

Aprovado por
Comitê Executivo da FIAS
04 de outubro de 2020

REGRAS DO SAMBO INTERNACIONAL (SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais)



CONTEÚDO

PARTE I. FORMATO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO	4
Artigo 1. Formato das competições	4
Artigo 2.º Sistemas e métodos de concorrência	4
PARTE II. CONCORRENTES	5
Artigo 3.º Faixas etárias	5
Artigo 4. Categorias de peso	5
Artigo 5.º Admissão ao concurso	6
Artigo 6.º Procedimento de pesagem	6
Artigo 7. Responsabilidades e direitos	7
Artigo 8.º Regulamentos uniformes	8
Artigo 9. Representantes de equipe e treinadores	9
PARTE III. OFICIAIS DA COMPETIÇÃO E EQUIPE DE APOIO.....	10
Artigo 10. Oficiais de Competição	10
Artigo 11. Árbitro Chefe	11
Artigo 12.º Árbitro Chefe Adjunto	12
Artigo 13.º Secretário-Chefe e Secretário-Chefe Adjunto	12
Artigo 14. Árbitro	13
Artigo 15. Árbitro lateral	16
Artigo 16.º Secretário Técnico	16
Artigo 17. Operador do Placar Eletrônico	17
Artigo 18. Cronometrista	17
Artigo 19. Anunciante	18
Artigo 20. Árbitro de Controle Uniforme	18
Artigo 21.º Médico de Concorrência	19
Artigo 22.º Administrador da Competição	19
PARTE IV. REGRAS DE ARBITRAGEM	20
Artigo 23. Conteúdo da luta	20
Artigo 24. Início e fim dos combates	23
Artigo 25.º Curso e duração de um combate	23
Artigo 26. Intervalo entre combates	23
Artigo 27. Resultado e avaliação da luta	24
Artigo 28. Vitória total	24
Artigo 29. Vitória no final do combate em tempo integral	24
Artigo 30. Avaliação de técnicas	25
Artigo 31. Ações na borda do tapete	26
Artigo 32. Advertências	26
Artigo 33. Desistência do atleta de uma luta	28
Artigo 34. Desqualificação	28
Artigo 35.º Regulamento das competições por equipes.....	29
Artigo 36. Protestos.....	30
PARTE V. EQUIPAMENTO DO LOCAL DE COMPETIÇÃO	31
Artigo 37. SAMBO mat.....	31
Artigo 38. Equipamento para competições	31

ANEXOS.....	33
Anexo 1 REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO	33
Anexo 2 SISTEMA DE COMPETIÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EM GRUPOS, ELIMINAÇÃO E REPETIÇÃO	34
Anexo 3 FICHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de SAMBO “Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos finalistas”.....	35
Anexo 4 FICHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de SAMBO “Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos semifinalistas”	36
Anexo 5 RELATÓRIO de pesagem e extração	37
Anexo 6 NÚMERO NECESSÁRIO de oficiais de competição e equipe de apoio para a realização de competições de SAMBO	38
Anexo 7 RELATÓRIO DO ÁRBITRO CHEFE DA COMPETIÇÃO.....	39
Anexo 8 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DOS ÁRBITROS.....	40
Anexo 9 GESTOS DO ÁRBITRO	42
Anexo 10 RELATÓRIO DOS ÁRBITROS sobre lutas de SAMBO	47
Anexo 11 FOLHA DE PONTUAÇÃO DA LUTA DE SAMBO EM EQUIPE	48
Anexo 12 FICHA DE CLASSIFICAÇÃO de atletas de SAMBO cegos e com deficiência visual em competições internacionais.....	49

As Regras Internacionais do SAMBO (doravante denominadas Regras) abrangem as questões de arbitragem nas competições de SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais.

As Regras têm como objetivo servir como um guia obrigatório na organização e realização de competições oficiais de SAMBO para cegos e deficientes visuais.

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

PARTE I. FORMATO E MÉTODOS DE COMPETIÇÃO

Artigo 1. Formato das competições

1. Pelo seu formato as competições são divididas em:
 - a) indivíduo;
 - b) equipe;
 - c) individual-equipe.
2. O formato dos concursos é definido pelo Regulamento do Concurso (doravante designado por Regulamento) para cada caso individual (ver Anexo 1).
3. Nas competições individuais serão definidos apenas os resultados individuais e as colocações dos participantes nas suas categorias de peso.
4. Nas competições por equipes, as equipes se enfrentam e, pelos resultados desses encontros, as posições das equipes serão definidas.
5. Nas competições individuais por equipes serão definidas as posições individuais dos participantes, sendo a posição da equipe definida em função dos resultados individuais dos seus competidores, de acordo com o Regulamento.
6. Nas competições oficiais da FIAS, os resultados individuais e por equipes podem ser determinados por medalhas e classificações:
 - a) as equipes que obtiverem o maior número de medalhas de ouro serão determinado primeiro, seguido pelas medalhas de prata e bronze e quinto e sétimo lugares, respectivamente;
 - b) as equipes terão a mesma colocação em caso de empate número de medalhas e colocações. As colocações subsequentes serão determinadas a partir do número estabelecido, menos as equipes que obtiveram as mesmas colocações.

Artigo 2.º Sistemas e métodos de concorrência

1. As competições oficiais da FIAS serão realizadas com o sistema de distribuição em grupos, eliminatórias e repescagem (ver Anexo 2).
2. A ordem das lutas entre os competidores (equipes) será definida por sorteio.
3. O sorteio nas competições oficiais da FIAS (Campeonatos Mundiais, Campeonatos Continentais, Copas do Mundo) será realizado "manualmente" com distribuição aleatória dos atletas.

4. O sorteio será realizado uma única vez (para todas as disciplinas e categorias de peso), no primeiro dia de competições na reunião dos representantes.

5. Quanto ao método de condução, as competições da FIAS serão divididas em:

- a) competições com repescagem dos finalistas (ver Anexo 3);
- b) competições com repescagem dos semifinalistas (ver Anexo

4).

6. O método de condução da competição deve ser especificado no Regulamento.

PARTE II. CONCORRENTES

Artigo 3.º Faixas etárias

1. Concorrentes nas competições de SAMBO da FIAS para Cegos e serão Deficientes visuais divididas nas seguintes faixas etárias:

Grupo	Homens e mulheres
Cadetes	14-16 anos
Juventude	16-18 anos
Juniores	18-20 anos
Adultos	18 anos ou mais

2. A filiação de um competidor a uma faixa etária será determinada pelo ano de nascimento. O ano de nascimento do competidor deve ser especificado no Regulamento.

Artigo 4. Categorias de peso

1. Os competidores nas competições de SAMBO da FIAS para Cegos e Deficientes Visuais serão divididos nas seguintes categorias de peso em suas faixas etárias:

Cadetes (14-16 anos)		Juventude (16-18 anos)		Juniores (18-20 anos)		Adultos (18 anos ou mais)	
meninos	garotas	meninos	garotas	meninos	garotas	homens	mulheres
46	41	-	-	-	-	-	-
49	44	53	47	-	-	-	-
53	47	58	50	58	50	58	50
58	50	64	54	64	54	64	54
64	54	71	59	71	59	71	59
71	59	79	65	79	65	79	65
79	65	88	72	88	72	88	72
88	72	98	80	98	80	98	80
+ 88	+ 72	+ 98	+ 80	+ 98	+ 80	+ 98	+ 80

2. Competições podem ser realizadas nos grupos júnior e adulto (masculino e feminino) para o título de campeão indiscutível, sem divisão dos competidores em categorias de peso. O peso mínimo dos competidores para tais competições é especificado no Regulamento.

Artigo 5.º Admissão ao concurso

1. A Comissão de Inscrição concederá a admissão aos concorrentes.
2. A Comissão de Inscrição será composta por um representante da FIAS, um representante do Comitê Organizador, o secretário-chefe e membros da comissão que analisam as inscrições e os documentos apresentados pelos concorrentes.
3. Os concorrentes serão admitidos de acordo com o Regulamento.
4. Os competidores em competições internacionais, incluídas no calendário da Federação Internacional de SAMBO (FIAS), devem possuir uma licença de competidor internacional.
5. As condições de admissão de competidores em competições de SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais, bem como a lista de documentos a serem apresentados à Comissão de Inscrição, serão estipuladas no Regulamento e no Regulamento de Classificação. Os competidores de competições de SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais competem em duas classes esportivas: SVI1 e SVI2. A classe esportiva de um atleta no SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais é determinada de acordo com o Regulamento de Classificação.
6. Os competidores nas competições de SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais, incluídas no calendário da Federação Internacional de SAMBO (FIAS), devem ter uma ficha de classificação que comprove sua pertença à classe esportiva.
7. Os atletas devem ter um seguro desportivo especial de pelo menos USD 10.000.

Artigo 6. Pesagem

1. O procedimento de pesagem visa adequar o peso do competidor a uma das categorias de peso.
2. O atleta tem o direito de participar destas competições apenas em uma categoria de peso.
3. O procedimento e o horário de pesagem dos competidores estão indicados no Regulamento.
4. O atleta que chegar atrasado ou não comparecer à pesagem não poderá participar da competição.
5. A pesagem ocorrerá na véspera da competição e terá duração de 1 hora.
6. Os competidores terão o direito de testar as balanças nas quais a pesagem oficial ocorrerá uma hora antes do início da pesagem.
7. No procedimento oficial de pesagem, um atleta pode subir na balança apenas uma vez.
8. Em circunstâncias imprevistas, uma pesagem adicional poderá ser realizada, sujeita a uma decisão tomada pelo Presidente da Comissão Técnica da FIAS.

9. A pesagem será conduzida por uma equipe de arbitragem nomeada pelo Árbitro Chefe, que inclui o representante da secretaria da competição e dois árbitros.

10. Um médico deve estar presente durante o procedimento de pesagem.

11. Todos os árbitros devem usar uniformes oficiais e o médico deve usar jaleco branco.

12. Todos os membros da equipe de arbitragem devem ser do mesmo gênero dos atletas (somente homens para homens e mulheres para mulheres).

13. Todos os competidores deverão passar por um exame médico visual pelo médico antes da pesagem.

14. Atletas que apresentem ferimentos, sintomas de doenças de pele, mau funcionamento ou lesões do aparelho locomotor não poderão participar do procedimento de pesagem.

15. Os competidores serão pesados em uma sala especial, seminus e com roupas íntimas esportivas: homens de cueca e mulheres de sutiã e calcinha.

16. Não é permitido pesar sem roupa.

17. Na pesagem os competidores devem apresentar o passaporte do país que representam.

18. O peso do competidor deve estar dentro da faixa da categoria de peso indicada (por exemplo, a categoria de até 82 kg varia de 74,1 a 82,0 kg). Somente pesos de até décimos (um dígito após a vírgula) são registrados.

19. Os membros da equipe de arbitragem, durante o procedimento de pesagem, anotam o peso exato do competidor na súmula (ver Anexo 5). 20. Em caso de incompatibilidade de peso, um atleta pode participar da pesagem da próxima categoria de peso, se a equipe não for representada por outro atleta dessa categoria.

21. 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.

22. O representante da secretaria da competição apresenta **ABS (ausente)** ao lado dos sobrenomes dos atletas que não compareceram, e assina.

23. Os resultados da pesagem serão assinados por todos os membros da equipe de arbitragem.

Artigo 7.º Responsabilidades e direitos

1. O concorrente é obrigado:

a) observar rigorosamente o Regulamento e as Regras da Competição;

b) obedecer às ordens dos árbitros;

c) apresentar-se imediatamente ao tatame quando chamado pelo
Oficiais de Competição;

d) 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;
 - f) ser correto em relação a todos os competidores, oficiais, pessoas que conduzem e atendem as competições e os espectadores;
 - g) competir com unhas bem cortadas, usando um SAMBO elegante uniforme licenciado pela FIAS e contendo uma marca de conformidade;
 - h) amarrar firmemente os cabelos longos em um rabo de cavalo ou trança, não mais longo que 20 cm;
 - i) possuir autorização médica para as competições;
 - j) possuir seguro esportivo de no mínimo USD 10.000.
2. O concorrente tem o direito de:
- a) apelar aos árbitros por meio de um representante da equipe; apelar diretamente a o Árbitro Chefe durante as competições individuais (na ausência de um representante);
 - b) realizar a pesagem na balança oficial durante uma hora antes do início da pesagem;
 - c) obter as informações necessárias em tempo hábil: o curso de as competições, o Programa, as mudanças no Programa, o pareamento para a próxima rodada, os resultados das lutas, etc.;
 - d) utilizar 2 minutos durante o combate para obter assistência médica;
 - e) dar um sinal por meio de voz ou gestos se os árbitros não o fizerem observe uma pegada proibida pelo oponente;
 - f) apelar ao árbitro com pedido de interrupção da luta (somente se for necessário procurar ajuda médica ou ajustar um uniforme).

Artigo 8.º Regulamentos uniformes

1. Em todas as competições oficiais da FIAS, somente uniformes certificados com a marca de conformidade (patente) da FIAS são permitidos.
2. Uniforme do competidor: jaqueta SAMBO, sapatos SAMBO e shorts SAMBO.
 - As competidoras devem usar uma camisa branca (camisas com imagens e inscrições, bem como camisas sujas, rasgadas e com gola esticada não são permitidas!!!).
 - Os competidores nas competições de SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais, classe SVI1, deverão usar um capacete especial para SAMBO para Cegos e Deficientes Visuais.
3. A jaqueta SAMBO, de corte especial, nas cores vermelha e azul, e o cinto devem ser feitos de tecido de algodão. A manga da jaqueta deve cobrir o braço até a mão, e 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. Para passar o cinto, deve haver dois furos na linha da cintura. O cinto deve ser passado por esses furos duas vezes, envolvendo firmemente o corpo e amarrado na frente com um nó, unindo ambas as extremidades. As abas da jaqueta devem estar 25 a 30 cm abaixo da linha da cintura, enquanto o comprimento das extremidades do cinto amarrado não deve exceder o comprimento da aba da jaqueta.

4. Os sapatos SAMBO vermelhos, azuis ou combinados (vermelho-azul) devem ser feitos de couro macio ou tecido sintético e consistir em um sapato com sola macia.
5. Os shorts de SAMBO devem ser feitos de malha sintética vermelha e azul.
6. A parte superior do short deve ir até a linha da cintura, e a parte inferior deve cobrir a metade superior da coxa.
7. Um capacete SAMBO especial para cegos e deficientes visuais é feito de couro vermelho e azul ou couro sintético com uma inserção preta opaca macia na área dos olhos.
8. É proibido usar qualquer item rígido durante uma luta.
9. É proibido o uso de lentes de contato durante a luta.
10. É permitido o uso de bandagens e esparadrapos para prevenir lesões nas articulações. Qualquer área exposta do corpo, como a articulação do joelho, deve ser coberta com uma bandagem ou joelheira elástica na cor do uniforme (vermelho ou azul).
11. É proibido usar roupas que ultrapassem as bordas do uniforme (violação do código uniforme).
12. Os competidores deverão comparecer aos desfiles de abertura e encerramento e à cerimônia de premiação em seus uniformes vermelhos do SAMBO.

Artigo 9. Representantes de equipe e treinadores

1. O representante da equipe (chefe) será o intermediário entre os Oficiais da Competição e os competidores fornecidos por uma determinada federação nacional.
2. Caso a equipe não tenha um representante, tais funções serão desempenhadas pelo técnico da equipe.
3. O representante será responsável pela disciplina dos membros da equipe e garantirá seu comparecimento pontual nas competições.
4. O representante participará do sorteio e comparecerá à reunião dos representantes.
5. O representante da equipe e o treinador estão proibidos de atrapalhar o trabalho dos árbitros e das pessoas que conduzem as competições.
6. O representante deverá permanecer em área especialmente designada para representantes durante as competições.
7. O representante não poderá ser árbitro simultaneamente na mesma competição.
8. Durante uma luta, o treinador pode apoiá-la, ficando localizado na área especialmente designada perto do tapete, sem sair dela durante a luta e sem interromper o trabalho dos árbitros.
9. Durante a competição, o treinador deve usar um agasalho.
10. É proibido aos treinadores e representantes usar proteção para a cabeça no ginásio, na reunião técnica e durante outros eventos.
11. Durante a luta, o treinador pode chamar a atenção dos árbitros para a avaliação das ações técnicas levantando a mão e permanecendo sentado.

12. Por violação das Regras, o representante ou treinador poderá ser expulso do local da competição até o final do evento, sem direito a entrar na área de competição.

13. Após o anúncio da desclassificação, o representante ou treinador deverá deixar a área de competição.

PARTE III. OFICIAIS DA COMPETIÇÃO E EQUIPE DE APOIO

Artigo 10. OFICIAIS DA COMPETIÇÃO

1. Os Oficiais de Competição serão aprovados pelo Presidente da Comissão Técnica da FIAS.

2. Os Oficiais da Competição serão representados por:

- gestão - Árbitro Chefe, substitutos do Árbitro Chefe, um secretário grupo;

- árbitros (Árbitros e Árbitros Laterais).

3. A arbitragem da luta será conduzida por uma equipe de arbitragem neutra representando três países diferentes, composta por um árbitro e dois árbitros laterais.

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.

5. O árbitro deverá ter o uniforme de árbitro licenciado pela FIAS e um apito.

6. O uniforme (traje) do árbitro será composto por camisa branca com mangas bicolores (manga direita vermelha e esquerda azul), calças brancas, meias e calçados esportivos.

7. Os árbitros só podem usar faixas brancas nas calças.

8. É proibido o uso de relógio de pulso, pulseira, cartão de credenciamento e quaisquer outros itens presos ao cinto.

9. Caso um árbitro tenha uma cicatriz ou tatuagem visível nos braços, ele pode cobri-la com uma manga especial de compressão (ajustada) na cor da pele.

10. Em determinadas circunstâncias, o Comitê Executivo da FIAS pode alterar a cor do uniforme dos árbitros.

11. A Federação Nacional de SAMBO que sedia as competições deverá fornecer equipe de apoio: árbitros de controle de uniformes, cronometristas, secretários técnicos, locutores, operadores de sistema de replay de vídeo, médicos, administrador etc. (uma estimativa do número necessário de árbitros e equipe de apoio é fornecida no Anexo 6).

Artigo 11. Árbitro Chefe

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

2. O Árbitro Chefe é obrigado:

a) verificar a disponibilidade do local para a realização das competições, o equipamentos e inventário, sua correspondência com os requisitos das presentes Regras;

b) nomear árbitros para a pesagem;

c) organizar o sorteio dos participantes;

d) aprovar o calendário das competições;

e) distribuir seus adjuntos e árbitros em cada tatame;

f) realizar a reunião dos Oficiais da Competição;

g) decidir sobre a desclassificação de um atleta;

h) aprovar o pareamento para as finais e nomear a arbitragem equipes para conduzi-los;

i) tomar uma decisão oportuna sobre os protestos da equipe representantes de acordo com o art. 36;

j) fornecer ao FIAS um relatório sobre o trabalho de cada membro da os Oficiais de Competição (ver Anexo 7), com base em Critérios aprovados (ver Anexo 8).

3. O Árbitro Chefe tem o direito de:

a) interromper ou interromper as competições em caso de circunstâncias que impeçam a condução normal da competição;

b) interromper a luta, se necessário, para discutir uma questão controversa momento, enquanto isso o próprio Árbitro Chefe não participa desta discussão;

c) alterar o Programa e o calendário das competições em caso de extrema necessidade;

d) alterar as funções dos árbitros no decurso da competições;

e) retirar árbitros por erros grosseiros ou por aqueles que não cumpram suas atribuições, registrando-as no relatório e informando o presidente da Comissão Técnica do FIAS;

f) declarar uma advertência (ou retirar-se da execução de suas deveres) aos representantes ou treinadores que violem as presentes Regras;

g) alterar a sequência ou a ordem dos combates, se necessário.

4. O Árbitro Chefe não tem direito:

a) retirar ou substituir árbitros durante uma luta;

b) anular a decisão do trio de árbitros;

c) fazer com que o árbitro altere a sua própria decisão ou imponha a sua decisão sobre os três árbitros.

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

6. Seguindo as instruções do Árbitro Chefe, suas funções nas competições podem ser desempenhadas por seu substituto.

Artigo 12.º Árbitro Chefe Adjunto

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

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

3. A mesa do árbitro-chefe adjunto deverá ter um monitor para visualização de replays de vídeo.

4. O Árbitro Chefe Adjunto:

- a) nomeará as equipes de arbitragem para as lutas dentro do supervisionar e monitorar seu trabalho;
- b) terá o direito de adiar o anúncio da avaliação de um movimento técnico ou do resultado de uma luta (mas não depois que a luta terminar) para discussão adicional e para tomar uma decisão final se os três árbitros tiverem opiniões divergentes e também se o Árbitro Chefe Adjunto discordar de sua decisão;
- c) deverá solicitar ao Árbitro Chefe a discussão adicional de um momento controverso e para tomar uma decisão final;
- d) interromperá a luta a pedido do Árbitro Chefe;
- e) decidirá sobre a necessidade de emitir a quarta advertência;
- f) tomará decisão sobre a retirada de um atleta da luta;
- g) deverá solicitar ao Árbitro Chefe a desclassificação de um atleta;
- h) deverá fazer uma avaliação do trabalho realizado por cada árbitro no tatame supervisionado pelo Adjunto e em conjunto com o Árbitro Chefe deverá classificá-los numa escala de 10 pontos;
- i) pode recomendar que o Árbitro Chefe dispense os árbitros que cometer erros grosseiros ou não for capaz de desempenhar as tarefas atribuídas;
- j) definirá se é necessário considerar a solicitação do treinador (artigo 9, cláusula 12);
- k) pode desempenhar as funções de Árbitro Chefe em seu nome.

5. Se o Árbitro Chefe Adjunto não desempenhar as funções que lhe foram atribuídas ou não puder desempenhar suas funções por razões objetivas, um dos Oficiais da Competição será nomeado para a posição vaga de Árbitro Chefe Adjunto, mediante decisão do Árbitro Chefe.

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

1. O Secretário-Chefe dirige o trabalho do secretariado da concorrência e deve:

- a) ser membro da Comissão de Registro;
- b) realizar o sorteio;
- c) elaborar o Programa e o calendário da competição;
- d) manter relatórios de concorrência;
- e) preencher as fichas de classificação dos atletas;
- f) determinar o procedimento para os atletas lutarem em round-robin torneios;
- g) acompanhar a elaboração dos relatórios de combate;
- h) preparar instruções e decisões do Árbitro Chefe;
- i) fornecer ao Árbitro Chefe os resultados da competição para aprovação e os dados necessários para o relatório final;

j) fornecer informações aos representantes, comentaristas e jornalistas mediante autorização do Árbitro Chefe;

k) gerenciar o sistema operacional para realização de competições.

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

Artigo 14.º Árbitro

1. Enquanto estiver no tatame e utilizando os meios de sinalização da arbitragem (apito, gestos e comandos de voz – ver Anexo 9), o Árbitro deverá avaliar as técnicas e ações dos atletas e conduzir a luta em estrita conformidade com as Regras.

2. O Árbitro deverá:

a) participar da apresentação dos concorrentes;

b) trazer os atletas para o meio do tatame, colocá-los em posições opostas uns aos outros e colocar as mãos para um aperto de mão; então o Árbitro deve ajudar os atletas a fazer a pegada da manga e da lapela; os atletas podem começar a se mover **apenas** após o apito do árbitro;

c) apitar para iniciar a luta e reiniciá-la após o término pausas;

d) interromper a luta:

- se os competidores ficarem na posição 'fora do tapete';
- se não estiverem suficientemente ativos e não apresentarem nenhuma real tentativa aplicar ações técnicas na posição de solo;
- se algum dos competidores necessitar de assistência médica; em neste caso o Árbitro deverá demonstrar o gesto de 'Chamar o médico';
- se for necessário ajustar o uniforme de um competidor;
- se um competidor aplicar uma imobilização proibida (exceto no caso previsto no art. 14 cláusula 3 deste Regulamento);
- a pedido do Árbitro Lateral se o Árbitro achar apropriado para fazê-lo no momento dado;
- a pedido do competidor se o Árbitro achar apropriado no momento dado;
- se necessitar de consulta nos casos não previstos no art.

Regras;

– se os atletas se perderem durante a luta, o Árbitro neste caso retorna-os para a posição principal, então a luta continua;

e) interromper a luta prematuramente:

- ao sinal de submissão do competidor que está no posição no solo;
- caso um dos competidores vença por um 'arremesso limpo';
- se um dos competidores vencer por uma diferença de 8 pontos (vantagem distinta);

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

e) apitar o gongo no placar para encerrar a partida luta;

f) participar da tomada de decisões sobre a necessidade de emissão da quarta advertência ao(s) competidor(es) que receber(em) a terceira advertência;

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

3. Se o defensor violar as Regras na posição de solo, o Árbitro, sem interromper a luta, deverá pedir o fim da violação dando tapinhas em qualquer parte do corpo do atleta e dando o aviso de acordo com os Artigos 32 a 34 das presentes Regras.

4. Se o atacante violar as Regras na posição de solo, o Árbitro interromperá a luta e a retomará na posição de pé, dando uma advertência de acordo com os Artigos 32 a 34 das presentes Regras.

5. Assim que um dos competidores for levado para o hold-down, o Árbitro deverá demonstrar o gesto apropriado, iniciando uma contagem regressiva para o hold-down.

6. Após o término do tempo de espera, o Árbitro deverá apresentar a avaliação da espera executada. Nos seguintes casos:

a) se durante o hold-down o defensor assumir a posição sobre o peito, estômago ou nádegas quando o ângulo entre suas costas na linha das escápulas e o plano do tapete for maior que 90 graus, ou ele empurrar o corpo do oponente para longe do seu, ou ambos se encontrarem na posição 'Fora do Tapete', o Árbitro deverá parar a contagem do tempo de hold-down mostrando o gesto apropriado.

b) se o atacante mudar para uma imobilização dolorosa durante o holddown, o Árbitro deverá parar de contar o tempo de imobilização, mostrando o gesto apropriado, e então começar a contar o tempo de imobilização dolorosa.

c) se o defensor começar a executar uma imobilização dolorosa durante o holddown, o Árbitro inicia a contagem regressiva do tempo de imobilização para um atleta e a contagem regressiva do tempo de imobilização dolorosa para outro atleta, mostrando os gestos apropriados; além disso, após o término do tempo de imobilização, a luta não é interrompida e o tempo de imobilização dolorosa continua.

d) se o(s) atleta(s) começar(em) a ter sangramento intenso (sangramento nasal devido à dissecação) durante o hold-down, o Árbitro deverá interromper a luta, contando o hold-down completo, chamar o médico e, uma vez que a assistência médica for prestada, retomar a luta em pé.

7. Assim que um dos atletas começar a executar uma imobilização dolorosa, o Árbitro iniciará a contagem do tempo de imobilização dolorosa, realizando o gesto apropriado. Será concedido um (1) minuto para a execução da imobilização dolorosa.

8. Uma vez decorrido o tempo de execução do golpe doloroso, o Árbitro deverá interromper o combate com o seu apito e reiniciá-lo em pé.

9. Será concedido novamente um (1) minuto para a próxima pegada dolorosa iniciada por um dos atletas. Nos casos de:

a) se o atacante, ao executar um golpe doloroso, muda para um imobilização ou outra ação técnica na posição de solo ou se o defensor sair da imobilização dolorosa e contra-atacar, a contagem do tempo de imobilização dolorosa deverá parar, mas a luta não deverá ser interrompida.

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

c) se durante uma imobilização dolorosa o defensor se deslocar para uma retenção dolorosa, o árbitro deve primeiro abrir a contagem regressiva da retenção dolorosa para um atleta e então – a contagem regressiva da retenção dolorosa para o segundo atleta; e a contagem regressiva do tempo de retenção dolorosa para ambos os atletas deve começar a partir da retenção dolorosa iniciada pelo primeiro atleta.

d) se durante uma imobilização dolorosa o defensor colocar o adversário em uma posição espera, o Árbitro, sem interromper a contagem regressiva da espera dolorosa, inicia uma contagem regressiva do tempo de espera com um gesto apropriado; e uma vez que o tempo de espera dolorosa termina, o Árbitro cancela a contagem regressiva da espera dolorosa com um gesto apropriado e continua contando o tempo de espera.

e) se o(s) atleta(s) começar(em) a ter sangramento intenso (sangramento nasal como resultado da dissecação) durante o golpe doloroso, o Árbitro deverá interromper a contagem regressiva do golpe doloroso, chamar o médico e, uma vez que a assistência médica for dada, retomar a luta em pé.

10. Se durante o golpe doloroso o atacante não fizer nenhuma tentativa real de completar o impacto doloroso, o Árbitro deve interromper a luta com seu apito e reiniciá-la em pé no centro do tatame.

11. Se durante a luta não houver nenhuma ação técnica avaliada ou houver o mesmo número de advertências recebidas ao mesmo tempo, a luta será interrompida no intervalo, e o trio de árbitros definirá o atleta ativo e anunciará a próxima advertência ao seu oponente.

12. Se durante a luta a situação não tiver mudado, o atleta que recebeu a advertência será considerado o perdedor.

13. Se ocorrer uma imobilização dolorosa no meio da luta, o atleta ativo será determinado no final da contagem regressiva da imobilização dolorosa.

14. Se no meio do combate for registrado um hold-down que não tenha dado vantagem (o adversário tenha escapado dele), então a definição do atleta ativo ocorre após o término do ataque.

Artigo 15.º Árbitro Lateral

1. Junto com o árbitro, uma luta é servida por dois árbitros laterais.
2. O árbitro lateral da mesa fica posicionado na mesa de arbitragem durante uma luta.
3. O Árbitro Lateral deverá ser posicionado próximo à plataforma (próximo ao tapete na ausência de uma plataforma) no lado oposto do tapete em relação ao Árbitro Lateral da Mesa.
4. Durante a luta, o Árbitro Lateral não deve deixar sua posição, exceto nos casos em que estiver acompanhando um atleta e a convite do Árbitro Chefe Adjunto.
5. O Árbitro Lateral:
 - a) avaliará as ações dos atletas e as situações por eles mostrando os gestos estabelecidos (ver Anexo 9);
 - b) participará da tomada de decisões sobre a necessidade de dar o quarta advertência ao(s) atleta(s) que recebeu(aram) a terceira advertência.
 - c) em todos os casos em que o Árbitro Lateral julgar necessário interromper uma luta, ele ou ela deve se levantar, atraindo a atenção do árbitro, e apontar os aspectos particulares da luta para o árbitro.
 - d) à mesa controlará os trabalhos do secretário técnico, o operador do placar eletrônico e o cronometrista.

Artigo 16.º Secretário Técnico

1. O Secretário Técnico deverá sentar-se à mesa de arbitragem e manter uma súmula (ver Anexo 10) durante toda a luta. Ao final da luta, o secretário deverá contabilizar o número de pontos e o tempo da luta e entregar a súmula ao secretário da competição.
2. A pontuação das técnicas na sequência em que são feitas pelos atletas deve ser registrada na súmula usando os números 1, 2 e 4.
 - a) as pontuações de hold-downs devem ser marcadas com um círculo;
 - b) a pontuação das técnicas aplicadas durante um combate deverá ser registrado 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 de + (mais));
 - c) uma luta terminada antes do tempo é registrada com um "X" fornecido com um carimbo de tempo, e se a luta terminou antes do tempo devido à desqualificação de um atleta, ela é registrada com um "X/D" sinal;
 - d) serão contabilizados pontos para advertências em favor do oponente o nente e deve b e escrito em uma caixa (1 ^o aviso - , 0 2 ^o aviso - , 3rd 1 ^o aviso -), se 1 um 4^o aviso é anunciado e então colocado x na caixa.
3. Uma luta termina antes do tempo em caso de:
 - a) vitória total;
 - b) retirada do(s) competidor(es) de uma luta para uma repetição violação das Regras, ou por decisão de um médico;

- c) eliminação do(s) concorrente(s) da competição (desqualificação);
 - d) a não comparência do(s) competidor(es) para uma luta.
4. Se a luta terminar antes do tempo, seu tempo real será fixado na súmula.
5. Em caso de desistência do atleta por decisão médica, o tempo efetivo é fixado na súmula, e abaixo (após uma fração) é indicado o 2' – tempo de atraso para atendimento médico.
6. Ao determinar o resultado de uma luta, a soma total dos pontos técnicos e dos pontos concedidos pelas advertências ao oponente, marcados por cada um dos atletas, é registrada nas colunas correspondentes da súmula, com o nome do vencedor circulado.
7. É proibido fazer quaisquer outros registros na súmula.
8. No caso de realização de um evento de equipe, o Secretário Técnico deverá manter um registro das competições de equipe (ver Anexo 11).

Artigo 17.º Operador do Placar Eletrônico

1. O Operador deverá sentar-se à 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 os três

os árbitros tomam sua decisão;

- o número de advertências emitidas;
- o cronômetro eletrônico usado para retenção ou retenção dolorosa

contagem regressiva;

- o tempo total que um atleta passa com o médico;
- atraso do atleta após a primeira chamada ao tatame;
- o nome do vencedor;
- pontuação de partidas em competições de equipe.

Artigo 18. Cronometrista

1. O cronometrista deverá sentar-se na mesa de arbitragem e desempenhar as seguintes funções do operador do placar em caso de mau funcionamento do sistema:

- registra a duração de uma luta, imobilizações, imobilizações dolorosas e a prestação de cuidados médicos;
- registra o atraso de um atleta após a primeira chamada para o tapete usando um cronômetro;
- dá o sinal para o fim de uma luta batendo um gongo na ausência de um sistema eletrônico;
- mantém um placar operado manualmente.

2. Durante os intervalos da luta, o cronometrista deve parar o cronômetro ao apito do árbitro e reiniciá-lo ao apito do árbitro para registrar o tempo real da luta.

3. Se uma luta for interrompida 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 no fornecimento de assistência médica.
4. Assim que o árbitro iniciar o tempo de espera durante uma luta, o cronometrista deverá iniciar um cronômetro adicional para registrar o tempo de espera.
5. Assim que o Árbitro iniciar o tempo de retenção dolorosa durante uma luta, o Cronometrista deverá iniciar um cronômetro adicional para registrar o tempo da retenção dolorosa.

Artigo 19. Anunciante

1. O locutor deverá anunciar o programa e o procedimento da competição, apresentar os competidores de cada luta e anunciar os resultados de cada luta.
2. Os concorrentes serão apresentados da seguinte forma:
 - a sequência de apresentação é: atleta vestindo uniforme vermelho – nome completo do atleta – país – atleta vestindo uniforme azul – nome completo do atleta – país.Exemplo: 'O atleta de vermelho – Ivan Ivanov, Bulgária. O atleta de azul – Petr Petrov, Rússia'.
3. O resultado será divulgado da seguinte forma:
 - a sequência de apresentação é: o tapete onde a luta ocorreu – nome completo do vencedor – país.Exemplo: 'No tapete A, o vencedor é Ivan Ivanov, Bulgária'.
4. O locutor deverá anunciar as informações em inglês e no idioma do país onde a competição está sendo realizada.

Artigo 20.º Árbitro de Controle Uniforme

1. O Árbitro de Controle Uniforme deverá:
 - a) informar aos competidores o horário de entrada no tatame;
 - b) encontrar atletas para a próxima luta de acordo com a pontuação folha;
 - c) identificar o atleta de acordo com sua acreditação;
 - d) verificar a conformidade dos uniformes dos competidores;
 - verificar a marca de conformidade no uniforme do atleta;
 - verificar o estado do uniforme do atleta (cor, ausência de danos);
 - verifique o número de volta na jaqueta do atleta e seu estado (conformidade com os requisitos do FIAS, danos, elementos ásperos);
 - verifique o comprimento da manga e sua largura ao longo de toda a comprimento (para isso, o atleta abre os braços esticados para os lados e, em seguida, os traz à sua frente), colocando uma ferramenta especial alternadamente em cada manga;
 - verifique o aperto da fixação do cinto e a linha de sua localização, bem como o comprimento de suas extremidades;
 - verifique o comprimento da frente e das costas da jaqueta;

- verifique a cor, o estado, o comprimento e a largura do short;
 - verifique a cor, o estado e o aperto dos cadarços dos sapatos;
 - verifique a cor e o estado da camiseta feminina;
 - se houver uma joelheira, verifique sua cor e condição (danos, elementos ásperos ou duros).
- e) verificar os uniformes dos treinadores que vão para o segundo os atletas (presença de fato de treino e calçado desportivo; ausência de chapéus e vestuário exterior).

Artigo 21.º Médico da Competição

1. O Médico de Competição será um membro da Equipe de Apoio e trabalhará em competições de acordo com as Regras Esportivas e Organizacionais da FIAS.
2. O Médico da Competição deverá:
 - a) tomar uma decisão sobre a admissão de competidores para a pesagem procedimento;
 - b) comparecer à pesagem e realizar o exame externo do concorrentes;
 - c) monitorar o cumprimento dos requisitos sanitários e higiênicos nos locais de competição;
 - d) acompanhar os concorrentes durante o processo de competição;
 - e) prestar assistência médica aos atletas diretamente no tatame a pedido do Árbitro;
 - f) emitir pareceres sobre se os atletas podem continuar uma luta ou competição, informar imediatamente o Árbitro Chefe da competição e entregar o certificado correspondente à secretaria.
3. Um atleta tem um total de no máximo 2 minutos para receber atendimento médico durante uma luta.
4. A assistência médica é prestada diretamente no tapete (borda do tapete).
5. Durante a luta, a assistência médica será prestada apenas em caso de lesões (dissecção, abrasão) de áreas expostas do corpo, bem como em caso de lesões nos dedos.
6. Ao prestar atendimento médico, não é permitida a violação do uniforme.

Artigo 22.º Administrador da Competição

1. O Administrador da Competição será responsável pela preparação e decoração oportunas dos locais da competição, pela segurança, acomodação e serviços para competidores e espectadores, pela instalação de um sistema de som no local, pela manutenção da ordem durante a competição e também por garantir que todas as medidas necessárias sejam tomadas sob as instruções do representante da FIAS.
2. O Administrador da Competição será responsável pela preparação e utilização de equipamentos e ferramentas especiais necessários para conduzir a competição, de acordo com os Artigos 36 e 37.

PARTE IV. REGRAS DE ARBITRAGEM

Artigo 23.º Conteúdo da luta

No SAMBO (Sport SAMBO), os atletas podem usar ações de ataque e defesa em determinadas posições: arremessos, imobilizações, imobilizações dolorosas e contra-ataques defensivos.

A. Posições dos concorrentes

1. Em pé – posição em que o competidor toca o tapete apenas com os pés (fica em pé).

2. Ground – posição em que um competidor toca o tapete com qualquer parte do corpo, exceto os pés.

a) de costas – posição em que o atleta toca o tapete com ambas as escápulas (ou rola rapidamente sobre as costas sem parar);

- roll-over – 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 do “solo”: de lado, de bruços ou peito, nas nádegas ou no ombro;

b) posição de 'ponte' onde as costas ficam encostadas no tapete e eles estão apenas tocando com os pés e a cabeça;

c) de lado – posição em que as costas ficam na altura dos ombros nivelar fazer um ângulo de até 90 graus em relação ao tapete;

d) posição de 'meia ponte' quando os atletas estão de costas para o tapete e tocá-lo com a cabeça e um pé (ou com os ombros e sola(s);

e) no peito e no estômago - posição onde os atletas se tocam o tapete com o peito ou estômago e as costas na altura dos ombros formando um ângulo obtuso em relação ao tapete;

f) nas nádegas ou na parte inferior das costas – posição onde os atletas tocar o tapete com uma (duas) nádegas ou com a parte inferior das costas;

g) no ombro – posição em que os atletas tocam o tapete com a articulação do ombro ou o ombro pressionado contra o corpo. 3. Luta em pé – os atletas lutam em pé.

4. Luta no chão – os atletas lutam no chão.

B. Lança

1. Um arremesso é considerado uma ação técnica de um atleta que resulta na perda de equilíbrio do oponente, 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 arremesso falhado realizado por um atacante com uma queda subsequente, durante a qual ele próprio cai sobre as nádegas, peito, estômago, parte inferior das costas, lado ou costas, os pontos para seus oponentes não são marcados, se eles não contra-atacarem.

3. Contra-ataque é uma ação ativa do defensor quando o defensor toma a iniciativa, interrompendo o ataque do oponente e/ou alterando a direção da queda do atacante.

4. Se um defensor durante seu contra-ataque não conseguir mudar a natureza e a direção da queda do atacante e cair na direção do arremesso, o arremesso do atacante será considerado concluído.
5. Somente arremessos feitos por um atleta da posição em pé antes do arremesso (antes que o oponente comece a cair) serão avaliados, enquanto o defensor pode estar na posição de solo.
6. Um arremesso será considerado efetuado sem queda se o atacante permanecer em pé durante o arremesso (do início ao fim do arremesso).
7. Um arremesso será considerado como tendo sido feito com queda se o atacante se mover para uma posição no chão durante o arremesso ou estiver apoiado em um oponente deitado para manter o equilíbrio (com a mão ou o pé).
8. A avaliação das ações técnicas de um atleta em pé que levanta completamente um oponente no chão do tatame e gira o oponente em eixos longitudinal, transversal ou sagital (ou rotação combinada) deve ser feita de forma semelhante às ações técnicas realizadas em pé.
9. A avaliação das ações técnicas de um atleta em pé, que ataca um adversário no solo, é realizada na metade da avaliação das ações técnicas realizadas em pé.
10. Qualquer capotamento em posição no solo não será avaliado.
11. Um roll-over é uma ação tática (giro, rotação) na posição de solo, que visa criar condições para a implementação bem-sucedida de uma pegada dolorosa ou de um hold-down.

C. Seguras dolorosas

1. Uma imobilização dolorosa envolve o travamento dos braços ou pernas do oponente (com os braços ou pernas do atacante) na posição de solo para executar as seguintes ações: dobrar (alavanca), girar uma articulação (nó) ou apertar os tendões ou músculos (beliscão), forçando assim o oponente a se submeter.
2. O início do golpe doloroso será considerado o momento do combate em que o atacante agarra um dos membros do oponente para infligir dor a este.
3. Um (1) minuto será destinado para uma pegada dolorosa.
4. Só será permitido iniciar agarras dolorosas durante as lutas quando o defensor estiver em posição de chão, enquanto o atacante poderá estar em posição de pé.
5. Uma pegada dolorosa na perna deve ser interrompida assim que o defensor ficar em pé.
6. Uma pegada dolorosa no braço deve ser interrompida assim que ambos os atletas estiverem em pé (desprendimento completo do oponente do tapete).
7. Se uma pegada dolorosa for fixada no final da luta, sua execução deve ser interrompida simultaneamente com o sinal (gong) do fim da luta.

8. Um golpe doloroso é considerado vitória total se o defensor der um sinal de submissão durante ele.

a) o sinal de submissão é dado em voz alta e/ou por bater várias vezes no tapete, no corpo do defensor ou no corpo do oponente com a mão ou o pé;

b) qualquer exclamação do competidor tomada sob a dolorosa a retenção será considerada um sinal de "desistência" (exceto no caso estipulado no art. 7 cláusula 2 e).

9. Uma interrupção da luta solicitada pelo defensor, tomada sob a imobilização dolorosa, será considerada um sinal de "desistência", a menos que seja causada por qualquer violação das Regras pelo atacante.

D. Fixações

1. Uma imobilização é uma técnica pela qual um atleta força um oponente a deitar de costas no tapete por um período de tempo específico e pressiona-se de cima para baixo com seu próprio tronco contra o tronco do oponente (ou contra os braços do oponente, mantidos próximos ao corpo).

a) torso significa a parte anatomicamente central do corpo que não inclui cabeça, pescoço e membros.

2. A contagem regressiva para imobilização deve começar no momento em que o atacante pressiona seu torso contra o torso do oponente (ou pressiona os braços do oponente contra o torso) e o segura em uma posição sobre suas omoplatas.

3. Serão concedidos vinte (20) segundos para aplicação do hold-down;

4. A imobilização terminará:

a) se o defensor se mover para uma posição sobre o peito, estômago ou nádegas (mas não na parte inferior das costas) nas quais o ângulo entre as costas na altura das omoplatas e a superfície do tapete é maior que 90 graus;

b) se o defensor empurrar o atacante;

c) se o atacante mudar para uma pegada dolorosa;

d) se durante o hold-down os competidores se encontrarem em uma posição 'fora do tapete'.

e) quando o tempo da luta terminar.

5. Uma imobilização é considerada uma vitória total se o competidor imobilizado der um sinal de submissão.

6. Uma interrupção da luta solicitada pelo competidor durante o hold-down será considerada um sinal de "desistência", a menos que seja causada por qualquer violação das Regras pelo atacante.

7. As imobilizações serão avaliadas como 4 pontos (20 segundos) e 2 pontos (10-19 segundos).

8. Hold-downs realizados durante uma única luta não podem ser avaliados em mais de 4 pontos no total.

9. Durante uma única luta, não mais do que dois hold-downs pontuados podem ser realizados se o primeiro hold-down não foi completo (pontuação de 2 pontos);

e o segundo hold-down foi pontuado como 4 pontos, a pontuação do primeiro foi cancelada (riscada na súmula).

Artigo 24. Início e fim do combate

1. Os competidores são chamados para subir no tatame para a luta.
2. Antes do início da luta, os competidores, com a ajuda do Árbitro e do Juiz Lateral, dirigem-se ao centro do tatame. Após a apresentação, os atletas, auxiliados pelo Árbitro, apertam as mãos. A luta começa na posição de manga e lapela, com os atletas segurando-se pela manga e lapela do paletó. Em seguida, iniciam a luta ao apito do Árbitro.
3. A luta termina com o sinal sonoro (som do gongo) e não com o apito do árbitro.
4. Violações e projeções feitas antes do sinal sonoro (gong) são avaliadas, e a pontuação da projeção ou violação pode ser mostrada após o término da luta.
5. Ações técnicas realizadas após o apito não são avaliadas.
6. Ao final da luta, os atletas, com a ajuda do árbitro, ocupam os mesmos lugares no tatame que ocupavam antes do início da luta. Para anunciar os resultados, o árbitro acompanha os atletas até o centro do tatame, segura os pulsos de ambos os competidores e levanta a mão do vencedor; em seguida, os competidores apertam as mãos e deixam o tatame.

Artigo 25.º Curso e duração do combate

1. A duração das lutas (preliminares e de medalha) será a seguinte:
 - para adultos e juniores (homens e mulheres) – 5 minutos;
 - para jovens e cadetes (meninos e meninas) – 4 minutos;
 - para adolescentes (meninos e meninas) – 3 minutos;
 - para masters: homens – 4 minutos, homens com mais de 65 anos – 3 minutos, mulheres – 3 minutos.
2. A duração das repescagens será de 3 minutos.
3. O tempo de uma luta 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 os combates

1. O intervalo entre as lutas deve ser de pelo menos 10 minutos para adultos e juniores e de pelo menos 15 minutos para jovens, cadetes, adolescentes e masters.

Artigo 27. Resultado e avaliação da luta

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.
2. Uma vitória pode ser concedida:
 - a) antes do tempo (vitória total);
 - b) quando o tempo integral da luta terminar.

Artigo 28. Vitória total (vitória antecipada)

1. A vitória total será concedida:

a) para um lançamento perfeito (total) - um lançamento sem o atacante queda, que é seguida pela queda do defensor da posição em pé de costas (ou caindo na posição de 'ponte') ou rolando de costas rapidamente (sem parar);

b) no caso de um sinal de "desistir" durante uma imobilização ou imobilização dolorosa;

c) em caso de vantagem de 8 ou mais pontos de um dos atletas (se durante a luta um dos atletas ganhar 8 (ou mais) pontos a mais que o adversário);

d) caso o adversário desista da luta;

e) em caso de desistência (desclassificação) do adversário da competição concorrência.

2. Nos casos acima mencionados, a luta é interrompida, a vitória total é concedida a um dos atletas e o tempo final da luta é registrado na súmula.

Artigo 29. Vitória no final do combate em tempo integral

1. Ao término do tempo da luta, a vitória será concedida ao atleta que tiver obtido mais pontos.

2. Se os competidores tiverem o mesmo número de pontos, a vitória será concedida ao que tiver acumulado mais pontos em ações técnicas (projeções, imobilizações).

3. Em caso de empate na pontuação técnica após o término do combate, a vitória será atribuída ao atleta que tiver realizado mais ações de maior qualidade (mais ações avaliadas com 4 e 2 pontos).

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

5. Se ao final da luta nenhum atleta tiver pontos técnicos e o número de advertências não for igual, a vitória será concedida ao atleta que tiver menos advertências.

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

7. Se ao final da luta nenhum atleta tiver pontos técnicos e um dos atletas tiver recebido uma advertência, a vitória será concedida ao seu oponente.

Artigo 30. Avaliação de técnicas

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 arremesso foi realizado pelo atacante com ou sem cair;

- em que parte do corpo o oponente caiu após o arremesso.

2. Quatro pontos será concedido para:

- a) por um arremesso sem queda em que o adversário caiu sobre si mesmo lateral ou na posição de 'meia ponte';
- b) para um arremesso com queda em que o adversário caiu de costas ou na posição de 'ponte';
- c) por um arremesso sem queda em que o adversário está em um terreno posição caiu de costas ou na posição de "ponte";
- d) para retenção de 20 segundos.

3. Dois pontos será concedido para:

- a) por um arremesso sem queda em que o adversário caiu no chão peito, estômago, nádegas, parte inferior das costas ou ombro;
- b) para um arremesso com queda em que o adversário caiu sobre si lateral ou na posição de 'meia ponte';
- c) para um arremesso com queda em que o adversário está em um terreno posição caiu de costas ou na posição de "ponte";
- d) para um arremesso sem queda em que o adversário em um terreno posição caiu de lado ou na posição de "meia ponte";
- e) por uma imobilização incompleta com duração superior a 10 segundos.

4. Um ponto será concedido para:

- a) para um arremesso com queda em que o adversário caiu sobre o peito, estômago, nádegas, parte inferior das costas ou ombro;
- b) por um arremesso sem queda em que o adversário está em um terreno posição caiu no peito, estômago, nádegas, parte inferior das costas ou ombro
- c) para a segunda e terceira advertências emitidas ao oponente.

Defensor cai	Defensor em pé posição		Defensor em posição de solo	
	O atacante executa um arremesso			
	sem cair	com queda	sem caindo	com queda
Na parte de trás, "ponte"	perfeito (total) lançar	4 pontos	4 pontos	2 pontos
Ao lado, "meia ponte"	4 pontos	2 pontos	2 pontos	1 ponto
No peito, estômago, nádegas, parte inferior costas, ombro	2 pontos	1 ponto	1 ponto	não faz sentido

5. Durante o combate, as ações técnicas dos atletas serão avaliadas pela maioria das vozes do trio de arbitragem.

Artigo 31. Ações na borda do tapete

1. Durante uma luta, os atletas não podem sair da borda do tatame sem a permissão do árbitro.

2. Por decisão do Árbitro, o atleta poderá se ausentar do tatame para trocar o uniforme de SAMBO com o acompanhamento obrigatório de um Árbitro Lateral.
3. A posição 'fora do tapete' (fora da borda do tapete) é considerada se:
 - a) em pé, um dos atletas deu um passo com o seu ambos os pés sobre a borda da área de luta do tatame;
 - b) na posição de solo, ambos os atletas saíram da borda do área de luta de tapete;
 - c) na posição de solo, um dos atletas saiu da borda do tapete (fora da área de segurança do tapete).
4. Durante uma luta, a posição "fora do tapete" é determinada pelo Árbitro e, ao discutir questões controversas, pela maioria dos votos do trio de árbitros.
5. Se os atletas se encontrarem na posição "fora do tapete", eles deverão retornar ao centro do tapete ao apito do árbitro e retomar a luta em pé.
6. Um arremesso (contra-arremesso) que começa dentro da área de luta de tapete e termina fora da área de luta de tapete deve ser avaliado.
7. Um lançamento que comece na posição "fora do tapete" não será avaliado.
8. Hold-downs e hold-ups dolorosos podem ser iniciados, realizados e avaliados na posição "no tapete" (enquanto um dos atletas tem contato com a área de luta do tapete, e o segundo atleta permanece dentro das bordas do tapete (dentro da área de segurança do tapete)).

Artigo 32. Advertências

1. O atleta receberá uma advertência por violar as regras.
2. Os avisos são divididos entre aqueles que são dados sucessivamente (de 1 a 20 minutos).^{rua} para 3rd), e aqueles que são dados com um Aviso preliminar com uma pontuação.
3. Quando as Advertências são dadas sucessivamente, em caso de violação repetida das Regras, o atleta recebe a próxima Advertência.
4. No total, não mais do que três advertências podem ser emitidas para cada atleta durante uma luta.
5. Caso o atleta receba a quarta advertência, este será retirado da luta.
6. Durante uma luta, as advertências serão emitidas pela maioria dos votos do trio de árbitros.
7. Violações das Regras pelas quais um atleta recebe advertências sucessivas (de 1 a 20 dias).^{rua} para 3rd), são os seguintes:

<i>Seção</i>	<i>Violação</i>
Evitação de a luta	ultrapassagem livre ou intencional da área de luta do tapete em posição de pé ou no chão;
	evitando uma pegada na posição em pé;
	ataque falso - mover-se para uma posição no chão sem um ataque real (o defensor não perde o equilíbrio);
	empurrando para fora (impacto direto intencional no

	oponente com o objetivo de movê-lo para fora da área de luta no tatame, sem qualquer intenção de fazer um arremesso);
	violação intencional das Regras Uniformes (como arregaçar as mangas do casaco, desamarrar o cinto e os cadarços dos sapatos, tirar os sapatos SAMBO, etc.);
	imitação de luta;
Pegadas proibidas	aperto intencional dos shorts, das abas da jaqueta, das pontas do cinto, da gola ou do cadarço dos sapatos SAMBO, das mangas da jaqueta do oponente por dentro;
	pegadas nos dedos das mãos ou dos pés do oponente;
Má conduta	sair do tatame sem a permissão do árbitro (inclusive para assistência médica);
	estar atrasado para o tapete por 30 segundos após a primeira chamada – 1 ^o aviso;
	chegar atrasado ao tapete por 1 minuto após a primeira chamada – 2 ^o aviso;
	estar atrasado para o tapete por 1,5 minutos após a primeira chamada – 3 ^o aviso;

8. Por executar uma técnica proibida, o atleta receberá uma advertência com pontuação e, caso a técnica proibida seja tentada novamente, o atleta será retirado da luta.

9. Técnicas proibidas, pelas quais o atleta receberá uma advertência preliminar com uma pontuação, incluem:

Seção	Violação
Execução de um Entrada técnica	arremesso intencional de um oponente na cabeça;
	pegada dolorosa na posição em pé;
	arremessos com pegadas para pegada dolorosa ("nó", "alavanca");
	impacto doloroso direto (pressão, hiperextensão) na coluna e no pescoço;
	pegadas dolorosas nos dedos e nas mãos;
	"nó" do pé;
	"alavanca" do joelho dobrando a perna fora do plano de sua dobra natural;
	dobrar as mãos atrás das costas (chave de braço policial);
	endireitamento das pernas cruzadas sobre o tronco do oponente com compressão intencional;
	estrangulamento;
	impacto direto com as mãos, pernas ou cabeça no rosto do oponente;
	impacto direto com o cotovelo ou joelho em qualquer parte do corpo do oponente;
	chutes nas pernas, luta violenta para conseguir uma pegada (conduta violenta de luta).

Artigo 33.º Retirada do atleta de uma luta

1. Um competidor é retirado de uma luta por decisão do Árbitro Chefe Adjunto se os três árbitros da luta forem da mesma opinião ou se a opinião da maioria dos árbitros for apoiada pelo Árbitro Chefe Adjunto.
2. Quando um atleta é retirado de uma luta, a luta termina com a vitória antecipada concedida ao oponente.
3. Um atleta é retirado de uma luta:
 - a) em consequência da execução repetida de uma técnica proibida;
 - b) por decisão médica (caso o atleta não tenha mais condições de participar da competição (doença, lesão, vômito);
 - c) em decorrência de ultrapassagem de prazos e penalidades
 - i. se o atleta não cumprir o tempo limite de dois (2) minutos para a prestação de assistência médica;
 - ii. chegar atrasado ao tapete dois (2) minutos após a primeira chamada;
 - iii. após três (3) Advertências, se for necessária a emissão das 4º Aviso ao atleta.
4. Em caso de desistência de um atleta de uma luta, ele será classificado de acordo com seu resultado no momento da desistência, e os pontos do seu resultado serão adicionados à classificação geral das equipes.

Artigo 34. Desqualificação

1. Uma Desclassificação (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 de seus votos for apoiada pelo Árbitro Chefe Adjunto.
2. Em caso de desqualificação de um atleta, a luta será interrompida e a vitória antecipada será concedida ao oponente.
3. A desqualificação ocorre em caso de:

Seção	Violação
Antiético comportamento	golpes, arranhões e mordidas intencionais;
	linguagem e gestos ofensivos dirigidos ao adversário, árbitros, participantes e espectadores;
	trapacear com árbitros;
	recusa de aperto de mão no início ou no final de uma luta.

4. Em caso de desclassificação, o atleta não recebe classificação individual nem medalha, e os pontos do seu resultado não são somados à classificação geral da equipe.

Artigo 35.º Regulamento das competições por equipas

1. As provas de equipas da FIAS serão realizadas com divisão em grupos, sistema de eliminação e partidas de repescagem.
2. A forma de realização das competições, o número de participantes da equipe, as categorias de peso em que se apresentarão, bem como a possibilidade de substituição dos membros da equipe durante a competição serão determinados pelo Regulamento.
3. A pesagem dos participantes da prova coletiva ocorrerá na véspera da competição.
4. A ordem dos jogos entre as equipes será determinada por sorteio.
5. O número mínimo de membros da equipe para cada partida deverá exceder a metade da equipe completa.
6. Em eventos de equipe, a categoria de peso das lutas que iniciam cada rodada será determinada pelo procedimento de sorteio em uma Reunião Técnica geral.
7. Para se apresentar, as equipes entram no tatame e formam uma fileira única, partindo de uma categoria de peso menor para uma maior.
8. Quando estiverem no tapete, as equipes seguem o sinal do árbitro e formam uma única linha voltada para o centro do tapete.
9. O Locutor apresenta as equipes (sem apresentar seus membros individualmente). Em seguida, as equipes saem do tatame marchando em fila, e apenas os atletas da categoria de peso selecionada pelo sorteio permanecem no tatame; eles são apresentados pelo Locutor; então o Árbitro apita, e a luta começa.
10. Um competidor inscrito para uma partida que não comparecer à apresentação da equipe será considerado como não comparecimento e será retirado da competição.
11. Quando uma luta termina, o locutor declara seu resultado e apresenta os competidores da próxima luta.
12. Após o término da última partida, as equipes são convidadas a subir no tapete e se alinhar de frente para o centro do tapete.
13. Após o anúncio da equipe vencedora, seguindo o gesto do Árbitro, as equipes saem do tatame em fila única, movendo-se em contracorrente para apertar as mãos.
14. Caso um competidor não seja designado ou não compareça para a luta, o oponente receberá uma vitória antecipada com tempo de 0,00.
15. O vencedor da prova por equipes será a equipe que obtiver mais vitórias entre seus membros. Em caso de empate, o vencedor será definido por uma luta adicional. A categoria de peso da luta será determinada imediatamente por sorteio.
16. Se o número de vitórias de uma equipe exceder a metade do número total de lutas, o evento da equipe será interrompido, as lutas restantes serão canceladas e o vencedor será anunciado.

17. Para eventos de equipe realizados sob o sistema de lutas eliminatórias e de repescagem, as principais disposições do Anexo 2 serão aplicadas.

18. A classificação das equipes que tiverem menos membros do que o número especificado no Regulamento devido à desistência de competidores por um médico será determinada com base no resultado alcançado no momento da desistência do membro da equipe.

19. A classificação de uma equipe não será determinada se esta situação tiver ocorrido devido à não comparência dos competidores na pesagem ou no caso de desistência deles pelo Árbitro Chefe devido à violação das Regras.

Artigo 36.º Protestos

1. Um protesto pode ser feito em conexão com uma violação grave das Regras durante a arbitragem da luta ou em caso de uma situação incomum.

2. O procedimento para fazer um protesto:

a) um protesto deverá ser apresentado por escrito pela equipe representante do Árbitro Chefe da competição diretamente durante a competição, indicando as cláusulas das Regras que foram violadas;

b) um protesto em situação inusitada (violação do Regulamento, pesagem e procedimentos de sorteio dos competidores, pareamento, informações incorretas vindas dos oficiais, etc.) devem ser enviadas por escrito imediatamente após sua ocorrência para que os oficiais da Competição possam tomar uma decisão rapidamente com o mínimo de dano ao percurso e aos resultados da competição.

3. Apreciação do protesto:

a) um protesto pela violação das Regras durante a arbitragem deverá ser considerada pelo Árbitro Chefe com o envolvimento de todos os árbitros que participaram da arbitragem desta luta em conjunto com o Presidente da Comissão Técnica da FIAS ou seu representante;

b) um protesto em situação atípica será considerado em presença de pessoas que cometeram a violação das Regras e do Presidente da Comissão Técnica da FIAS ou seu representante.

4. Decisão sobre o protesto:

a) uma decisão sobre o protesto pela violação das Regras durante a arbitragem será prestada durante a competição ao representante que fez o protesto;

b) será proferida decisão sobre o protesto em outras ocasiões ao representante que fez o protesto dentro do prazo, proporcionando a oportunidade de corrigir os erros cometidos com o mínimo de dano ao percurso e aos resultados da competição.

5. A decisão sobre o protesto pela violação das Regras durante a arbitragem não afeta o resultado final da luta.

PARTE V. EQUIPAMENTOS DO LOCAL DE COMPETIÇÃO

Artigo 37. Tapete de SAMBO

1. O tapete SAMBO é composto por tapetes menores e uma capa cujo tamanho deve ser de 11x11 metros.
2. Os tapetes devem ser feitos de material sintético elástico e ter 5 centímetros de espessura.
3. A capa deve ser feita de tecido sintético liso (sem costuras ásperas), mas não deve ser escorregadia.
4. A capa deve ser esticada firmemente e fixada firmemente ao tapete.
5. A capa deve ser desinfetada.
6. A capa deverá ter as seguintes marcações:
 - a) a área de combate do tatame onde os atletas lutam deverá ser um círculo com diâmetro de 8 metros;
 - b) o centro do tapete deverá ser marcado com o logotipo da FIAS dentro um círculo de 1 metro de diâmetro;
 - c) os dois cantos opostos do tapete deverão ter a cor vermelha (à esquerda de (à direita do Árbitro do Lado da Mesa) e azul (à direita do Árbitro do Lado da Mesa).
7. A área onde o tapete é colocado deve ser mais larga que o tapete em pelo menos 1 metro em cada direção.
8. Ao organizar competições realizadas em vários tapetes, é recomendável colocá-los bem próximos uns dos outros, sem espaço entre eles.
9. Para competições realizadas em plataforma, sua altura não deve exceder 1 metro, enquanto as laterais da plataforma devem ter uma inclinação de 45 graus para o lado externo.
10. A adequação do tapete e do equipamento de competição será determinada pelo representante da Comissão Técnica da FIAS.
11. Somente tapetes licenciados pela FIAS podem ser usados em todas as competições oficiais da FIAS.

Artigo 38.º Equipamentos para competições

1. Qualquer sistema pode ser usado para o sinal sonoro (gongo), mas deve ter um som suficientemente alto.
2. As balanças de pesagem devem ser calibradas.
3. Os cronômetros devem ter um dispositivo de parada e partida que garanta que os indicadores de minutos e segundos não sejam descartados até o final da luta.
4. Um placar eletrônico que exibirá 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.
5. Todos os tatames devem estar equipados com placar mecânico, gongos e cronômetros manuais para permitir a continuidade da competição na ausência de energia elétrica ou em caso de mau funcionamento do painel eletrônico.

6. Na mesa de cada Árbitro Chefe Adjunto deverá ser instalado um monitor com diagonal mínima de 50 centímetros, conectado à câmera de vídeo, para visualização dos vídeos.
7. Dispositivos para medição dos padrões dos coletes SAMBO deverão ser instalados na área de controle de uniformes.
8. Equipamentos especiais para limpeza emergencial do tatame durante as lutas deverão ser colocados próximos a cada tatame.

ANEXOS

Anexo 1

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

1. O Regulamento da Competição (doravante denominado Regulamento), aprovado pelas organizações anfitriãs, juntamente com o Regulamento, constituirá o documento principal que rege os Oficiais da Competição e os competidores. Em outros casos, os Oficiais da Competição serão guiados pelo Regulamento.
2. As cláusulas do Regulamento devem ser claras e não sujeitas a interpretações diversas.
3. O Regulamento deverá conter as seguintes secções:
 - o nome das competições;
 - o local e as datas das competições;
 - a gestão das competições (as organizações designado para sediar as competições);
 - o horário, local e procedimento para a pesagem da competição concorrentes;
 - o horário, o local e o procedimento do sorteio;
 - o horário, local e procedimento para as reuniões com os treinadores e representantes de delegações;
 - o tempo, o local e o procedimento para o treinamento dos atletas;
 - o programa da competição;
 - as condições de localização e alojamento das equipas (nomes e informações de contato de hotéis, termos de reserva);
 - as condições de participação em concursos (delegação membros, condições de admissão de equipas e competidores, categorias de peso, idade);
 - as condições e o procedimento para a realização das competições;
 - a premiação dos vencedores e medalhistas da competição;
 - o procedimento e as datas para a apresentação de candidaturas para participar das competições;
 - o seguro e o procedimento para a prestação de serviços médicos a concorrentes;
 - o procedimento e as condições para a acreditação de concorrentes;
 - árbitros;
 - controle de doping;
 - termos financeiros (licença, acomodação, transferência);
 - apoio a vistos;
 - marketing e publicidade;
 - Informações adicionais;
 - detalhes de contato.
4. Alterações e adições ao Regulamento somente poderão ser feitas pelas organizações que o tenham aprovado, mas não depois do início do sorteio e com notificação obrigatória dos representantes de todas as equipas participantes ou de todos os competidores.

SISTEMA DE COMPETIÇÃO COM DISTRIBUIÇÃO EM GRUPOS, ELIMINAÇÃO E REPETIÇÃO

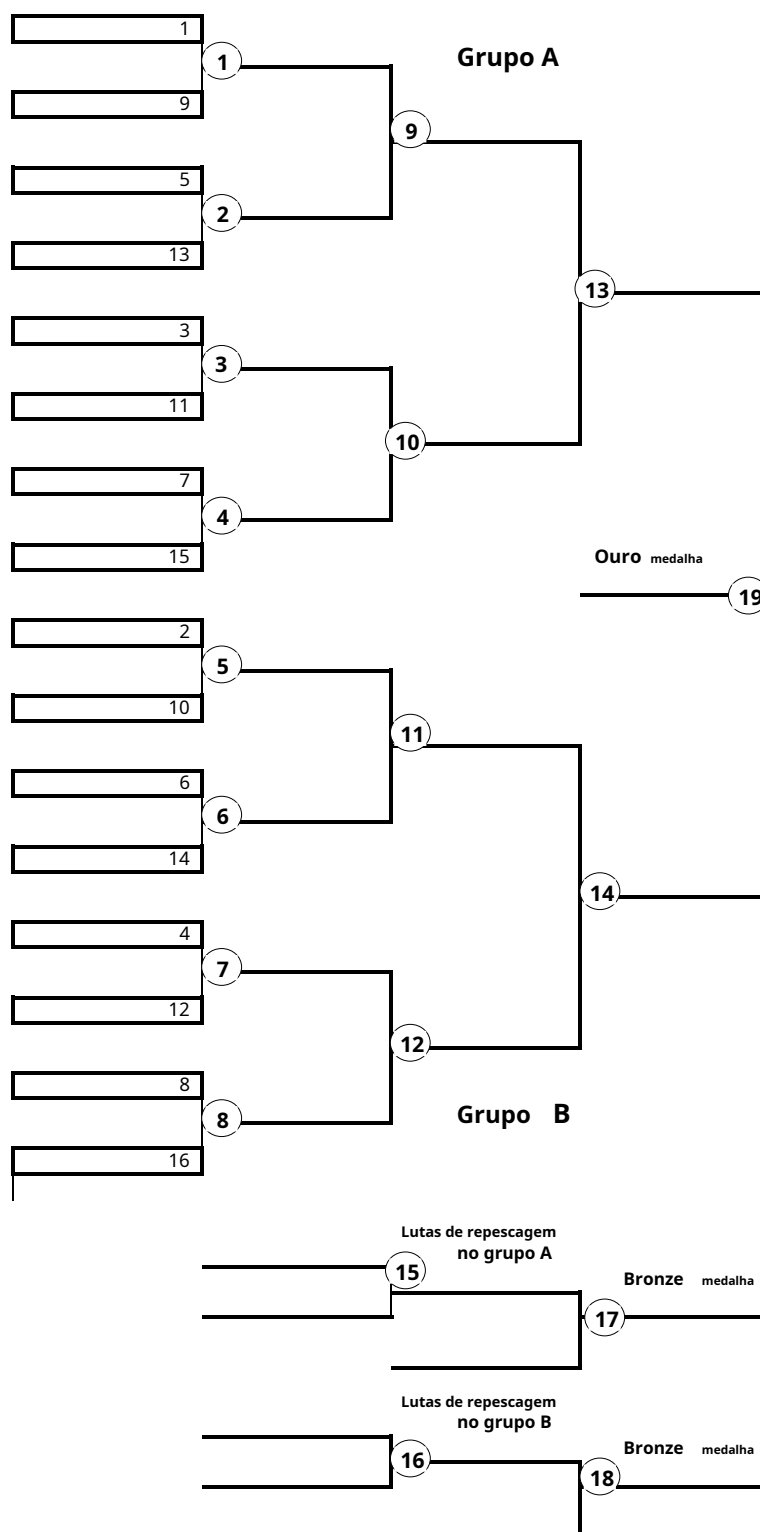
I. Procedimento de conduta da competição

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 o seu término e é mantida para ele durante todo o período da competição.
2. Nos grupos A e B, os participantes que obtiverem vitórias nas lutas preliminares avançam para a próxima fase, que continua até que dois finalistas sejam definidos — os melhores dos grupos (A1 e B1).
3. Entre os competidores derrotados pelos atletas mais fortes, as repescagens serão realizadas de acordo com o esquema previsto no Anexo 3, a fim de definir as seguintes colocações nos grupos. Este método de condução da competição é denominado "Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos finalistas".
4. Outra opção de repescagem está prevista no Anexo 4, segundo a qual os atletas que perderam para quatro semifinalistas e os semifinalistas derrotados participam. Este método de competição é denominado "Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos semifinalistas".
5. A opção por lutas de repescagem (conforme cláusulas 3 e 4) deve ser especificada no Regulamento.
6. Nas finais, serão realizadas as disputas pelo 1º e também pelo 3º lugar. Disputas pela medalha de bronze poderão ser realizadas na parte da manhã das competições, desde que indicado no Regulamento.

II. Ordem de Emparelhamento e Definição de Lugares

1. As duplas da primeira e de todas as rodadas seguintes das competições preliminares são formadas de acordo com os Anexos 3 e 4.
2. Caso as lutas de repescagem sejam realizadas de acordo com a cláusula 3 da Parte I, o perdedor para o atleta mais forte no 1º round enfrenta o perdedor para o mais forte no 2º round. Em seguida, o vencedor desta luta enfrenta o atleta derrotado pelo competidor mais forte no 3º round, e assim por diante. Os vencedores dessas lutas, que competiram em um grupo, têm o direito de enfrentar os semifinalistas derrotados de outro grupo. Essas lutas definirão os medalhistas de bronze.
3. Ao realizar as repetições de acordo com a cláusula 4 da Parte I, os perdedores para os semifinalistas na 1ª rodada enfrentam os perdedores para os mesmos semifinalistas na 2ª rodada, os vencedores dessas lutas enfrentam os perdedores para os mesmos semifinalistas na 3ª rodada, e assim por diante. Os vencedores dessas lutas, que competiram em um grupo, têm o direito de enfrentar os semifinalistas derrotados de outro grupo. Essas lutas definirão os medalhistas de bronze.
4. Os atletas que não tiverem perdido nenhuma partida em seus grupos se enfrentarão na final pelo 1º lugar.
5. Após os atletas que ficaram em 5º e 6º lugares (perdendo em lutas por medalhas de bronze), as posições 7º e 8 serão ocupadas pelos atletas que perderam a penúltima (penúltima) luta de repescagem, e assim por diante.
6. As colocações dos atletas que não chegaram aos grupos de repescagem serão determinadas com base na fase em que foram eliminados da competição. Os atletas eliminados em uma única fase dividirão as respectivas colocações.
7. Caso haja apenas um atleta pesado em uma categoria de peso, o Comitê Organizador deverá premiá-lo com medalha e diploma, mas não realizará cerimônia oficial de premiação; a pontuação do atleta será somada à pontuação da equipe (como se o atleta tivesse levado a 1ª^{real} lugar).
8. Nos demais casos, a cerimônia de premiação será realizada normalmente.

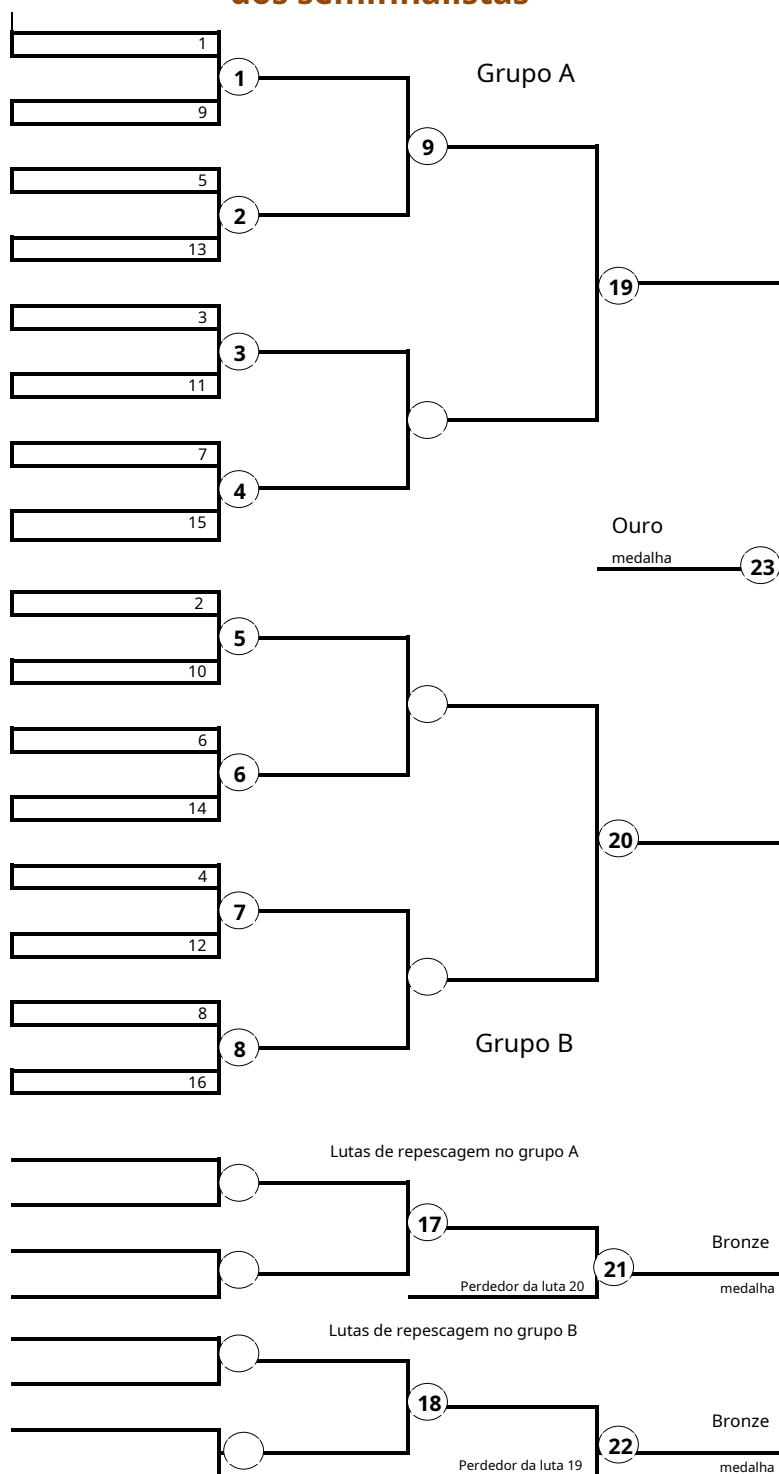
FICHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de SAMBO “Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos finalistas”



Árbitro Chefe _____ / _____ //

Secretário _____ / _____ //

FICHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de SAMBO "Sistema de competição com distribuição em grupos, eliminação e repescagem dos semifinalistas"



Árbitro Chefe _____ / _____ //

Secretário _____ / _____

RELATÓRIO de pesagem e sorteio

nome da competição _____

_____ de _____ 20__.

peso até _____ kg

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

Árbitro Chefe _____

/ _____ //

Secretário Chefe _____

_____ // _____ //

Médico _____

_____ // _____ //

Árbitros _____

_____ /

NÚMERO OBRIGATÓRIO
de oficiais de competição e pessoal de apoio para
realizando competições de 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
Secretário-Chefe Adjunto	-	1
Árbitros (árbitro, árbitros laterais)	14	21
Total	18	27
Equipe de suporte		
Árbitro de controle uniforme	3	4
Secretários técnicos	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 da 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 tapetes)	2	3
Total	22	28
TOTAL:	53	75

**RELATÓRIO DO ÁRBITRO CHEFE DA COMPETIÇÃO sobre
a avaliação do trabalho dos árbitros da competição**_____
nome da competição

____ de _____ 20__.

Nº	Nome completo	País	Total avaliação
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
...			

Árbitro Chefe _____ / _____ /

Ao término da competição, o Árbitro Chefe e seus substitutos farão um resumo do trabalho dos árbitros e, juntamente com eles, avaliarão todos os árbitros em uma escala de 10 pontos, de acordo com os critérios estabelecidos (ver Anexo 8).

Após isso, o Árbitro Chefe realizará uma reunião de Árbitros, comentará o trabalho de cada um deles e fará um resumo com o anúncio da avaliação de cada árbitro da lista.

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

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DOS ÁRBITROS

VIOLAÇÕES (erros)	T número total r
ERROS INSIGNIFICANTES	
1. Erro nos gestos (gesto feito com a mão errada, sequência errada de gestos, etc.)	
2. Desvio na avaliação de uma ação em um nível (do correto) (1 ponto em vez de 2 pontos etc.)	
3. Demora e inconveniência de penalidades	
4. Descuido ou falta de controle total sobre o desempenho e a observância dos rituais dos atletas (entrada no tatame, saída do tatame, aperto de mão, etc.)	
ERROS MÉDIOS	
1. Incerteza na identificação do atleta que realizou uma ação técnica	
2. Incerteza na avaliação de ações técnicas (toma uma decisão após uma avaliação dos colegas; espera que os colegas avaliem a ação técnica primeiro etc.)	
3. Desvio na avaliação de ações técnicas em mais de um nível (do correto). (1 ponto em vez de 4 pontos etc.)	
4. Falta de interação com a comissão de arbitragem (mudanças tardias/ cancelamento de decisão, nenhuma reação aos gestos dos colegas etc.)	
5. Falta ou perda de controle sobre as avaliações e o tempo de uma luta.	
6. Perda de controle sobre os atletas durante uma luta	
7. Início ou fim tardio de imobilizações e imobilizações dolorosas	
8. Posição inadequada tomada durante uma ação técnica dificultando a tomada de uma decisão objetiva	
ERROS GRAVES	
1. Decisão errônea que afeta o curso da luta e leva à determinação incorreta do vencedor	
2. Parar o combate durante uma ação de ataque ou em preparação para tal ação, estando em pé ou no chão, sem razões claras para tal (se o atacante não cometeu nenhuma ação negativa)	
3. Posição inadequada que resulta na perda de controle durante uma ação técnica e na determinação tardia do vencedor (Quando a finalização ocorre durante uma imobilização 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 (avaliar uma pegada dolorosa na posição em pé etc.)	
5. Arbitragem tendenciosa	
6. Reação tardia ao SAMBO 'negativo' (reação passiva ao atraso deliberado de tempo, evitação, etc.)	
7. Falta geral de conhecimento e compreensão do SAMBO	
AVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS	Pontos
1. Compreensão do SAMBO (conhecimento das Regras, compreensão da lógica da luta, compreensão da situação etc.)	
2. Domínio da 'linguagem SAMBO' (conhecimento de termos, capacidade de	

REGRAS DO SAMBO INTERNACIONAL

fundamentar as próprias ações)	
3. Domínio do inglês (capacidade de defender a própria posição, capacidade de comunicar e argumentar em inglês)	
4. Domínio de gestos especiais (estética da pose, movimentos e movimentação no tapete)	
5. Velocidade de tomada de decisão (reação oportuna e tomada de decisões/avaliação)	
AVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS PESSOAIS	Pontos
1. Aparência (limpeza; asseio; tamanho adequado do uniforme de arbitragem; penteado; constituição, poses etc.)	
2. Correção (conformidade com os padrões estabelecidos nas Regras e atitude em relação aos competidores, espectadores, colegas etc.)	
3. Estabilidade emocional (capacidade de manter o autocontrole em situações difíceis ou inconvenientes; paciência; calma; capacidade de concentração etc.)	
4. Objetividade (adesão estrita à Lei (Regras)	

GESTOS DO ÁRBITRO
A – Árbitro, S1, S2 – árbitros laterais

Não	Gesto	Usado por	Descrição do gesto	Imagem de gesto
1	Apresentação de concorrentes	UM	Fica de pé, meio de frente para a mesa do árbitro, na borda da área de luta do tatame. Ao apresentar um competidor, estenda o braço na direção do competidor com a manga da camisa da cor correspondente. Em seguida, levante os braços estendidos até a altura 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 lugar junto com os atletas.	
2	Início da luta	UM	Apita no início da luta (ou no seu reinício no centro). Ao mesmo tempo, mova energicamente o braço dobrado no cotovelo para cima e para baixo entre os atletas, sobre o centro do tapete (até uma posição horizontal do antebraço). Em seguida, dê um passo para trás e ocupe um lugar conveniente para observar as ações dos atletas.	
3	Vitória total	UM S1 S2	Levanta um braço esticado com a manga da cor correspondente, com a palma aberta para frente e os dedos fechados.	

REGRAS DO SAMBO INTERNACIONAL

4	Quatro pontos	UM S1 S2	Levanta o braço dobrado no cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando quatro dedos (polegar pressionado na palma) e virando a palma da esquerda para a direita.	
5	Dois pontos	UM S1 S2	Levanta o braço dobrado no cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando o polegar e o indicador e virando a palma da esquerda para a direita.	
6	Um ponto	UM S1 S2	Levanta o braço dobrado no cotovelo com a manga da cor correspondente mostrando apenas o polegar e virando a palma da esquerda para a direita.	
7	Pressão de retenção	UM	No início de uma imobilização, simultaneamente com a frase: "Conte a imobilização!", estende o braço com a palma da mão voltada para baixo. A manga da camisa deve corresponder à cor do uniforme do atleta que executa a imobilização. Se a retenção for concluída completamente (após o completamente palavra "Pontuado!"), o Árbitro abaixa a mão e avalia a posse com o gesto apropriado. Se o defensor escapar da posse (após as palavras "Não marcou!"), o Árbitro mostra o gesto "Ação não marcou".	

8	Agarramento doloroso	UM	No início de uma imobilização dolorosa, simultaneamente à frase: "Conte a imobilização dolorosa!", o árbitro estende o braço com a palma da mão fechada em punho. A manga da camisa deve corresponder à cor do uniforme do atleta que executa a imobilização dolorosa. Se o defensor escapar da imobilização dolorosa (após as palavras "Não pontuado!"), o árbitro mostra o gesto "Ação não pontuada".	
9	Ação não marcou	UM S2	Faz 2-3 movimentos horizontais da esquerda para a direita com a mão (palma aberta para baixo).	
10	'Fora do tapete' posição	UM	Levanta a mão mais próxima da borda do tatame, em direção ao nível dos ombros. Em seguida, apita e aponta com o braço esticado em direção ao meio do tatame. A luta então deve ser retomada no centro do tatame.	
11	Movendo-se de chão para de pé posição	UM	Apita e levanta os dois braços dobrados na altura dos cotovelos, com as palmas voltadas uma para a outra. Os antebraços devem estar paralelos.	
12	Entrada técnica	UM S2	Levanta os braços até a altura do peito e segura o pulso de um braço com a outra mão, depois gesticula a violação.	
13	1 ^{ra} aviso	UM S1 S2	Fica de frente para a mesa de arbitragem no centro do tatame, coloca a mão com a manga da cor correspondente no ombro do atleta que violou as Regras.	

14	2 ^o e 3 ^o avisos	UM S1 S2	Fica de frente para a mesa de arbitragem no centro do tatame, coloca a mão com a manga da cor correspondente no ombro do atleta que violou as Regras e faz o gesto de "1 ponto" com a outra mão.	
15	Mútuo aviso	UM S2	Fica de frente para a mesa de arbitragem no centro do tatame e coloca simultaneamente as duas mãos nos ombros dos dois atletas.	
16	Ligue para o doutor	UM	Fica de frente para a mesa do médico. Estende a mão reta na direção da mesa, com a palma para cima. Aguarda a reação do médico. Assim que o socorro médico começa a ser prestado, o Árbitro abaixa a mão, fazendo com que o cronometrista inicie a contagem do tempo. Ao final do socorro, o Árbitro interrompe a contagem do tempo com o gesto de "Parar o Tempo".	
17	Pare o tempo	UM	Segurando o antebraço de uma mão na altura do rosto com a palma aberta horizontalmente para baixo, pressione os dedos da outra palma aberta verticalmente para baixo, no meio desta palma com a borda para frente.	
18	Fim da luta	UM S1	Coloca os antebraços em cruz de advertência com as bordas das palmas voltadas para a frente.	
19	Exigir atenção	S1 S2	Levanta um braço dobrado no cotovelo com a palma aberta para a frente e faz 2-3 movimentos verticais com o pulso.	

20	Exigir aviso	S1 S2	Utilizando o braço com a manga da cor correspondente, aponte para o canto do tapete atribuído ao atleta que violou as Regras e mostre a avaliação correspondente à advertência com a outra mão.	
21	Atletas para seus cantos	UM	Apita e aponta para os cantos do tapete com os braços esticados (palmas abertas para baixo).	
22	Anúncio do vencedor	UM	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). Assim que o locutor anunciar 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.	
23	Anúncio de retirada de ambos os atletas (0:0)	UM	Mesma posição inicial. Enquanto o locutor anuncia o resultado da luta, o árbitro segura os atletas pelos braços e não os levanta. Todo o resto é igual ao anúncio do vencedor.	

RELATÓRIO DOS ÁRBITROS sobre as lutas de SAMBO

_____ de _____ 20__.

Esteira _____

Redondo _____

Peso _____ kg

Não	Nome completo	País	Pontuações por minutos	Total pontos	Luta resultado	Luta tempo	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 _____ / _____ /

FICHA DE PONTUAÇÃO DA Competição de Equipes de SAMBO

____ de _____ 20__.

Equipe _____

Equipe _____

Peso categoria	Nome completo	Pontos	Tempo	Vitórias	Vitórias	Tempo	Pontos	Nome completo	Peso categoria
58		1+4	5,00	1	0	5,00	2		58
..									..
+ 90		0		0	1	2,30	4+ 2+2		+ 90
				4	3				

Resultado geral da partida _____ a favor do time _____

Árbitro _____ / _____ //

Árbitros laterais _____ //

_____ //

Árbitro Chefe _____ //

Secretário _____ // _____ /

Ficha de classificação de atletas em competições internacionais

Classe SVI1

Nº	Nome completo	Número de pontos	Nº e data do Relatório de Qualificação	Aula de esportes status	Data	Chefe Árbitro assinatura

Ficha de classificação de atletas em competições internacionais

Classe SVI2

Nº	Nome completo	Número de pontos	Nº e data do Relatório de Qualificação	Aula de esportes status	Data	Chefe Árbitro assinatura