poderão ser feitos pelas organizações que o tenham aprovado, mas o mais tardar antes do início do sorteio e com notificação obrigatória dos representantes de todas as equipas participantes ou de todos os concorrentes.



SISTEMA DE COMPETIÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EM GRUPOS E ELIMINAÇÃO

I. Procedimento de condução da competição

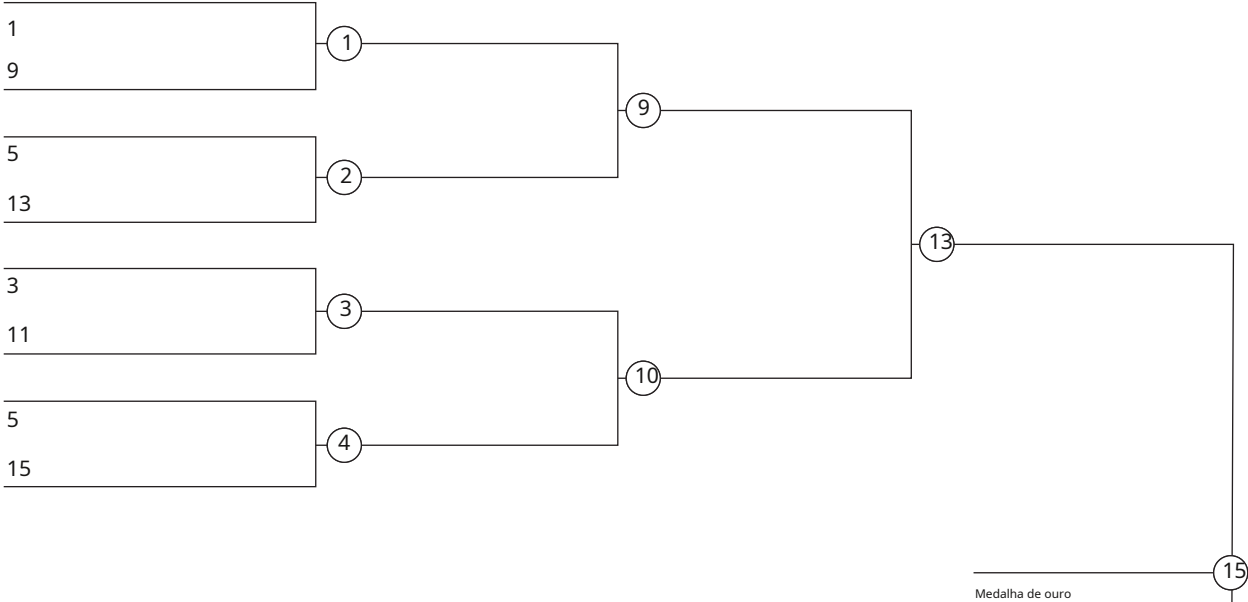
1. Todos os participantes são divididos em dois grupos no sorteio: A (ímpar) e B (par). A ordem numérica de cada atleta é definida pelo sorteio diretamente na pesagem ou após seu término e é mantida para ele durante todo o tempo da competição.
2. As duplas do primeiro e de todos os rounds seguintes nas competições preliminares, bem como a ordem dos combates são formadas conforme Anexo 3.
3. Nos grupos A e B, os participantes que obtiverem vitórias nas lutas preliminares passam para a próxima rodada. Isso segue até que sejam definidos dois finalistas – os melhores dos grupos (A1 e B1).
4. Nas finais são realizadas as lutas pelo 1º lugar.
5. Os atletas que perderem nas semifinais ganham o bronze.
6. Os atletas que perderem para os finalistas nas quartas de final (1/4) dividem o 5º e o 6º lugares.
7. Os atletas que perderem para os finalistas nas oitavas de final (1/8) dividem os 7º e os 8º lugares.
8. Havendo apenas um atleta pesado em uma categoria de peso, a Comissão Organizadora concederá ao atleta medalha e diploma, mas não realizará cerimônia oficial de premiação; a pontuação do atleta será somada à pontuação da equipe (como se o atleta ficasse em 1º lugar).
9. Nos demais casos, a cerimônia de premiação ocorrerá normalmente.



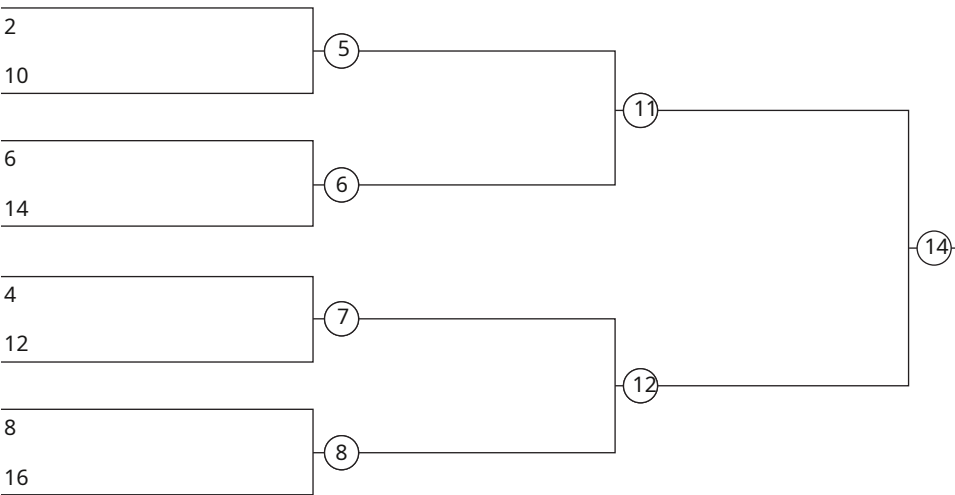
Anexo 3

FOLHA DE PONTUAÇÃO da Competição Combat SAMBO "Competição sistema com distribuição em grupos e eliminação"

GRUPO A



GRUPO B



Árbitro Chefe _____ / _____ /

secretário _____ / _____ /



Anexo 4

RELATÓRIO DE Pesagem e Sorteio

nome da competição

_____ de _____ 20 ____.

_____ peso até _____ kg

Não País	Sobrenome	Primeiro nome	Data de nascimento	Preciso peso	Atleta assinatura	Não. por lote
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Árbitro Chefe _____ / _____ /

Secretário chefe _____ / _____ /

Doutor _____ / _____ /

Árbitros _____ / _____ /



Anexo 5

NÚMERO NECESSÁRIO
de oficiais de competição e pessoal de apoio para
realizando competições de Combat SAMBO

Denominação	Distribuição de funcionários por número	
	2 tapetes	3 tapetes
OFICIAIS DA COMPETIÇÃO:		
Árbitro Chefe	1	1
Árbitro Chefe Adjunto	2	3
Secretário chefe	1	1
Vice-secretário-chefe	-	1
Árbitros (árbitro, árbitros laterais)	14	21
Total	18	27
EQUIPE DE SUPORTE		
Árbitro de controle uniforme	3	4
Secretárias técnicas	2	3
Cronometrista	2	3
Operador de placar	2	3
Locutor	1	2
Doutor	1	2
Enfermeira	1	2
Administrador	1	1
Total	13	20
VOLUNTÁRIOS		
Acompanhamento dos atletas na entrada na arena	8	12
Operadores de sistema de reprodução de vídeo	2	3
Correios da secretaria	1	1
Acompanhantes (voluntários do serviço antidoping)	9	9
Trabalhador de manutenção (limpador de tapete)	2	3
Total	22	28
TOTAL:	53	75



Anexo 6

**RELATÓRIO DO ÁRBITRO CHEFE DA COMPETIÇÃO sobre a
avaliação do trabalho dos oficiais da competição em**

nome da competição

_____ de _____ 20 ____.

_____ peso até _____ kg

Não	Nome completo	País	Avaliação total
1			
2			
3			
4			
5			
...			

Árbitro Chefe _____ / _____ /

Os Árbitros Chefes Adjuntos, após cada dia de competição, avaliam o trabalho dos árbitros numa escala de 7 pontos, de acordo com os critérios estabelecidos (ver Anexo 7).

O Árbitro Chefe, após cada dia de competição, avalia os seus suplentes numa escala de 7 pontos, de acordo com os critérios estabelecidos (Anexo 7). No final de todos os dias de competição, o Árbitro Chefe avalia os seus suplentes e todos os árbitros numa escala de 3 pontos, de acordo com os critérios estabelecidos (Anexo 7.1).

Terminada a competição, o Árbitro Chefe com os seus suplentes resumirá o trabalho dos árbitros e juntamente com eles avaliará todos os árbitros numa escala de 10 pontos, de acordo com os critérios estabelecidos (ver Anexo 7, 7.1).

Depois disso, o Árbitro Chefe deverá realizar uma reunião de Árbitros, comentar o trabalho de cada um deles e resumir com o anúncio da avaliação de cada árbitro da lista.

A versão eletrônica do relatório resumido (em formato Microsoft Word) junto com o relatório do secretário deverá ser enviada para o e-mail da FIAS, enquanto as versões originais assinadas do relatório do secretário e do relatório do Árbitro Chefe deverão ser submetidas ao Presidente da Comissão Técnica da FIAS ou seu vice.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE ÁRBITROS**

VIOLAÇÕES (erros)	Pontos
ARBITRAGEM LIMPA	
1. Sem erros, sem violações	7
ERROS INSIGNIFICANTES	
1. Erro nos gestos (gesto feito com a mão errada, sequência errada de gestos, etc.) 2. Desvio de um nível na avaliação de uma ação (em relação ao nível correto) (1 ponto em vez de 2 pontos, etc.) 3. Atraso e inconveniência de penalidades 4. Descuido ou falta de controle total no desempenho e observância dos rituais dos atletas (entrada no tatame, saída do tatame, aperto de mão, etc.)	5
ERROS MÉDIOS	
1. Incerteza na identificação do atleta que realizou ação técnica 2. Incerteza na avaliação das ações técnicas (toma uma decisão após uma avaliação dos colegas; espera que os colegas avaliem primeiro a ação técnica, etc.) 1. Desvio na avaliação das ações técnicas em mais de um nível (do correto). (1 ponto em vez de 4 pontos etc.) 2. Falta de interação com a diretoria (alterações tardias/cancelamento de decisão, nenhuma reação aos gestos dos colegas etc.) 3. Falta ou perda de controle sobre as avaliações e o tempo da luta. 4. Perda de controle dos atletas durante uma luta 5. Atraso no início ou fim de retenções e retenções dolorosas 6. Posição inadequada tomada durante uma ação técnica, dificultando a tomada de uma decisão objetiva	3
ERROS GROSSOS	
1. Decisão errônea que afeta o andamento da luta e leva à determinação incorreta do vencedor 2. Interromper o combate durante uma ação de ataque ou em preparação para tal ação enquanto estiver em pé ou no solo sem razões claras para fazê-lo (se o atacante não cometeu nenhuma ação negativa) 3. Posição inadequada que resulta na perda de controle durante uma ação técnica e na determinação atrasada do vencedor (Quando a finalização ocorre durante uma pegada dolorosa e o Árbitro não consegue vê-la, o que resultou ou poderia ter resultado em uma lesão do atleta, etc. .) 4. Avaliação positiva de uma ação negativa (avaliação de uma posição dolorosa na posição em pé, etc.) 5. Arbitragem tendenciosa 6. Reação tardia ao SAMBO 'negativo' (reação passiva ao atraso deliberado, evitação, etc.) 7. Falta geral de conhecimento e compreensão do SAMBO	1

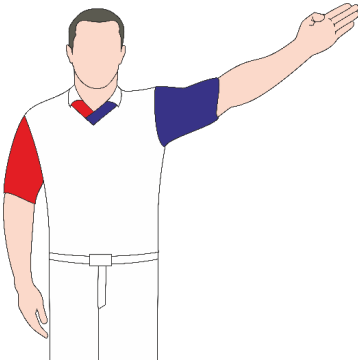
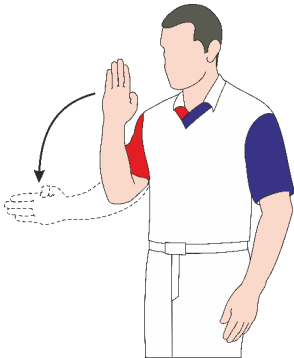


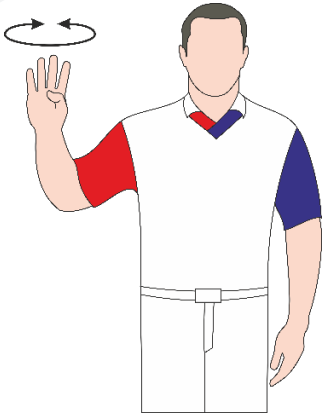
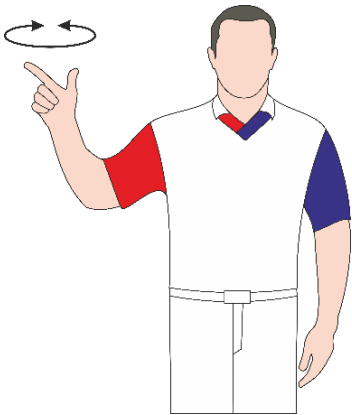
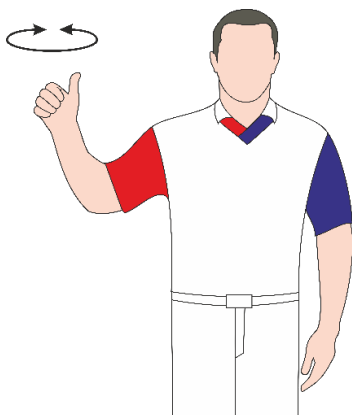
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE ÁRBITROS

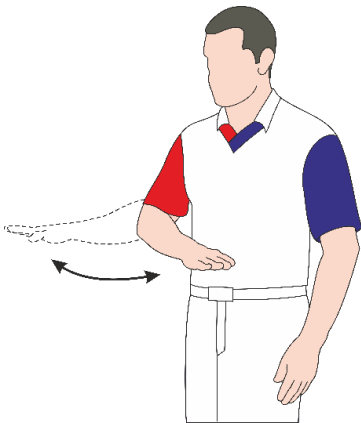
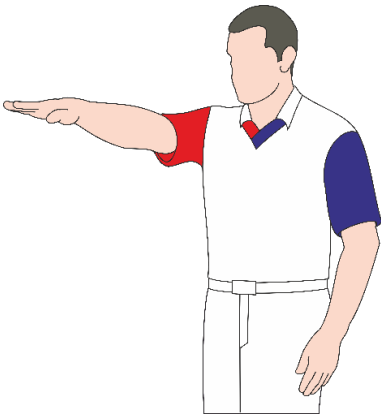
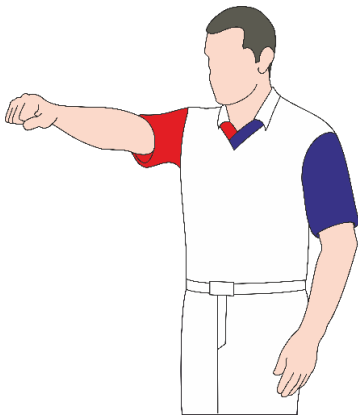
AVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS E PESSOAIS	Pontos
1. Compreensão do SAMBO (conhecimento das Regras, compreensão da lógica da luta, compreensão da situação etc.) 2. Domínio da 'linguagem SAMBO' (conhecimento dos termos, capacidade de fundamentar as próprias ações) 3. Domínio do inglês (capacidade de defender posição, capacidade de comunicação e disputa em inglês) 4. Comando de gestos especiais (estética da pose, movimentos e movimentação no tapete) 5. Rapidez na tomada de decisões (reação oportuna e tomada de decisões/avaliação) 6. Aparência (asseio; limpeza e tamanho adequado da forma oficial; penteado; constituição, poses etc.) 7. Correção (conformidade com os padrões estabelecidos nas Regras e atitude em relação aos competidores, espectadores, colegas, etc.) 8. Estabilidade emocional (capacidade de manter o autocontrole em situações difíceis ou inconvenientes; paciência; calma; capacidade de concentração etc.) 9. Objetividade (aderência estrita à Lei (Normas)	De 3 a 1

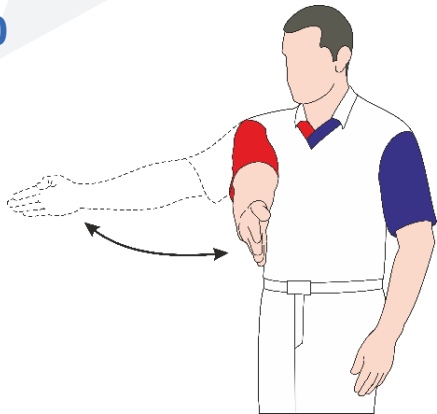
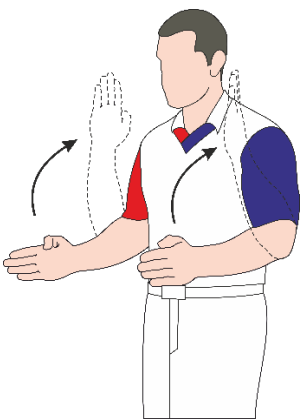
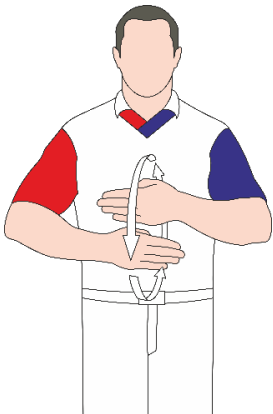


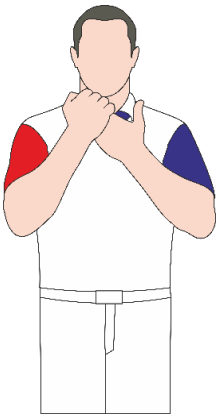
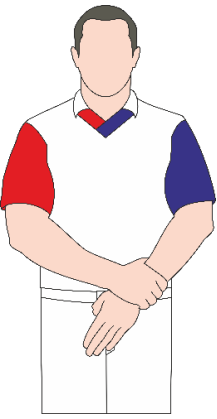
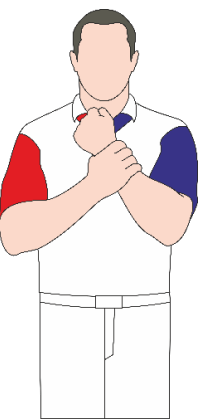
GESTOS DO ÁRBITRO

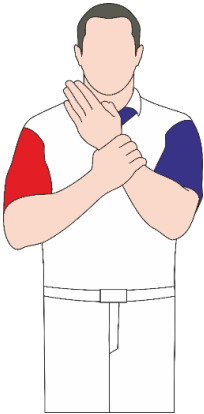
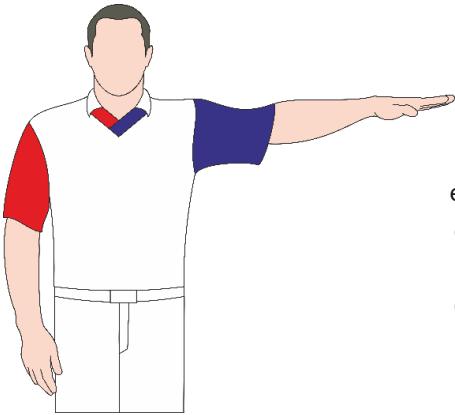
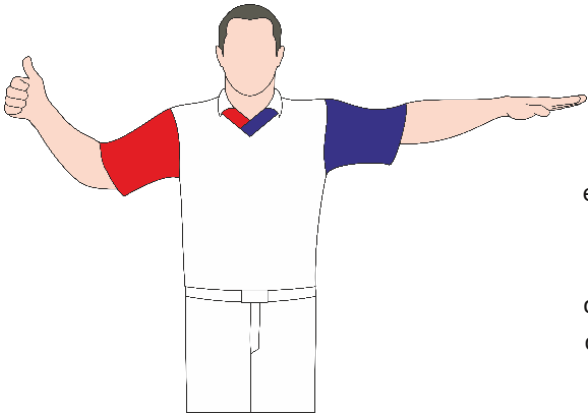
Nº	Gesto	Descrição do gesto
1		Ao apresentar um competidor, o Árbitro em pé fica meio voltado para a mesa de árbitros na borda da área de luta do tapete, estende o braço na direção do competidor com a manga da camisa da cor correspondente. Em seguida, levanta os braços estendidos até o nível dos ombros simultaneamente (bordas das palmas para baixo) em cada direção em direção ao respectivo atleta. Junta as mãos na altura dos ombros, direcionando os competidores para o meio do tatame e caminhando para o mesmo local junto com os atletas.
	Apresentação dos concorrentes	
2		Apita no início do combate (ou no seu reinício no centro). Ao mesmo tempo, move energicamente o braço dobrado na altura do cotovelo para cima e para baixo entre os atletas sobre o centro do tapete (para uma posição horizontal do antebraço). Em seguida, dá um passo para trás e ocupa um local conveniente para observar as ações dos atletas.
	Início da luta	
3		Levanta o braço esticado com a manga da cor correspondente com a palma aberta para a frente, dedos fechados.
	Vitória total	

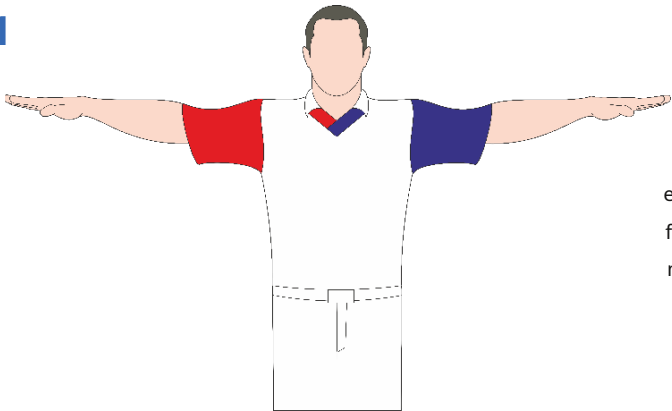
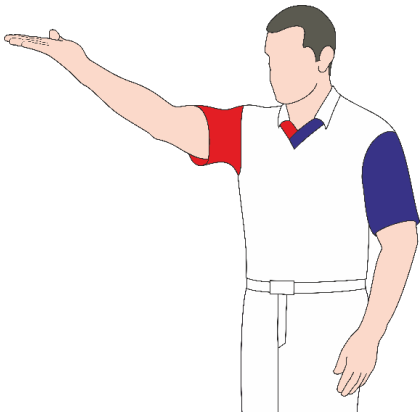
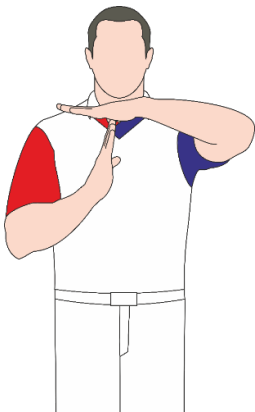
Nº	Gesto	Descrição do gesto
4	 Quatro pontos	Levanta o braço dobrado na altura do cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando quatro dedos (polegar pressionado na palma) e girando a palma da esquerda para a direita.
5	 Dois pontos	Levanta o braço dobrado na altura do cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando o polegar e o indicador e girando a palma da esquerda para a direita.
6	 Um ponto	Levanta o braço dobrado na altura do cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando apenas o polegar e girando a palma da esquerda para a direita.

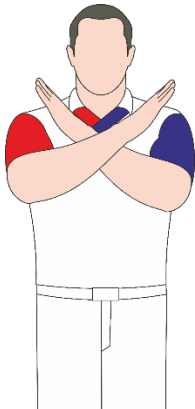
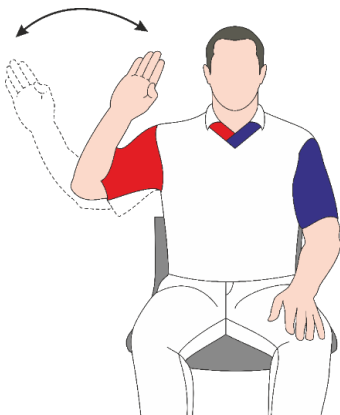
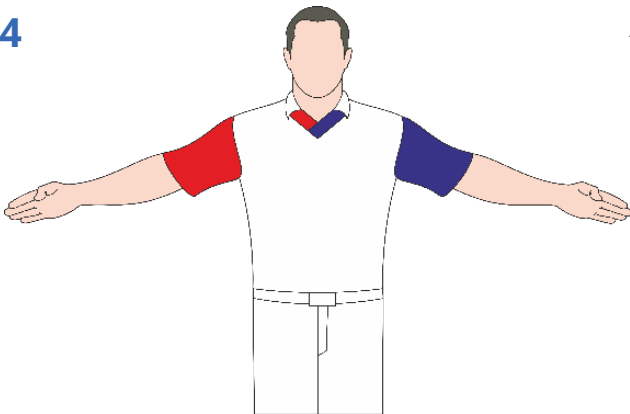
Nº	Gesto	Descrição do gesto
7	 Ação não pontuada	Faz 2-3 movimentos horizontais esquerda-direita com a mão (palma aberta para baixo).
8	 Calma	No início de uma pressão, o Árbitro estica o braço com a palma voltada para baixo. A manga da camisa deverá corresponder à cor do uniforme do atleta que realiza a pegada. Se a pressão for totalmente concluída, o Árbitro abaixa a mão e dá uma avaliação da pressão com o gesto apropriado. Se o defensor escapar do golpe, o Árbitro mostra o gesto 'Ação não pontuada'.
9	 Aperto doloroso	No início de uma contenção dolorosa simultaneamente com a frase: "Conte a contenção dolorosa!" estica o braço com a palma da mão em punho. A manga da camisa deverá corresponder à cor do uniforme do atleta que realiza a pegada dolorosa. Se o defensor escapar do golpe doloroso (após as palavras "Não marcou!"), o Árbitro mostra o gesto 'Ação não marcada'.

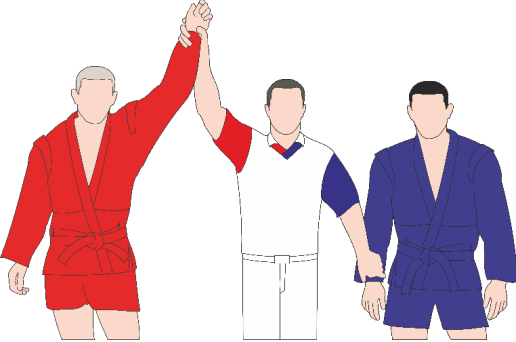
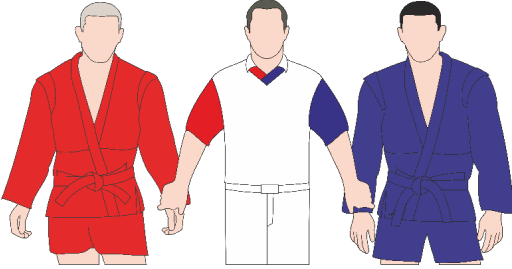
Nº	Gesto	Descrição do gesto
10	 Posição 'Fora do Tapete'	Levanta a mão mais próxima da borda do tapete em direção à altura dos ombros. Em seguida, apita e mostra com o braço esticado em direção ao meio do tatame. A luta então será retomada no centro do tatame.
11	 Movendo-se do solo para a posição em pé	Sopra o apito e, em seguida, levanta os dois braços dobrados na altura dos cotovelos, com as palmas abertas uma em direção à outra. Os antebraços devem estar paralelos entre si.
12	 Evitar a luta	Levanta os braços até a altura do peito com as palmas das mãos abertas voltadas para si e realiza vários movimentos circulares à sua frente.

Nº	Gesto	Descrição do gesto
13	 Apertos proibidos	Levanta os braços até a altura do peito e agarra os dedos esticados com a outra mão.
14	 Má conduta	Abaixa as mãos até a altura da cintura e agarra o pulso de um braço com a outra mão. A palma da mão capturada deve estar aberta ao mesmo tempo.
15	 Técnica proibida	Levanta os braços até a altura do peito e agarra o pulso de um braço com a outra mão. A palma da mão capturada deve estar fechada em punho.

Nº	Gesto	Descrição do gesto
16	 Comportamento antiético	Levanta os braços até a altura do peito e agarra o pulso de um braço com a outra mão. A palma da mão capturada deve estar aberta ao mesmo tempo.
17	 1º aviso	e, de frente para a mesa de arbitragem, no centro do tatame, levanta a mão com a manga da cor correspondente na direção do atleta que violou as Regras.
18	 2º e 3º avisos	e fica de frente para a mesa de arbitragem no centro do tatame, levanta a mão com a manga da cor correspondente na direção do atleta que violou as Regras, e faz o gesto de '1 ponto' com a outra mão.

Nº	Gesto	Descrição do gesto
1	 Aviso mútuo	e fica de frente para a mesa de arbitragem no final do tatame, levanta simultaneamente as mãos de ambos os atletas.
20	 Chame o médico	Fica de frente para a mesa do médico. Estica a mão reta na direção da mesa do médico com a palma para cima. Aguarda a reação do médico. À medida que o atendimento médico começa a ser prestado, o Árbitro abaixa a mão fazendo com que o cronometrista comece a contar o tempo. Quando a prestação de ajuda termina, o Árbitro interrompe a contagem do tempo com o gesto 'Parar tempo'.
21	 Pare o tempo	Segurando o antebraço de uma mão na altura do rosto com a palma horizontal aberta para baixo, pressione os dedos da outra palma vertical aberta até o meio dessa palma com a borda para frente.

Nº	Gesto	Descrição do gesto
22	 Fim da luta	Coloca os antebraços em uma cruz de advertência com as pontas de ambas as palmas voltadas para frente.
23	 Requer atenção	Levanta o braço dobrado na altura do cotovelo com a palma da mão aberta para a frente e faz 2-3 movimentos verticais com o pulso.
24	 Atletas em seus cantos	Apita e aponta para os cantos do tapete com os braços esticados (palmas abertas para baixo).

Nº	Gesto	Descrição do gesto
25	 Anúncio do vencedor	Fica no meio do tatame de frente para a mesa de arbitragem segurando os atletas pelos pulsos (a cor das mangas do Árbitro corresponde à cor do uniforme do atleta). À medida que o locutor declara o vencedor, o Árbitro levantará a mão do vencedor. Em seguida, o Árbitro e os atletas se viram e o Árbitro levanta novamente o braço do vencedor (a cor das mangas do Árbitro não corresponde à cor do uniforme do atleta). Em seguida, os atletas apertam as mãos e saem do tatame.
26	 Anúncio de retirada de ambos os atletas (0:0)	Mesma posição inicial. Enquanto o locutor anuncia o resultado do combate, o Árbitro segura os atletas pelos braços e não os levanta. Todo o resto é igual ao anúncio do vencedor.



Anexo 9

RELATÓRIO DOS ÁRBITROS sobre lutas de Combat SAMBO

_____ de _____ 20 ____.

Esteira _____

Redondo _____

Peso _____ kg

Não	Nome completo	País	Pontuações por minutos					Total de pontos	Já era hora	Árbitros
1										Árbitro
										Referência lateral 1 Referência lateral 2
2										Árbitro
										Referência lateral 1 Referência lateral 2
3										Árbitro
										Referência lateral 1 Referência lateral 2
...										Árbitro
										Referência lateral 1 Referência lateral 2

Árbitro Chefe _____ / _____ /

secretário _____ / _____ /

Secretário Técnico _____ / _____ /



FOLHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de Equipe Combat SAMBO

_____ de _____ 20 ____.

Equipe _____

Equipe _____

Peso categoria	Nome completo	Pontos	Tempo	Vitórias	Vitórias	Tempo	Pontos	Nome completo	Peso categoria
58		1+4	5h00	1	0	5h00	2		58
...									...
+90		0		0	1	14h30	4+2+2		+90
				4	3				

Resultado geral da partida _____ a favor da equipe _____

Árbitro _____ / _____ /

Árbitros laterais _____ / _____ /

_____ / _____ /

Árbitro Chefe _____ / _____ /

secretário _____ / _____ /



WWW.SAMBO.ESPORTE