

# **REGLAMENTO NACIONAL DE SAMBO**

**(Combat Sambo)**



**Versión FELODA y de aplicación en los Campeonatos Nacionales**

Enero 2025

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>PRINCIPIOS GENERALES.....</b>	<b>4</b>
ARTÍCULO 1: OBJETO .....	4
ARTÍCULO 2: INTERPRETACIÓN .....	4
ARTÍCULO 3: APLICACIÓN.....	4
<b>CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL.....</b>	<b>4</b>
ARTÍCULO 4: EL TAPIZ.....	4
ARTÍCULO 5: EL UNIFORME DE LOS ATLETAS .....	5
ARTÍCULO 6: LICENCIA DE COMPETIDOR .....	7
ARTÍCULO 7: CATEGORÍAS DE EDAD, PESO Y COMPETICIÓN.....	7
<b>CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS .....</b>	<b>8</b>
ARTÍCULO 8: SISTEMA DE COMPETICIÓN.....	8
ARTÍCULO 9: FORMATO DE LAS COMPETICIONES.....	9
ARTÍCULO 10: CEREMONIA DE PREMIACIÓN .....	9
<b>CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN.....</b>	<b>9</b>
ARTÍCULO 11: PESAJE .....	9
ARTÍCULO 12: SORTEO Y ELABORACIÓN DE LOS EMPAREJAMIENTOS.....	10
ARTÍCULO 13: LISTA INICIAL.....	11
<b>CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL .....</b>	<b>11</b>
ARTÍCULO 14: COMPOSICIÓN .....	11
ARTÍCULO 15: OBLIGACIONES GENERALES .....	11
ARTÍCULO 16: UNIFORME ARBITRAL.....	12
ARTÍCULO 17: EL ÁRBITRO CENTRAL .....	12
ARTÍCULO 18: EL JUEZ.....	13
ARTÍCULO 19: EL JEFE DE TAPIZ .....	14
ARTÍCULO 20: EL ÁRBITRO DE CONTROL DE UNIFORME (CALL ROOM) .....	15
ARTÍCULO 21: EL CONTROLADOR.....	15
ARTÍCULO 22: PENALIZACIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL .....	16
<b>CAPÍTULO 5. EL COMBATE .....</b>	<b>16</b>
ARTÍCULO 23: DURACIÓN DEL COMBATE .....	16
ARTÍCULO 24: LA LLAMADA AL TAPIZ .....	16
ARTÍCULO 25: COMIENZO Y FIN DEL COMBATE .....	17
ARTÍCULO 26: INTERRUPCIONES DEL COMBATE.....	17
ARTÍCULO 27: POSICIONES DE LOS COMPETIDORES.....	18
ARTÍCULO 28: DERRIBOS / PROYECCIONES / LANZAMIENTOS .....	19
ARTÍCULO 29: TÉCNICAS DOLOROSAS .....	19

ARTÍCULO 30: ESTRANGULACIONES .....	21
ARTÍCULO 31: INMOVILIZACIONES .....	22
ARTÍCULO 32: GOLPES .....	23
ARTÍCULO 33: TIPOS DE VICTORIA.....	24
ARTÍCULO 34: EL ENTRENADOR.....	25
ARTÍCULO 35: EL CHALLENGE .....	25
<b>CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS.....</b>	<b>26</b>
ARTÍCULO 36: VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES TÉCNICAS .....	26
ARTÍCULO 37: ACCIONES AL BORDE DEL TAPIZ .....	27
ARTÍCULO 38: AMONESTACIONES (WARNINGS) .....	28
ARTÍCULO 39: ELIMINACIÓN DE UN COMBATE .....	29
ARTÍCULO 40: DESCALIFICACIÓN DE LA COMPETICIÓN .....	30
ARTÍCULO 41: DECISIÓN Y VOTO .....	31
ARTÍCULO 42: CUADRO DE DECISIONES.....	32
<b>CAPÍTULO 7. LA PROTESTA .....</b>	<b>32</b>
ARTÍCULO 43: LA PROTESTA .....	32
<b>CAPÍTULO 8. SERVICIO MÉDICO .....</b>	<b>33</b>
ARTÍCULO 44: SERVICIO MÉDICO .....	33
ARTÍCULO 45: INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO .....	33
ARTÍCULO 46: ANTIDOPAJE .....	34
<b>CAPÍTULO 9. APLICACION DE LAS REGLAS DE COMBAT SAMBO.....</b>	<b>34</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>35</b>
ANEXO 1: GESTOS Y SEÑALIZACIONES DEL ÁRBITRO.....	35

## **PRINCIPIOS GENERALES**

### **Artículo 1: Objeto**

Elaborado en conformidad con los estatutos de la FELODA, este Reglamento de Sambo Deportivo de la FELODA tiene como objetivos específicos:

- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales se realizarán los combates;
- Determinar el sistema de competición, métodos de victoria, derrota, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Determinar los valores que se asignarán a las acciones técnicas;
- Enumerar situaciones y prohibiciones;
- Determinar las funciones técnicas de los árbitros.

Al estar sujeto a modificaciones a la luz de las observaciones prácticas en cuanto a su aplicación y efectividad, las reglas de Sambo establecidas en el siguiente documento constituyen el marco dentro del cual se lleva a cabo el deporte del Combat Sambo.

### **Artículo 2: Interpretación**

En caso de desacuerdo en cuanto a la interpretación de las disposiciones de cualquier ARTÍCULO del presente reglamento, el Departamento Técnico de la FELODA tiene la facultad exclusiva de determinar el significado exacto de los ARTÍCULO (s) en cuestión, siendo la versión en español la única válida.

### **Artículo 3: Aplicación**

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

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

## **CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL**

### **Artículo 4: El tapiz**

El tapiz utilizado tendrá un diámetro de 9 m y estará rodeado por un borde de 1,50 m del mismo grosor. Será de uso obligatorio en los siguientes eventos: Campeonatos Nacionales, Copas y encuentros organizados bajo el control y tutela de la FELODA. Para las competiciones internacionales, los tapices deberán ser homologados por FIAS.

Una banda naranja de 1 m de ancho y que forma parte integral del área de lucha se dibuja a lo largo de la circunferencia en el interior del círculo de 9 m de diámetro.

Los siguientes términos se utilizarán para designar las diferentes partes del tapiz:

El círculo central indica el centro del tapiz (1 m de diámetro). La parte interior del tapiz que está dentro del círculo naranja es la superficie central de la lucha (7 m de diámetro).. El área de protección es de 1m50 de ancho.

. Si se usa más de un tapiz, 2 metros deben separar cada tapiz. En todos los casos, el color del área de protección tendrá que ser diferente al del tapiz. El suelo de madera cerca del tapiz tendrá que cubrirse con una cubierta fuertemente fijada. Por razones de seguridad, los marcadores deben colocarse en una plataforma separada, cerca de lo (s) tapiz (es).

Para evitar cualquier infección, el tapiz debe limpiarse y desinfectarse antes de cada sesión.



El entrenador de cada atleta estará situado en el mismo lado del tapiz. En las competiciones organizadas por la FELODA, el atleta rojo se colocará a la izquierda y el atleta azul a la derecha.

El tapiz debe instalarse de modo que esté rodeado por un amplio espacio abierto para garantizar que la competición se desarrolle normalmente.

### Artículo 5: El uniforme de los atletas

1. En todas las competiciones oficiales FELODA solo se permitirá el uso de uniformes certificados por la FELODA.
2. El uniforme del competidor constará de: chaqueta SAMBO (kurtka), botas de SAMBO y pantalón corto o shorts de SAMBO. Las competidoras adicionalmente deberán llevar una camiseta blanca por debajo de la chaqueta de sambo.

3. La chaqueta y el cinturón de SAMBO son de color rojo y azul de corte especial y de tela de algodón. La manga de la chaqueta cubrirá el brazo hasta la mano, el ancho de la manga dejará un espacio libre de no menor de 10 cm entre el brazo y la manga a lo largo de su longitud. Para pasar el cinturón, habrá dos orificios en la línea de la cintura. El cinturón se pasará dos veces por estos orificios y se abrazará firmemente al cuerpo y se atará al frente con el nudo, uniendo sus dos extremos. Los faldones de la chaqueta serán de 25 a 30 cm más bajas que la línea de la cintura, mientras que la longitud de los extremos del cinturón atado no excederá la longitud del faldón de la chaqueta.
4. El cazado o botas de SAMBO serán rojos, azules o combinados (rojo-azul) y estarán hechos de cuero suave o tela sintética, y consistirán en un calzado de suela suave. La lengüeta y cordones deberán ir sujetos con una cinta.
5. Los pantaloncillos o shorts de SAMBO estarán confeccionados con algodón, algodón mezclado o telas sintéticas de color rojo y azul.
6. La parte superior de los shorts debe llegar a la línea del cinturón y la parte inferior debe cubrir la mitad superior del muslo.
7. Está prohibido añadir a este uniforme cualquier artículo rígido que pueda ocasionar lesiones al oponente, excepto el protector bucal.
8. Se permite el uso de vendajes para proteger las articulaciones. Los vendajes para la articulación de la rodilla deben cubrirse con una venda o rodillera elástica del color del uniforme (rojo o azul).
9. Está prohibido usar ropa interior que sobresalga de los bordes del uniforme. Los calcetines no deben sobresalir por encima del calzado deportivo.
10. Los competidores deberán asistir a los desfiles de apertura y clausura y ceremonia de premiación con sus uniformes rojos de SAMBO.

#### **Equipo de protección para el Combat Sambo:**

- a) casco de sambo de combate con el mentón y la cara abiertos;
- b) guantes de sambo de combate (agarre y golpeo). **Los guantes deberán al menos ser de 6 onzas;**
- c) protectores de piernas (espinilleras. almohadillas), cierre de la parte delantera de la espinilla y cordones de la bota de sambo;
- d) protector bucal;
- e) protector inguinal (coquilla);
- f) protector de pecho ~~mamas~~ para mujeres.

Para las competiciones oficiales de Combat SAMBO, el uniforme del participante, incluido el equipo de protección externo, debe ser de un color: rojo o azul. Las botas de Sambo pueden ser de un color combinado (rojo-azul).

### Infracciones

Si un atleta ingresa al tapiz con el color incorrecto designado para el combate, los árbitros le darán un **máximo de 2 minutos** ~~1 minuto~~ **para que adapte su uniforme**. Si, después de este tiempo, el atleta todavía no aparece con el uniforme correcto, perderá el combate por “forfait”.

Está prohibido:

- Llevar el emblema o la abreviatura de otro país o autonomía.
- Usar cualquier objeto que pueda causar lesiones al oponente, como anillos, brazaletes, prótesis, piercing, etc.
- Usar sujetadores con aros.

### Artículo 6: Licencia de competidor

Todo atleta que compita en los Campeonatos de España o cualquier evento bajo la tutela de la FELODA registrados en el calendario de la FELODA deberán tener una licencia federativa de competidor, según lo definido por un reglamento especial.

Esta licencia también se utiliza como seguro para gastos médicos y hospitalarios en caso de que ocurra un accidente en el extranjero durante la competición internacional en la que participa el atleta.

La licencia solo es válida para el año en curso y debe renovarse cada año.

La solicitud de licencia debe enviarse al menos 2 meses antes de la competición en la que participará el atleta en cuestión. Este tiempo se fija para dejar suficiente tiempo para concluir el procedimiento y validar la licencia.

### Artículo 7: Categorías de edad, peso y competición

#### Categorías de edad

Las categorías de edad son las siguientes:

Grupo	Masculino y Femenino
Juniors	18-20 años
Senior	18 y más

La inclusión de un competidor a un grupo de edad se determinará por el año de nacimiento. El año de nacimiento de un competidor debe especificarse en la Normativa de la competición.

*El presidente de la Federación Autonómica emitirá un **certificado de honor** para cada participante que acredite la edad del atleta. Este certificado debe redactarse de acuerdo con el modelo suministrado por la FELODA, en papel con membrete de la Federación Autonómica.*

Un atleta puede participar en una competición solo bajo la nacionalidad o autonomía que aparece en su licencia. Si, en algún momento, la FELODA determina que la declaración fue falsa y que se produjo un fraude, las medidas disciplinarias previstas para este fin se aplicarán inmediatamente contra la Federación Autonómica, el atleta y la persona cuya firma aparece en el certificado fraudulento.

Cada atleta con licencia que participa en una competición acepta automáticamente que la FELODA use su imagen filmada o fotografiada para la promoción del campeonato o de los campeonatos por venir. Si un atleta se niega a aceptar estas condiciones, tendrá que dejar esto claro en el momento de la inscripción y, por lo tanto, podrá ser excluido de la competición.

#### Categorías de peso

Hombres (juniors y adulto)	58	64	71	79	88	98	+98
Mujeres	50	54	59	65	72	80	+80

Un atleta, al que se supone participa en la competición por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo puede participar en una sola categoría de peso, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial. Para las categorías en el grupo de edad avanzada, los competidores pueden optar por la siguiente categoría más alta que su peso corporal.

## CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS

### Artículo 8: Sistema de competición

Las competiciones tienen lugar mediante un sistema de eliminación directa con un número ideal de atletas, es decir, 4, 8, 16, 32, 64, etc y **SIN REPESCAS**. Si no hay un número ideal de atletas en una categoría, se organizarán combates de clasificación.

La categoría de peso con solo 3 atletas se realizará por torneo nórdico (todos contra todos). Cuando hay solo 4 atletas, la competición empezaría directamente en semifinales. A partir de 5 atletas, el sistema es de eliminación directa (con combates de clasificación si fuese necesario) y **SIN REPESCA**.

El emparejamiento se realiza en el orden de los números al azar.

Cada categoría de peso empezará y terminará en el mismo día. El sorteo se realizará igualmente un día antes de comenzar la competición para esa categoría de peso.

#### Para los Campeonatos de España:

- Se designarán 2 cabezas de serie según el resultado del Campeonato de España del año anterior: al oro se le asignará el N°1 y a la plata el N°2. Este procedimiento será válido siempre que los dos Sambokas en cuestión mantengan la categoría de edad y el peso en el que consiguieron ese resultado.
- Primero se posicionarán en el cuadro los deportistas de aquella federación que más deportistas presente en esa categoría, los cuales serán listados por el orden de sorteo obtenido en el pesaje y ocupando los puestos del cuadro que eviten un primer combate entre ellos. Seguidamente, se colocarán en el cuadro las federaciones en orden según el número de inscritos, ocupando sucesivamente los números libres del cuadro. En el caso de que dos federaciones presentaran el mismo número de inscritos en un peso, se designará por sorteo que federación será colocada primero en el cuadro.
- El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del número de sorteo.



## **Artículo 9: Formato de las Competiciones**

Según su formato las competiciones se dividen en:

- a) Individuales
- b) Por equipos
- c) Individual por equipo.

En competiciones individuales se definirán únicamente los resultados individuales y los lugares de los participantes en sus respectivas categorías de peso.

En las competiciones por equipos, los equipos se enfrentan entre sí y según los resultados de estos encuentros se definirán los lugares de los equipos.

En las competiciones de equipos individuales se definirán los lugares individuales de los participantes, y el lugar del equipo se define en función de los resultados individuales de sus competidores de acuerdo con el Reglamento.

En las competiciones oficiales de la FELODA, los resultados individuales y por equipos pueden determinarse por medallas y ranking:

- a) Los equipos que obtengan mayor número de medallas de oro se ubicaran en primer lugar, seguidos de las medallas de plata y bronce y los lugares quinto y séptimo, respectivamente.
- b) Los equipos obtendrán la misma posición o lugar en caso de igualdad en número de medallas y lugares. Los lugares posteriores se determinarán a partir del número que se establezca, excepto los equipos que ocuparon los mismos lugares.

## **Artículo 10: Ceremonia de Premiación**

Los primeros cuatro atletas de cada categoría de peso participarán en la ceremonia de entrega de premios y recibirán una medalla y un diploma, según su clasificación.

1°	Oro + diploma
2°	Plata + diploma
Los dos 3°	Bronce + diploma

Solo se otorgará una medalla de bronce en las categorías de peso donde se utiliza el Sistema Nórdico.

## **CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN**

### **Artículo 11: Pesaje**

El procedimiento de pesaje tiene como objetivo comprobar que el peso de un competidor corresponda con una de las categorías de peso.

Un atleta tiene derecho de participar solo en una categoría de peso durante una competición.

El competidor que llegue tarde o no se presente al pesaje no podrá participar en la competición.

Para todas las competiciones, los pesajes serán organizados la mañana o tarde anterior para las categorías de peso concernientes. El pesaje y el control médico tienen una **duración de 30 minutos**. Si después del tiempo oficial quedaran todavía atletas por pesarse, el pesaje podrá excepcionalmente extenderse hasta que todos los atletas se hayan pesado. Cada categoría de peso deberá pesarse en una misma báscula.

Una hora antes del inicio del pesaje los competidores tienen derecho a controlar su peso en una báscula oficial. Durante el pesaje oficial, los atletas solo podrán subirse a la báscula una sola vez.

En circunstancias imprevistas, se puede realizar un pesaje adicional sujeto a una decisión tomada por la Comisión Técnica de FELODA.

Ningún atleta será aceptado en el pesaje si no ha pasado por el examen médico.

Los atletas que tengan síntomas de enfermedades en la piel, mal funcionamiento o lesiones del aparato locomotor no podrán participar en el procedimiento de pesaje.

Los competidores serán pesados en ropa deportiva de SAMBO: pantalón de SAMBO y torso desnudo (las mujeres con top deportivo o camiseta blanca). No está permitido pesarse sin ropa.

En el pesaje, los competidores deberán presentar la licencia federativa del año en curso, la cartilla sellada y el DNI o pasaporte.

El peso del competidor debe estar dentro del rango de la categoría de peso dada (por ejemplo, la categoría de hasta 88 kg ~~82 kg~~ varía de 79.1 kg a 88,0 Kg.74,10 a 82,00kg). Se registrará el peso exacto (un dígito después del punto decimal) del competidor en la hoja de puntuación.

Si el peso de un atleta no coincide con la categoría de peso en la que está inscrito, se anotará su peso exacto y a continuación NA (no aplica), y luego el atleta debe colocar su firma junto a esa información.

## **Artículo 12: Sorteo y elaboración de los emparejamientos**

La lista definitiva de participantes será entregada por el jefe de la delegación en la Secretaria de la Competición antes de las 15:00 horas del día anterior a la competición. Ninguna modificación de la lista será aceptada una vez sobrepasado este plazo.

Los participantes deberán ser emparejados de acuerdo con el orden numérico determinado por el sorteo, hecho el día anterior a la competición para cada categoría de peso concerniente, como última fecha posible. El resultado del sorteo debe ser de público conocimiento. El sistema de administración de la competición de la FELODA deberá ser usado para el sorteo.

Si el sistema de competición de la FELODA no puede ser usado, bolas numeradas deben ser puestas en una urna, una bolsa u objeto similar donde no puedan ser reconocidas. Si se usa otro sistema diferente, debe estar bien claro su funcionamiento.

Si el delegado del equipo (o su sustituto) no puede participar del sorteo debido a una razón excepcional, debe informar al organizador o, de lo contrario, su/s atleta/s no formará/n parte del sorteo.

**Importante:** En caso de que responsable por el pesaje y el sorteo observe un error en el procedimiento, el sorteo para la categoría en cuestión deberá ser cancelado y repetido con la aprobación del controlador.

El controlador es responsable del buen desarrollo del sorteo y debe asegurarse de que estas reglas sean cumplidas. Este también confirmará la lista de pesaje. Después del final del sorteo, ninguna protesta puede ser registrada.

### **Artículo 13: Lista inicial**

Si uno o más atletas no se presentan o no dan el peso, su/s oponente/s ganará/n el combate por forfait. Estos atletas serán eliminados de la competición y serán clasificados últimos, sin puntos ni puesto/ranking.

NINGÚN EMPAREJAMIENTO será realizado de nuevo el día de la competición.

## **CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL**

### **Artículo 14: Composición**

En todas las competiciones, el cuerpo arbitral para cada combate estará compuesto por los siguientes integrantes:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Los procedimientos de asignación del cuerpo arbitral están determinados en la *Normativa General del Colegio Nacional de Jueces-Árbitros*. El reemplazo de un árbitro durante un combate está terminantemente prohibido, excepto en el caso de una enfermedad grave que sea certificada por un médico. En ninguna circunstancia el cuerpo arbitral estará compuesto por dos integrantes de la misma territorial y solo en casos excepcionales será permitido; además y en la misma línea, está terminantemente prohibido que un árbitro participe en combates que involucren atletas de su misma territorial.

El cuerpo arbitral deberá tomar todas las decisiones unánimemente o por mayoría (2 de 3).

### **Artículo 15: Obligaciones generales**

- a) Los árbitros deberán realizar todas sus obligaciones determinadas en el *Reglamento* que rigen las competiciones de Sambo y en cualquier caso especial que sea establecido por la organización de competiciones particulares.
- b) Es deber de los árbitros seguir el combate con precisión y evaluar las acciones de manera que aquellas registradas en las planillas del juez y del jefe de tapiz reflejen con exactitud el desarrollo del combate.
- c) El jefe de tapiz, el árbitro y el juez deben evaluar las acciones técnicas de manera individual con el fin de llegar a una decisión conjunta. El árbitro y el juez deben trabajar en conjunto bajo la dirección del jefe de tapiz, quien coordina el trabajo de los árbitros.

- d) Las planillas del juez y del jefe de tapiz serán usadas para registrar todos los agarres, lances y acciones ejecutadas por los dos oponentes con la mayor precisión, en el orden correspondiente a las diferentes situaciones del combate. Estas planillas deberán ser firmadas por el juez y el jefe de tapiz, respectivamente.
- e) Si un combate no termina en victoria total o abandono, la decisión de quién resulta ganador del combate la tomará el jefe de tapiz basándose en la evaluación de todas las acciones de cada competidor registradas de principio a fin en las planillas del juez y del jefe de tapiz.
- f) Es requisito de los árbitros utilizar el vocabulario propio de la disciplina durante el combate
- g) Cuando un **Challenge** es solicitado por un entrenador y confirmado por el atleta, el controlador arbitral y el jefe de tapiz visualizarán en un video la repetición de la acción. Después de debatir la acción, el controlador arbitral toma la decisión, la cual será definitiva.
- h) Si durante el combate no se evalúa ninguna acción técnica o hay el mismo número de amonestaciones dadas al mismo tiempo , el combate se interrumpirá en la mitad del tiempo y el trío arbitral definirá al atleta activo y anunciará la correspondiente amonestación a su oponente.
- i) Si un combate termina sin puntos técnicos, el atleta al que se asignó la amonestación perderá el combate.

## Artículo 16: Uniforme arbitral

El cuerpo arbitral deberá estar vestidos con el uniforme homologado de la FELODA. Este consistirá en un polo negro, pantalón negro, calcetines y zapatillas negras.

El uniforme del cuerpo arbitral no podrá llevar el nombre de un auspiciador o patrocinador propio. Sin embargo, podrá incluir el nombre de un auspiciador de la FELODA.

## Artículo 17: El árbitro central

- a) El árbitro es responsable de conducir propiamente el combate en el tapiz, que deberá estar dirigido de acuerdo con este Reglamento.
- b) Deberá ordenar el respeto entre los contendientes y utilizar toda su autoridad sobre ellos con el fin de que obedezcan inmediatamente sus instrucciones. Asimismo, deberá conducir el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular y fuera de tiempo.
- c) El sonido de su silbato empieza e interrumpe el combate. El combate finalizará con el sonido del gong o crono-marcador. El árbitro ordenará el regreso de los atletas al tapiz o la continuación del combate en la posición de pie o de suelo, con la aprobación del juez o del jefe de tapiz.
- d) Utilizará una muñequera roja en su mano izquierda y una azul en su mano derecha. Deberá indicar con sus dedos los puntos correspondientes al valor de una acción inmediatamente después de su ejecución levantando el brazo correspondiente al atleta que ha anotado.
- e) El árbitro deberá interrumpir el combate:
  - Si se produce un Knock-down.
  - si los competidores salen fuera del tapiz.

- si los competidores no son lo suficientemente activos y no muestran ningún intento real de realizar técnicas en la posición del suelo.
- si alguno de los competidores necesita asistencia médica.
- Si se produce un derribo o técnica prohibida.
- Si alguno de los competidores necesita ajustar su uniforme.

f) El árbitro deberá detener el combate:

- a la señal de sumisión del competidor.
- en caso de que uno de los competidores gane por una "Proyección total".
- si uno de los competidores gana por superioridad técnica (diferencia de 8 puntos).
- Si se toma la decisión de descalificar o eliminar del combate. a un atleta del combate.
- En caso de que uno de los competidores gane por un segundo Knock-down
- En caso de que uno de los concursantes gane por knock-out.

g) También son obligaciones del árbitro:

- cuidar que los atletas permanezcan en el tapiz hasta que el resultado sea anunciado;
- asegurarse de que los atletas no descansen durante el combate con la excusa de secarse el cuerpo, sonarse la nariz, simular una lesión, etc. En caso de que esto suceda, deberá detener el combate y pedir una amonestación (0) para el atleta en falta y 1 punto para su oponente, en caso de ser la segunda y tercera amonestación;
- proclamar al ganador, una vez confirmado por el jefe de tapiz al final del combate.

h) El árbitro pedirá las penalizaciones por violación de las Reglas o por brutalidad.

i) Si el defensor realiza una técnica ilegal en la posición de suelo, el árbitro, sin interrumpir el combate, llamará la atención dando palmaditas en cualquier parte del cuerpo del atleta para detener la violación y le dará una amonestación y un punto al adversario.

j) Si el atacante realiza una técnica ilegal en la posición de suelo, el árbitro interrumpirá el combate y lo reanudará en posición de pie, dando una amonestación y un punto a su adversario.

k) Tan pronto como uno de los competidores sea llevado a la inmovilización, el árbitro deberá mostrar el gesto adecuado, iniciando una "cuenta de inmovilización".

l) Después de finalizado del tiempo de inmovilización, el árbitro mostrará los puntos correspondientes.

## Artículo 18: El juez

a) Deberá seguir de cerca el desarrollo del combate sin permitirse distracciones de cualquier tipo, deberá otorgar puntos para cada acción, y anotarlas en su planilla, en concordancia con el árbitro o el jefe de tapiz. Deberá dar su opinión en todas las situaciones.

b) Siguiendo cada acción, anotará los puntos en su planilla y los mostrará al público, bien a través de paletas o un marcador electrónico.

- c) En todas las ocasiones en las que el juez observe situaciones que considere anormales o irregulares en el transcurso del combate o en la conducta de los atletas, deberá llamar la atención del árbitro para hacérselas notar.
- d) Las decisiones del árbitro y del juez son válidas y pueden ser ejecutadas, si están de acuerdo, sin la intervención del jefe de tapiz.

Durante el combate, el juez no debe abandonar su posición, excepto en los casos en los que acompañe a un deportista y por indicación del jefe de tapiz.

### Artículo 19: El jefe de tapiz

- a) El jefe de tapiz asumirá todos los deberes y obligaciones estipulados en el reglamento.
- b) Deberá coordinar el trabajo del árbitro y del juez.
- c) Está obligado a seguir el curso del combate con mucho cuidado, sin permitirse distracciones de ningún tipo, y a evaluar la conducta y acción de sus compañeros.
- d) En el caso de cualquier desacuerdo entre el árbitro y el juez, el jefe de tapiz se decantará por uno u otro con el fin de determinar el valor de la acción. Si no estuviera de acuerdo con ninguna valoración, iniciará una consulta con el árbitro y juez. Si el jefe de tapiz no obtiene la mayoría durante la consulta, debe optar por mantener la opinión del árbitro o del juez. Esta consulta no invalida el derecho del atleta de solicitar *Challenge*.
- e) En ninguna circunstancia el jefe de tapiz deberá ser el primero en dar su opinión. Su obligación es esperar las opiniones del árbitro y del juez. No tiene el poder de influir en sus decisiones.
- f) El jefe de tapiz podrá decidir la interrupción de un combate en el caso de un error grave cometido por el árbitro.
- g) Durante un combate, si un entrenador considera que se ha cometido un error arbitral podrá solicitar el challenge. El árbitro (con la autorización del jefe de tapiz) esperará a que la lucha se encuentre en una posición neutral para detener el combate. El controlador arbitral y el jefe de tapiz revisarán la evidencia en video. Si el controlador confirma la decisión inicial del cuerpo arbitral, el atleta que reclamó el challenge perderá esta opción para lo que queda de combate.

Después de la revisión del video, el controlador determinará la decisión final. Esta será definitiva y no podrá estar sometida a un nuevo challenge.

- h) La hoja de puntuación se completará de la siguiente manera:
  - Las puntuaciones de las técnicas se anotarán en la hoja de puntuación en la misma secuencia en las que han sido realizadas por los atletas utilizando los números 1,2 o 4.
  - Las inmovilizaciones será marcadas redondeando los números con un círculo.
  - Un combate que termine antes de tiempo se marcará con una "X" registrando el tiempo en que finalizó el combate, y si el combate terminó antes del tiempo debido a la descalificación de un atleta, se anotará con un signo "X/D";
  - Los puntos por amonestaciones se anotarán a favor del oponente y se deben anotar en un recuadro (1ª amonestación = 0, 2ª amonestación = 1, 3ª amonestación = 1); si se anuncia una 4ª amonestación, entonces se coloca "X".
  - Los cuatro puntos obtenidos por un Knock-Down. Se marcan 4KD
  - La finalización de un combate por un Knock-Out X/KO

- La finalización de un combate por un segundo Knock-Down se marca X/KD

- i) Un combate finaliza antes del tiempo en caso de:
  - a) Victoria total.
  - b) Eliminación del (los) competidor (es) durante un combate por repetidas violaciones de las reglas, o por decisión médica.
  - c) Descalificación del (los) competidor (es) de la competición.
  - d) Incomparecencia del (los) competidor (es) a un combate.
- j) Si el combate termina antes de tiempo, la hora actual se registrará en la hoja de puntuación.
- k) Al determinar el resultado de un combate, la suma total de puntos técnicos y puntos por amonestaciones realizados por cada uno de los competidores serán registrados en las columnas correspondientes de la hoja de puntuación, y el nombre del ganador se encierra en un círculo.

## **Artículo 20: El árbitro de control de uniforme (Call Room)**

El árbitro de control uniforme deberá:

- a) Informar a los competidores sobre su momento de entrar al tapiz.
- b) Localizar los atletas para el siguiente combate de acuerdo con el registro de la hoja o protocolo de combates.
- c) Identificar al atleta de acuerdo a su acreditación.
- d) Verificar los uniformes de los atletas (largo y ancho de mangas, chaqueta, cinturón). Además comprobará:
  - Verifica las condiciones del uniforme (color, sin roturas);
  - El sistema de fijación del casco (en la coronilla, en la parte posterior de la cabeza y debajo de la mandíbula), el tamaño del casco;
  - La fijación de los guantes;
  - El tamaño de las espinilleras (almohadillas);
  - El protector bucal;
  - La coquilla para los hombres y el vendaje protector del pecho y la camiseta para las mujeres;

## **Artículo 21: El controlador**

1. El controlador deberá:

- Verificar el estado de la sala de competición y asegurarse de la presencia del material de arbitraje (paletas, dados para el challenge...)
- Designar los árbitros para el pesaje
- Distribuir a los árbitros en cada tapiz
- Realizar la reunión de los árbitros previa a la competición
- Tomar decisión sobre la descalificación de un atleta.
- Asignar la terna de árbitros para las finales.

2. El controlador tiene derecho a:

- Retirar árbitros por errores graves o que incumplan sus funciones, apuntándolo en el informe dirigido al presidente de la Comisión Técnica de la FELODA.
- Advertir (incluso expulsar del desempeño de sus funciones) a los representantes o entrenadores que violen el presente reglamento.
- Cambiar la secuencia o el orden de los combates si es necesario, con la aprobación del Director de Competición de la FELODA

3. El controlador no tiene derecho a:

- Retirar o reemplazar árbitros durante un encuentro.
- Anular la decisión del trío de árbitros.
- Hacer que el árbitro cambie su propia decisión o imponer su decisión a los tres árbitros.

## **Artículo 22: Penalizaciones contra el cuerpo arbitral**

La Junta Directiva de la FELODA, que constituye el jurado supremo, tendrá el derecho de tomar colectivamente las medidas disciplinarias contra el/los miembros/ del cuerpo arbitral que haya/n cometido una falta técnica o disciplinaria, luego de haber recibido el reporte correspondiente por parte de los controladores de la competición:

- dar una advertencia;
- suspender al o los árbitros de la competición durante una o más sesiones;
- eliminar al o los árbitros de la competición.

Otras sanciones decididas por la Comisión de Disciplina de la FELODA podrán ser aplicadas, dependiendo de la seriedad de la falta cometida.

## **CAPÍTULO 5. EL COMBATE**

### **Artículo 23: Duración del combate**

La duración de los combates será de **5 minutos** para adultos y juveniles (hombres y mujeres).

El tiempo de un combate comenzará a contarse con el sonido del silbato del árbitro El final del combate será determinado por el sonido del Gong o el crono-marcador. El tiempo de las pausas no se incluirá en el tiempo total (real) del combate.

### **Artículo 24: La llamada al tapiz**

Los contendientes son llamados a presentarse al tapiz en voz alta, clara y fuerte. Un contendiente no puede ser llamado a competir en un nuevo combate si no ha transcurrido un **período de descanso de 10 minutos**.

Un tiempo de espera mínimo está garantizado para aquel competidor que no responda a la primera llamada, según el siguiente protocolo: el competidor será llamado tres (4) veces, con intervalos de 30



segundos. Si el atleta no se presenta después de la cuarta llamada, será eliminado. Su oponente ganará el combate por incomparecencia o forfait.

## Artículo 25: Comienzo y fin del combate

Antes del comienzo del combate, los competidores se ubicarán en la esquina del tapiz correspondiente al color de su uniforme.

A la llamada del árbitro se juntan los tres en el centro del tapiz y los competidores se saludan dándose la mano (con ambas manos). Después darán un paso atrás y comienza el combate con el sonido del silbato del árbitro.

El combate finaliza con la señal acústica (sonido del gong) y no con el silbato del árbitro.

Se evaluarán todas las acciones técnicas e infracciones realizados antes de la señal de sonido (gong), y la puntuación de la proyección o infracción se podrá mostrar después de finalizado el combate.

No se evaluarán las acciones técnicas realizadas después del toque del silbato.

Para anunciar los resultados, el árbitro llamará a los atletas al centro del tapiz, tomará las muñecas de ambos competidores y luego levantará el brazo del ganador. Inmediatamente después, los competidores se darán la mano y abandonarán el tapiz.

## Artículo 26: Interrupciones del combate

- a) Si uno de los contendientes se ve forzado a interrumpir el período debido a una lesión o a cualquier otro incidente razonable que suceda más allá de su control, el árbitro podrá detener el combate. Durante dicha interrupción, el/los atletas/s deberán permanecer en su esquina. Podrán recibir consejos de su entrenador.
- b) Si un combate no puede ser reanudado por cuestiones médicas, la decisión será tomada por el doctor de la competición a cargo, quien informará tanto al entrenador y atleta involucrado como al jefe de tapiz. Este último, ordenará el final del combate. No se podrá revertir la decisión tomada por el doctor de la competición.
- c) En ninguna circunstancia un competidor podrá tomar la iniciativa de interrumpir la acción por su cuenta, arrastrando o empujando a su oponente de nuevo desde fuera del tapiz hacia el centro.
- d) Si una acción debe ser detenida debido a que un atleta deliberadamente lesiona a su oponente, el atleta en falta será descalificado.
- e) Si un atleta interrumpe el combate **sin tener sangre o una lesión visible** certificada por el doctor de la competición, se le penalizará con amonestación (y 1 punto al adversario si es segunda o tercera amonestación.)
- f) Si uno de los atletas presenta una **lesión con sangre**, el árbitro deberá interrumpir el combate para detener el sangrado. Se pondrá en marcha un cronómetro (tiempo de lesión) en el momento exacto que el doctor empieza a tratarlo. En caso de que el tiempo acumulado por interrupciones para tratar un sangrado exceda los **2 minutos** a lo largo de todo el combate, el jefe de tapiz ordenará la finalización de este. En esas circunstancias, el atleta involucrado perderá el combate y su oponente ganará por lesión.

- g) En caso de ocurrir un error técnico pasado por alto al equipo arbitral, como pudieran ser un error del cronometrador, la subida errónea de puntos en el marcador, , declaración del vencedor incorrecta..., el controlador arbitral podrá intervenir y pedir la corrección, ya sea a través de una pequeña consulta o por medio de la revisión del video.

## Artículo 27: Posiciones de los competidores

1. **Posición de pie:** Es la posición en la que un competidor toca el tapiz solo con los pies.
2. **Posición de suelo:** Es la posición de un competidor cuando toca o hace contacto con el tapiz con cualquier parte del cuerpo además de los pies.

a) **Sobre la espalda:** Es la posición donde el competidor toca el tapiz con ambos omoplatos (o rueda rápidamente sobre la espalda sin detenerse).

Rolling - Es el rodado de un atleta después de una caída al tapiz **sin pausa visual**.

b) **Posición de "puente":** Es la posición donde el competidor se encuentra de espaldas al tapiz y lo toca con los pies y la cabeza como únicos puntos de apoyo.

c) **Sobre su costado:** Es una posición en la que el cuerpo del competidor toca lateralmente el tapiz, y su espalda y hombros forman un ángulo *menor de 90 grados* con respecto al tapiz.

d) **Posición de "medio puente":** Es cuando el competidor se encuentra de espaldas al tapiz y lo toca únicamente con la cabeza y un pie (o con uno de los hombros; y la/s planta/s del pie).

e) **Sobre el pecho y estómago:** Es una posición en la que los atletas tocan el tapiz con el pecho o el estómago, y el ángulo que forma su espalda a nivel de los hombros con el tapiz es mayor de 90 grados.

f) **Sobre los glúteos o la zona lumbar:** Es una posición en la que los atletas caen al tapiz de glúteos o con la zona lumbar.

g) **Sobre el hombro:** Es la posición en la que los atletas caen al tapiz sobre el hombro.

3. El **knock-out** es una disminución temporal de la condición física de un atleta como resultado de un golpe en el que pierde la capacidad para seguir luchando sin poder recuperarse en 10 segundos (cuenta progresiva hasta 10).

6. El **knock-down** es una disminución temporal de la condición física de un atleta como resultado de un golpe en el que pierde la capacidad para seguir luchando, pero que ha podido recuperarse en 10 segundos (cuenta progresiva hasta 10) y volver a tomar una posición de pelea.

Criterios para confirmar la recuperación de un atleta después de un knock-down:

- posición estable (el atleta se pone de pie y demuestra estar listo para continuar);
- tono muscular (el atleta mantiene una postura de combate con tensión muscular, resistiendo los esfuerzos de un árbitro para romperla);
- reacción de las pupilas;
- ausencia de lesiones evidentes.

## Artículo 28: Derribos / Proyecciones / Lanzamientos

1. Se considera derribo, proyección o lanzamiento a toda acción técnica que haga perder el equilibrio a su oponente y le haga caer sobre el tapiz con cualquier parte del cuerpo excepto con los pies.
2. Un derribo es fallido cuando el atacante realiza una acción con una caída posterior, no inmediata.
3. Solamente los derribos realizados desde la posición de pie (el atacante) antes del derribo del oponente serán evaluado. El atacado debe estar en posición de pie igualmente.
4. Los **derribos sin caída del atacante** serán evaluados como tal siempre que el atacante se mantenga en posición de pie desde el comienzo hasta el final de la proyección.
5. Se evaluará un **derribo con caída del atacante**, si durante la ejecución de esta acción el atacante acompaña en la caída a su oponente o se apoya sobre este para no caer (con su mano o el pie).
6. Una acción técnica realizada desde la posición de pie (atacante) que levante completamente a su oponente que está en posición de suelo, haciéndole girar sobre su eje longitudinal, transversal o sagital (o rotación combinada), se evaluará de manera similar a las acciones técnicas realizadas desde la posición de pie.
7. Una acción técnica realizada desde la posición de pie, estando su oponente de rodillas no se evaluará a no ser que lo levante totalmente del suelo como en el párrafo anterior No se evaluará ningún derribo o giro estando el atacante en posición de suelo.

## Artículo 29: Técnicas dolorosas

1. Una técnica dolorosa (*painful hold*) consiste en bloquear los brazos o piernas del oponente (con los brazos o piernas del atacante) en posición de suelo para realizar las siguientes acciones: inflexión (palanca) o rotación de la articulación (nudo), o comprimir los tendones o músculos (atenazar) lo que obliga al oponente a darse por vencido (abandonar.) Comprimir el torso del oponente con el uso de las piernas entrelazándolas está permitido
2. El inicio de la técnica dolorosa se considerará en el momento justo cuando el atacante agarre una de las extremidades del oponente con el objetivo de infligirle dolor.
3. Se asignará un **(1) minuto** para completar la técnica dolorosa.
4. Se podrán realizar técnicas dolorosas tanto en la posición de suelo como de pie.
5. En el intento de evasión de la técnica dolorosa, el defensor podrá arrojar a su oponente sobre el tapiz, excepto tirándolo en la cabeza.
6. Una técnica dolorosa deberá interrumpirse:
  - a) cuando el atacante cambie a una técnica de estrangulamiento o a una inmovilización
  - b) si los atletas salen fuera del tapiz
  - c) si el atacante realiza una técnica ilegal
  - d) en caso de inacción
  - e) una vez finalizado el tiempo de un (1) minuto

f) una vez finalizado el tiempo del combate.

6. Si se inicia una técnica dolorosa al final del combate, su ejecución deberá detenerse con la señal del gong.

7. Una técnica dolorosa se considera una victoria total si el defensor da una señal de sumisión (abandono) durante la misma.

a) La señal de sumisión se da en voz alta y/o palmeando varias veces el tapiz, el cuerpo del defensor o el cuerpo del oponente con la mano o el pie.

b) Cualquier exclamación del competidor realizada durante una técnica dolorosa se considerará como señal de abandono.

c) La solicitud de interrumpir el combate por parte del atleta que está recibiendo una técnica dolorosa se considerará como señal de abandono, a menos que sea causada por una violación de las reglas (técnica ilegal) por parte del atacante.

#### **Aclaraciones:**

a) Si el atacante, mientras ejecuta una técnica dolorosa, cambia a una inmovilización u otra acción técnica en la posición del suelo, o si el defensor sale de la técnica dolorosa y contraataca, la cuenta del tiempo de técnica dolorosa se detendrá, pero el combate no se interrumpirá.

b) Si ambos atletas ejecutan una técnica dolorosa al mismo tiempo, el árbitro comenzará a contar el tiempo de técnica dolorosa para cada atleta mostrando el gesto apropiado, y el tiempo de técnica dolorosa expirará en el mismo momento para ambos.

c) Si durante una técnica dolorosa el defensor iniciara una técnica dolorosa, el árbitro comenzará la cuenta para el primer atleta y luego, la cuenta para el segundo atleta. La cuenta del tiempo de técnica dolorosa para ambos atletas terminará cuando finalice el tiempo de la técnica dolorosa iniciado por el primer atleta.

d) Si durante una técnica dolorosa el defensor iniciara sobre su oponente una inmovilización, el árbitro, sin interrumpir la cuenta de técnica dolorosa, comenzará una cuenta del tiempo de inmovilización con el gesto apropiado y, una vez finalizado el tiempo de presa dolorosa, cancelará la cuenta de la técnica dolorosa con el gesto adecuado y continuará contando el tiempo de inmovilización.

e) Si un atleta comienza a sangrar abundantemente durante la técnica dolorosa, el árbitro detendrá la cuenta de la técnica dolorosa, e invitará al médico a asistir al atleta. Una vez concluya la asistencia médica, se reanudará el combate en posición de pie.

f) Si durante una técnica dolorosa el atacante no hace ningún intento real de completarlo, el árbitro podrá interrumpir el combate y reanudarlo en posición de pie en el centro del tapiz.

k) Si durante un combate hay un knock-out como resultado de un golpe o pérdida del conocimiento como resultado de un estrangulamiento, el árbitro debe realizar las siguientes acciones:

a) quitarle el casco;

b) quitar el protector bucal;

c) invitar al médico al tapiz.

l) Si durante el combate hay un knock-down, el árbitro comenzará inmediatamente una cuenta progresiva hasta 10, y verificará la condición del atleta, si este recupera la capacidad de continuar luchando, mostrará 4 puntos del Knock-down o si no puede continuar finalizará el combate con un Knock-Out la subsiguiente eliminación del atleta.

### Artículo 30: Estrangulaciones

1. Las estrangulaciones son acciones técnicas realizadas sobre el cuello del oponente que impide la respiración normal y conduce a una disminución temporal de la condición física del deportista.
2. Se considera que un estrangulamiento comienza en el momento que el atacante fija la técnica de asfixia en su oponente.
3. Se asignará un **(1) minuto** para un estrangulamiento.
4. Las estrangulaciones están permitidos en cualquier posición (suelo o de pie).
5. Mientras el atacante mantiene el estrangulamiento en la posición de pie, el defensor podrá arrojar a su oponente sobre el tapiz, excepto tirándolo en la cabeza.
6. Se permite realizar estrangulamientos con las manos, piernas y el uniforme.
7. Estrangulaciones con las manos solo pueden realizarse usando el antebrazo del atacado mientras no provoque una torsión de la columna cervical.
8. Estrangulaciones con las manos teniendo la cabeza del oponente de frente solo se permiten con el agarre del brazo y el cuello del atacado.
9. Estrangulaciones con piernas solo se permiten apretando el cuello del oponente junto con su brazo.
10. Estrangulaciones con uniforme solo se permiten con las solapas de la chaqueta del oponente.
11. Se debe detener un estrangulamiento:
  - a) si el atacante cambia a una técnica dolorosa o una inmovilización
  - b) si los atletas salen del tapiz
  - c) si el atacante realiza una técnica ilegal
  - d) en caso de inacción;
  - e) una vez finalizado el tiempo del combate.
12. Un estrangulamiento puntúa como una **Victoria Total** si el defensor da una señal de sumisión (abandono) durante la mismo.
  - a) La señal de sumisión se da en voz alta y/o palmeando varias veces el tapiz, el cuerpo del defensor o el cuerpo del oponente con la mano o el pie.
  - b) Cualquier exclamación del competidor realizada durante una técnica dolorosa se considerará como señal de abandono.

c) La solicitud de interrumpir el combate por parte del atleta que está recibiendo una técnica dolorosa se considerará como señal de abandono, a menos que sea causada por una violación de las reglas (técnica ilegal) por parte del atacante.

13. Si un atleta pierde el conocimiento durante un estrangulamiento, el combate será interrumpido y su oponente será declarado vencedor del combate.

### **Artículo 31: Inmovilizaciones**

1. Una inmovilización (**hold-down**) es una técnica mediante la cual un atleta mantiene a su oponente controlado de espaldas al tapiz durante un período de tiempo específico, presionando con su propio cuerpo sobre el torso del oponente (o presiona los brazos del oponente contra su propio cuerpo).

2. La cuenta de inmovilización se inicia desde el momento en que el atacante controla a su oponente en la posición indicada en el punto anterior.

3. Un control de veinte (**20**) segundos serán ofrecidos para completar la inmovilización.

4. La inmovilización finaliza:

a) Si el defensor gira y se coloca sobre su pecho, estómago o glúteos (pero no en posición sobre las lumbares) y el ángulo que forma su espalda u omóplatos con el tapiz sea mayor de 90 grados.

b) Si el defensor empuja al atacante separándolo.

c) Si el atacante cambia a una técnica dolorosa.

d) Si durante la inmovilización los competidores se salen "fuera del tapiz".

e) Cuando finalice el tiempo del combate.

5. Una inmovilización se puntúa como una victoria total si el competidor retenido da una señal de sumisión o abandono.

6. La solicitud de interrumpir el combate por parte del atleta que está siendo inmovilizado se considerará como señal de abandono, a menos que sea causada por una violación de las reglas (técnica ilegal) por parte del atacante.

7. Las inmovilizaciones se evaluarán como: 2 puntos (20 segundos).

8. Durante un mismo combate no se pueden realizar más de una inmovilización evaluada. Si el samboka no lograse puntuar (de 1 a 19 segundos), le estará permitido realizar un nuevo intento.

#### **Aclaraciones:**

a) Si el atacante cambia a una técnica dolorosa durante la inmovilización, el árbitro dejará de contar el tiempo de inmovilización, mostrando el gesto apropiado, y comenzará a contar el tiempo de técnica dolorosa.

b) Si el defensor iniciase una técnica dolorosa durante su inmovilización, el árbitro iniciará la cuenta del tiempo de técnica dolorosa mientras continua la cuenta del tiempo de inmovilización. Una vez finalizado el tiempo de inmovilización, el combate no será interrumpido y continuará la cuenta del tiempo de la técnica dolorosa.

c) Si un atleta comienza a sangrar abundantemente durante la inmovilización, el árbitro detendrá el combate, dará la inmovilización por terminada. Una vez termine la asistencia médica, el combate se reanudará en posición de pie.

## Artículo 32: Golpes

1. Un golpe (golpe, puñetazo, patada, etc.) es una acción técnica que se realiza utilizando las manos, los pies o la cabeza en las áreas del cuerpo del oponente que conduce a una disminución temporal de su condición física o pérdida del equilibrio.

2. Se permite golpear con cualquier parte del puño (excepto la palma o su base), con el codo o antebrazo sobre la parte frontal y lateral de la cabeza, el torso, brazos y piernas del oponente.

3. Se permiten patadas con cualquier parte del pie (empeine, costilla, talón), espinilla y rodilla sobre la parte frontal y lateral de la cabeza, el torso, brazos y piernas del oponente

4. Los golpes con la cabeza se permiten con la frente, el lateral o la parte de atrás de la cabeza, siempre que los atletas tengan los cascos correctamente fijados.

5. Los golpes en la posición de suelo solo está permitido si ambos atletas están en el suelo.

6. Un atleta en el suelo puede golpear a su oponente estando este de pie.

7. Se considerará que un golpe se ha realizado *sin caída* si el atacante permanece de pie durante el golpe (desde el inicio hasta el final del golpe).

8. Se considerará que un golpe se ha realizado *con caída* si el atacante cae al suelo durante el golpeo o si se apoya sobre su oponente ya en el suelo para mantener el equilibrio (con la mano o el pie).

9. Los golpes se puntuarán:

a) si después de realizar un golpe, el oponente pierde el equilibrio y cae sobre su espalda o en "puente", "medio puente", estómago, pecho, espalda baja, caderas u hombro

b) si después de un golpe hay un knock-out o un knock-down.

10. Si un atleta sufre un Knock-out o dos Knock-down, el médico de la competición tendrá la potestad de sacarlo del combate.

11. Son técnicas de golpe prohibidas:

a) Golpe con un guante abierto o la base de la mano.

b) Golpe con el codo o cabeza a la cabeza del oponente en el suelo para hombres.

En la categoría femenina está prohibido golpes con cabeza y codo tanto en posición de pie como en posición de suelo

c) golpes con los dedos.

13. Está prohibido golpear:

a) en la parte posterior de la cabeza y la coronilla.

b) la garganta.

c) la clavícula.

d) las articulaciones de brazos y piernas (codo, rodilla, arco del pie) contra su curvatura natural, así como al bloquear una extremidad atacada.

e) la espalda, la zona lumbar, el coxis, el ano.

f) En la ingle.

### **Artículo 33: Tipos de victoria**

Un combate puede ganarse por:

- Victoria total (anticipada o antes finalizar el tiempo)
- Victoria por puntos

Se concederá la **Victoria Total** a:

- a) Una proyección total: proyección desde la posición de pie sin que el atacante caiga, el defensor cae sobre su espalda (o posición de "puente") o rodando sobre su espalda (sin pausa visual).
- b) En caso de una señal de "abandono" durante una inmovilización o presa dolorosa o estrangulación
- c) En caso de una ventaja de 8 o más puntos de uno de los atletas.
- d) En caso de que el oponente se retire del combate.
- e) En caso de que un atleta sea descalificado de la competición.
- f) en caso de knock-out;
- g) en caso de dos (2) knock-downs;

Se concederá **Victoria por Puntos**:

- a) Al atleta que haya obtenido más puntos al final del combate.
- b) En caso de empate a puntos al final del combate, el ganador se definirá siguiendo en orden estos criterios:
  1. Mayor número de puntos por acciones técnicas (proyecciones, inmovilizaciones, Knock-downs).
  2. Mayor número de técnicas de 4 y 2 puntos.
  3. Última técnica evaluada (1, 2, 4 puntos).
  4. En el caso que no existieran puntos por acciones técnicas el menor número de amonestaciones.
  5. Si se mantuviera todavía el empate, el atleta que recibió la última la amonestación, pierde el combate.



## **Artículo 34: El entrenador**

El entrenador permanecerá en todo momento sentado en su silla en la esquina asignada y no se le permitirá levantarse. Si el doctor de la competición se lo permite, estará autorizado a asistir a su atleta en caso de lesión. Excepto en esta situación o durante el intervalo, está estrictamente prohibido que el entrenador pise el tapiz. Si esto sucede, podrá ser sancionado con una tarjeta amarilla.

El entrenador tiene terminantemente prohibido influir en las decisiones arbitrales o dirigirse al cuerpo arbitral. Podrá solamente dirigir la palabra a su atleta.

El jefe de tapiz podrá amonestar al entrenador con tarjeta roja y su consiguiente expulsión en el caso que el entrenador reincida entrando en el tapiz y/o reclamando al cuerpo arbitral. El jefe de tapiz podrá sacar la tarjeta amarilla o roja por propia iniciativa.

El jefe de tapiz está obligado a informar inmediatamente al director de la competición en el caso de sacar una tarjeta roja y a anotarlo en la planilla del combate. El entrenador amonestado será eliminado de la competición y no podrá seguir con sus tareas. Su Federación Autonómica tendrá derecho a nombrar a un entrenador suplente.

La Federación Autonómica del entrenador expulsado será penalizada siguiendo las disposiciones de las regulaciones disciplinarias y financieras de la FELODA.

Si un entrenador recibiese dos tarjetas amarillas durante la misma competición (no necesariamente durante el mismo combate), también será eliminado de esta y no podrá continuar con sus tareas. En el caso de una tarjeta roja directa, se le retirará su acreditación.

Solo se permite un máximo de dos acompañantes por atleta en la zona de competición. Si una Federación Autonómica tuviese un doctor en su equipo, este podrá acompañar al atleta como segunda persona e intervenir en caso de lesión.

## **Artículo 35: El Challenge**

El “challenge” es un recurso por el cual un entrenador tiene permitido, en representación de su atleta, reclamar la parada del combate y requerir que el controlador arbitral y el jefe de tapiz revisen una acción técnica en video por no estar de acuerdo con la decisión arbitral. El desacuerdo debe ser razonable, y el derecho al challenge no debe utilizarse para realizar simples quejas o reclamaciones; de lo contrario, el entrenador involucrado será sancionado con una tarjeta amarilla.

El entrenador solicitará el challenge tirando sobre el tapiz una esponja de color o mediante un medio electrónico colocado en su esquina a tal efecto. Si un atleta está en desacuerdo con la decisión de su entrenador, deberá rechazar el challenge directamente y el combate continuará.

En caso de un problema técnico que no permita la revisión de la acción protestada, la decisión inicial del cuerpo arbitral será reafirmada, y el entrenador que haya reclamado podrá volver a usar el challenge.

### **Aclaraciones**

Cada atleta tiene la posibilidad de realizar un (1) challenge por combate. Si después de la revisión, el controlador arbitral (o su sustituto) modifica la decisión arbitral inicial, entonces el entrenador recuperará el challenge y podrá reclamar otra acción en el mismo combate.

Si el controlador confirma la decisión inicial del cuerpo arbitral, el atleta perderá su challenge y su oponente recibirá 1 punto.

El jefe de tapiz deberá pedir que se detenga el combate para revisar el video en cuanto los atletas se encuentren en una posición de lucha neutral.

El jefe de tapiz no podrá rechazar una petición de Challenge por su cuenta. Solamente el controlador tiene potestad de rechazar un challenge.

Del mismo modo, ningún challenge puede ser solicitado después del final del tiempo reglamentario, excepto cuando los puntos en el marcador sean anotados posteriormente al silbato del árbitro, o en el caso en que una acción suceda justo antes de que el tiempo acabe.

El entrenador tendrá 10 segundos para reclamar, a contar a partir del momento que el marcador haya sido actualizado o partir del momento en que los atletas terminen la acción y vuelvan a una posición neutral.

El entrenador que solicita un Challenge deberá hacerlo desde su posición, sentado en su esquina correspondiente, sin subirse a la plataforma o al tapiz y sin aproximarse a las mesas del juez o del jefe de tapiz. Más aún, el entrenador no tiene permitido manifestar su reclamación arrojando elementos al tapiz, como ser toallas, botellas de agua, etc.

Luego de haber revisado la acción y consultado con el jefe de tapiz, el controlador arbitral (o su sustituto), tomará su decisión definitiva. Su decisión será determinante e inapelable.

No será posible solicitar un “contra - challenge” una vez que se haya tomado la decisión final.

## **CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS**

### **Artículo 36: Valor atribuido a las acciones técnicas**

1. Las técnicas aplicadas por un atacante que no le han garantizado la victoria total serán evaluadas por puntos.

La evaluación de una proyección dependerá de:

- Si la proyección o derribo fue realizado por el atacante con o sin caída.
- En qué posición se encuentra el atacado o defensor (suelo o pie)
- Con que parte del cuerpo cayó el oponente después de la proyección.

2. Se otorgarán **cuatro (4) puntos** por:

- a) Una proyección sin caída del atacante; donde el oponente cae de lado o en la posición de "medio puente".
- b) Una proyección con caída del atacante; donde el oponente cae de espaldas o en posición de "puente".
- c) Un Knock-down.

3. Se otorgarán **dos (2) puntos** por:

- a) Una proyección sin caída del atacante; en la que el oponente cae sobre el pecho, estómago, glúteos, espalda baja u hombro;
- b) Una proyección con caída del atacante; en la que el oponente cae de lado o en posición de "medio puente".
- c) Una inmovilización de 20 segundos.

4. Se otorgará un (1) punto por:

- a) Una proyección con caída del atacante donde el oponente cae sobre el pecho, estómago, glúteo(s), zona lumbar u hombro;
- b) La segunda y tercera amonestación emitida al oponente.

5. Durante el combate, las acciones técnicas de los atletas serán evaluadas según la decisión de la mayoría del trío arbitral.

Caída del defensor	Defensor de pie	
	Sin Caída	Con Caída
Sobre la espalda o puente	Victoria total	4 puntos
De lado o "medio puente"	4 puntos	2 puntos
Sobre el pecho, estómago, glúteos, espalda baja o hombro	2 puntos	1 punto

Defensor cae resultado de un golpe	
knock-out	Victoria total
Primer knock-down	4 puntos
Segundo knock-down	Victoria total

### Artículo 37: Acciones al borde del tapiz

1. Durante un combate, los atletas no tienen permitido salir fuera del tapiz sin el consentimiento del árbitro.
2. Por decisión del árbitro, el atleta puede salir del tapiz para cambiarse el uniforme de SAMBO.
3. La posición "fuera del tapiz" se considerará si:
  - a) Uno de los atletas en posición de pie, pisa fuera con ambos pies.
  - b) Si ambos atletas en posición de suelo salen fuera de la línea del área de combate del tapiz.
  - c) Si uno de los atletas en posición de suelo, sale fuera de la zona de seguridad del tapiz.
4. La posición "fuera del tapiz" es determinada durante un combate por el árbitro, o en su caso, por la mayoría del cuerpo arbitral.

5. Si los competidores se encuentran en posición "fuera del tapiz", al silbato del árbitro deberán regresar al centro del tapiz y continuar el combate desde la posición de pie.
6. Si un ataque o contraataque comienza dentro del área de combate y termina fuera del área de combate, pero dentro de la zona de protección este será evaluado.
7. Una proyección que se inicie desde la posición "fuera de la zona de combate" no será evaluada.
8. La inmovilización y la presa dolorosa que se inicien "dentro de la línea del tapiz" se realizarán y permitirán (mientras uno de los atletas mantenga contacto con el área de combate del tapiz y el segundo atleta permanezca dentro del área de seguridad del tapiz).
9. No se evaluarán los golpes fuera del tapiz.

### **Artículo 38: Amonestaciones (Warnings)**

1. Las amonestaciones se dividen en las que se otorgan progresivamente (de la 1ª a la 3ª) y las amonestaciones que se dan con puntuación (técnica ilegal).
2. Hasta un máximo de tres (3) amonestaciones podrán ser declaradas contra cualquiera de los competidores durante un combate. En caso de que el competidor reciba una cuarta amonestación, este atleta será eliminado del combate.
3. Durante un combate, las amonestaciones son emitidas por decisión mayoritaria del trío arbitral.
4. Las infracciones por violación de las reglas por las que un atleta recibe amonestaciones progresivamente (de la 1ª a la 3ª) son las siguientes:

	<i><b>Violación</b></i>
Evitar el combate	Salir del área del tapiz de forma deliberada en cualquier posición.
	No realizar o evitar técnicas en posición de pie. Conducta pasiva en el combate, evitando agarres
	Falso Ataque: cambiar a una posición en el suelo sin haber realizado un ataque real (el defensor no pierde su equilibrio).
	Empujar hacia afuera de manera directa e intencionada sobre el oponente con el objetivo de sacarlo del área de combate, sin intención de ejecutar un derribo.
	Violar las reglas de uniformidad de manera intencionada (subirse las mangas de la chaqueta, desatarse las botas, etc.)
	Simulación de combate o lucha.
Agarres prohibidos	Agarrar el casco, guantillas, espinilleras, cordones o lengüeta de las botas
	Agarrar los dedos de las manos o de los pies del oponente.
Conducta indebida	Salir del tapiz sin permiso del árbitro (incluso para asistencia médica).
	Llegar tarde al tapiz 30 segundos después de la primera llamada (1ª advertencia)
	Llegar tarde al tapiz 1 minuto después de la primera llamada (2ª advertencia)
	Llegar tarde al tapiz 1,5 minutos después de la primera llamada (3ª advertencia)

5. A un competidor se **amonestará con puntuación (1 punto)** si realiza una técnica ilegal. La segunda amonestación por realizar una técnica ilegal conllevará la eliminación directa del combate.

6. Las **técnicas ilegales** por las cuales un atleta recibirá una **amonestación con puntuación** son:

	<b>Violación</b>
Ejecución Técnica Prohibida	Proyectar intencionalmente de cabeza a un oponente.
	Hacer una proyección mientras se está aplicando una técnica dolorosa.
	Técnica que provoque presión o hiperextensión sobre la columna vertebral o cuello.
	Hacer técnicas dolorosas a los dedos y manos.
	Torcer el (los) pie (s).
	Realizar una palanca de rodilla contra de su movimiento de flexión natural.
	Impacto de presión directo con las manos, piernas o cabeza sobre la cara del
	Impacto de presión directo con el codo o rodilla sobre cualquier parte del cuerpo
	Golpear con la palma o base de la mano.
	Golpear desde la posición de pie cuando el oponente está en el suelo.
	Golpear con los dedos.
	Golpear con la cabeza o codo en posición de suelo en categoría masculina.
	Golpear con la cabeza o codo en posición de suelo y pie en categoría femenina.
	Golpear en la parte posterior de la cabeza y coronilla, garganta, clavícula, articulaciones (codos, rodillas, arco del pie) en la dirección opuesta a su movimiento natural.
	Golpear en la espalda, lumbares, rabadilla o zona anal
Golpe intencionado en la ingle.	
Golpear en la cabeza si el oponente perdió en ese momento el casco protector.	

### **Artículo 39: Eliminación de un combate**

1. Un competidor será expulsado de un combate por decisión del equipo arbitral siempre que esta sea unánime o el dictamen de la mayoría sea apoyada por el controlador.

2. Cuando un competidor es eliminado de un combate, el encuentro finaliza otorgándose la victoria al oponente.

3. Un atleta es eliminado de un combate:

a) Por la realización reiterada de una técnica ilegal.

b) Por decisión del médico (si un competidor no puede continuar en la competición por enfermedad, lesión, vómitos, etc.).

c) Por exceder los límites de tiempo y cantidad de sanciones.

i. Si un atleta se excede en el límite de tiempo de dos (2) minutos para atención médica.

ii. Haber llegado tarde al tapiz dos (2) minutos después de la primera llamada.

iii. Después de la cuarta amonestación.

d) Como resultado de un knock-out

e) Como resultado de dos (2) derribos en un solo combate.

4. En caso de que un atleta sea eliminado de un combate, se clasificará de acuerdo a los resultados obtenidos hasta el momento de su eliminación, y sus resultados y puntos se sumaran a la clasificación general de los equipos.

#### **Artículo 40: Descalificación de la competición**

La descalificación es la eliminación de un atleta de la competición por decisión del controlador, siempre que la opinión de los tres árbitros del combate sea unánime o el dictamen de la mayoría sea apoyada por el jefe de tapiz.

Cuando un competidor es descalificado, el combate debe ser detenido y finalizará otorgando la victoria a su oponente antes del tiempo al oponente.

Una descalificación puede ocurrir en caso de:

	<i>Violación</i>
Comportamiento antideportivo	Arañazos y mordeduras intencionados
	Comportamiento y gestos ofensivos hacia su oponente, árbitros, competidores y espectadores.
	Querer engañar a los árbitros.
	Por negarse a estrechar la mano o hacerlo de manera inapropiada al inicio y al final del combate.
	Si un atleta no se presenta a la ceremonia de premiación

Cuando un atleta es descalificado, pierde todos los puntos de clasificación individual que tenía y, por consiguiente, los puntos que tuviese hasta ese momento no se sumarán a la clasificación general por equipos.

Si un atleta no se presenta al combate cuando su nombre es llamado y no tiene un certificado médico firmado por el doctor de la competición y sin haber advertido al Secretario de la Competición, perderá el combate por forfait y será eliminado de la competición y clasificado sin puntos. Su oponente ganará el combate.

Si los doctores pueden probar que un atleta simula una lesión para evitar competir contra su oponente, será descalificado y clasificado último y con la indicación "DSC." al lado de su nombre.

Un deportista será descalificado si lesiona a su adversario como consecuencia de una técnica prohibida y este no puede seguir participando en la competición.

Si dos atletas son descalificados por brutalidad durante el mismo combate, serán eliminados como se mencionó más arriba. El emparejamiento de la ronda siguiente no será modificado. Los atletas que supuestamente enfrentarían a uno de los atletas descalificados ganarán su combate por forfait.

Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad o eliminados por forfait durante el mismo combate, los oponentes que hayan derrotado en cuartos de final competirán en la semifinal y el cuadro de repesca será modificado teniendo en cuenta el resultado de este nuevo combate de semifinal. Si las semifinales están organizadas durante la sesión vespertina de la competición, este combate será programado al final de esa sesión con el objetivo de darles suficiente tiempo a los atletas involucrados para prepararse. Si el combate debe realizarse en el primer día, una hora (desde que haya sucedido esta doble descalificación/forfait) les será otorgada a estos atletas para que se preparen.

Si una doble lesión (2VIN) sucede durante un combate, el oponente de la ronda siguiente ganará su combate por lesión. Si sucede en un combate de semifinal y para determinar cuál de los atletas debería ir a la ronda de repesca, usaremos el criterio de clasificación para determinar el ganador de este combate con doble lesión.

Si un forfait o descalificación sucede durante finales por medalla (1-2 o 3-5), los siguientes atletas (de la parte de la llave del atleta descalificado/incompareciente) serán promovidos en la tabla para establecer la clasificación final. Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre los dos medallistas de bronce para determinar el primero y segundo puestos. Todos los demás participantes serán ascendidos en el ranking, los dos en la quinta posición pasarán a ser terceros. Si los dos finalistas no comparecen, a pesar de haber dado el peso, se aplicará el mismo procedimiento (un combate adicional entre los dos medallistas de bronce).

En caso de forfait o incomparecencia, el atleta involucrado será clasificado último en el ranking, sin calificación.

#### Ranking en el caso de dopaje positivo

En el caso de que un control de dopaje resulte positivo, el atleta será descalificado y automáticamente será clasificado último en el ranking, sin calificación y con la indicación "DSC" al lado de su nombre. Los siguientes atletas serán promovidos en el ranking. Si el atleta involucrado está clasificado en el 3er. lugar, el atleta de la parte de la llave perteneciente al atleta dopado será promovido. En esas circunstancias, solamente un atleta ocupará el 5to. puesto en el ranking.

En el caso de que los atletas en el primero y segundo lugares den positivo en el control de dopaje y sean descalificados, los dos medallistas de bronce recibirán una medalla de oro. En ese caso particular, no se premiará con medalla de plata y los dos ocupantes del 5to. lugar ascenderán al 3er. puesto del ranking. Los siguientes atletas subirán en la clasificación, teniendo en cuenta que, en este caso, sólo habrá un 5º puesto.

En el caso de un control de dopaje positivo en un torneo por equipos, el equipo del atleta en falta será descalificado y clasificado último en el ranking, sin calificación y con la indicación "DSC." al lado de su bandera.

### Artículo 41: Decisión y voto

El árbitro indica su decisión levantando el brazo y marcando los puntos con los dedos de una manera visible. Si el árbitro y el juez están de acuerdo, la decisión es anunciada. El jefe de tapiz no tiene derecho a influir o modificar una decisión en la que el juez y el árbitro están de acuerdo, excepto en el caso que él solicite una consulta o después de una reclamación.

El juez no puede en ningún caso abstenerse de dar su opinión y debe emitir su opinión de manera clara y que no dé lugar a ambigüedad.

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

Si el combate dura hasta el final del tiempo reglamentario, la hoja de puntuación del jefe de tapiz será tomada en consideración a la hora de designar al ganador. Durante el combate, el marcador deberá estar conforme a la hoja de puntuación del jefe de tapiz en todo momento. Si entre las hojas de puntuación del juez y del jefe de tapiz hubiera una diferencia de uno o varios puntos, solamente será tomada en cuenta la hoja de puntuación del jefe de tapiz.

## **Artículo 42: Cuadro de decisiones**

El jefe de tapiz, juez y el árbitro atribuirán los puntos, advertencias y pasividades como indican los ejemplos siguientes:

R: Atleta Rojo - A: Atleta Azul- 0: Cero Puntos

Árbitro	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado de la decisión	Observaciones
1R	1R		1R	En estos ejemplos, al estar el juez y el árbitro de acuerdo, el jefe de tapiz no interviene, excepto en caso de un error flagrante de los primeros.
2A	2A		2A	
4R	4R		4R	
1R	0	0	0	En estos ejemplos al estar el juez y el árbitro en desacuerdo, el jefe de tapiz interviene y se aplica el principio de mayoría.
1A	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2A	0	2A	2A	
4R	2R	2R	2R	
2A	1R	2A	2A	
2A	1R	2A	2A	

En caso de una infracción flagrante a las Reglas, el jefe de tapiz llamará al árbitro y al juez a consulta.

## **CAPÍTULO 7. LA PROTESTA**

### **Artículo 43: La protesta**

Ninguna protesta será aceptada tras finalizar el combate o apelación ante el CAS o cualquier otra jurisdicción contra una decisión tomada por el órgano arbitral. En ninguna circunstancia se podrá modificar el resultado de un combate una vez que el vencedor haya sido declarado en el tapiz.



En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta de un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y sancionados los responsables tal lo estipulado en las disposiciones de la Normativa del CNJA y el Reglamento de Disciplina de la FELODA.

## **CAPÍTULO 8. SERVICIO MÉDICO**

### **Artículo 44: Servicio médico**

El organizador de la competición está obligado a proveer un servicio médico encargado de realizar el control médico antes del pesaje y de la asistencia médica durante la competición. El servicio médico, el cual debe estar presente durante toda la competición, está bajo la autoridad del médico jefe de la FELODA. Los requerimientos se encuentran descritos en el reglamento medico correspondiente.

Antes del pesaje de los competidores, los médicos deberán examinar a los atletas y evaluar su estado de salud. Si consideran que un competidor no se encuentra en buen estado de salud o que representa un peligro para él mismo o sus adversarios, será excluido de la competición.

Durante toda la competición y en todo momento, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente y decidir si un atleta puede continuar el combate. Los médicos de los equipos participantes están completamente autorizados para tratar a sus atletas, pero únicamente el entrenador o un responsable del equipo puede estar presente mientras su atleta es tratado por el médico. En ningún caso se podrá señalar a la FELODA como responsable por una lesión, incapacidad o muerte de un atleta.

### **Artículo 45: Intervenciones del Servicio Médico**

- a) El médico responsable a cargo de la FELODA tiene el derecho y el deber de interrumpir un combate en cualquier momento a través del jefe de tapiz, siempre que considere que cualquiera de los atletas está en peligro. Al principio, el tratamiento de la lesión será proporcionado únicamente por el médico de la FELODA. En caso de que necesite apoyo, puede permitir que venga el médico del equipo o el entrenador del atleta.
- b) También puede detener inmediatamente un combate y declarar a uno de los atletas no apto para continuar. El atleta nunca debe abandonar el tapiz, salvo en caso de una lesión grave que requiera su traslado inmediato. En caso de lesión de un atleta, el árbitro debe solicitar inmediatamente la intervención del médico.
- c) Si un atleta sufre una lesión visible o presenta sangrado, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar la lesión y decidirá si el atleta puede continuar el combate o no.
- d) Se asignará un máximo de 2 minutos para cada atleta durante todo el combate para tratar una hemorragia.
- e) Todos los gastos de primeros auxilios (que no requieren hospitalización) que se brinden en competiciones de la FELODA, serán a cargo del organizador. Las lesiones que requieren hospitalización están cubiertas por la licencia federativa, siempre que el caso haya sido anunciado a la compañía de seguros (el número telefónico que figura en la licencia) el mismo día.

- f) Si un atleta está lesionado y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El atleta en cuestión se le clasificará según los puntos que ganó antes de su lesión. Si el atleta lesionado está listo para competir en su próximo combate, debe recibir la aprobación del médico de la FELODA.

### **Artículo 46: Antidopaje**

Conforme a las disposiciones de los estatutos de la FELODA, y con el fin de combatir la práctica del dopaje, la FELODA se reserva el derecho de requerir a los atletas someterse a exámenes o pruebas en todas las competiciones del calendario oficial. Esta disposición es obligatoria y debe aplicarse en competiciones nacionales de la FELODA.

En ningún caso los competidores o los jueces-árbitros podrán oponerse a este control sin ameritar las sanciones previstas en el reglamento antidopaje de la FELODA. La Comisión Médica de la FELODA decidirá el momento, cantidad y frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que se considere apropiados. Se tomarán las muestras pertinentes bajo la responsabilidad de un médico acreditado por la FELODA, en presencia de un dirigente del atleta requerido para este tipo de examen.

En caso de un resultado positivo, será aplicada la sanción prevista por el Reglamento Antidopaje de la FELODA.

## **CAPÍTULO 9. APLICACION DE LAS REGLAS DE COMBAT SAMBO**

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

Para todas las modificaciones de las disposiciones que anteceden, el Comité Ejecutivo de la FELODA es el único capacitado para tomar todas las decisiones, siendo la única autoridad para tomar decisiones respecto a modificaciones en las presentes disposiciones, que se consideren anheladas con vistas al mejoramiento de las Reglas.

En caso de disputa, únicamente este texto es válido.

Cada árbitro en una competición debe tener una copia de este reglamento.


Estas reglas han sido adaptadas a las necesidades del Combat-Sambo en España por el Comité Técnico de la FELODA.

## ANEXOS


### Anexo 1: Gestos y señalizaciones del árbitro




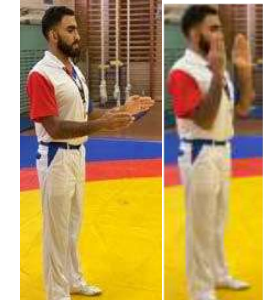

A = Árbitro; L1, L2 = Árbitros Laterales

Nº	Gesto	Usado Por	Descripción del Gesto	Imagen del Gesto
1	Presentación de los Participantes	A	<p>Se coloca de pie hacia el frente de la mesa de los árbitros de forma simétrica al borde del área de combate del tapiz.</p> <p>Al presentar a un competidor, extiende el brazo en la dirección del atleta, con la manga de su camisa del color correspondiente.</p> <p>Luego levanta simultáneamente sus brazos extendidos al nivel de los hombros (con los bordes de las palmas hacia abajo) en dirección del respectivo competidor.</p> <p>Finalmente, junta sus brazos a la altura de los hombros, y dirige a los concursantes al centro del tapiz y entran caminando simultáneamente hacia el mismo lugar junto con los atletas.</p>	
2	Inicio del Combate	A	<p>Suena el silbato al comienzo del combate (o su reanudación en el centro).</p> <p>Simultáneamente, enérgicamente mueve su brazo doblado por el codo, lo mueve hacia arriba y hacia abajo entre los competidores en el centro del tapiz (hasta una posición horizontal del antebrazo).</p> <p>Luego da un paso atrás y toma un lugar conveniente para observar las acciones de los competidores.</p>	





3	Victoria Total	A L1 L2	<p>Levanta el brazo extendido con la manga del color correspondiente con la palma abierta y los dedos cerrados mirando hacia el frente adelante.</p>	
---	----------------	---------------	--	---

4	Cuatro Puntos	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando cuatro dedos (pulgar presionado contra la palma) y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	
5	Dos Puntos	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando el pulgar y el índice y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	
6	Un Punto	A L1 L2	<p>Levanta el brazo doblado a la altura del codo con la manga del color correspondiente mostrando solo el pulgar y girando la palma de izquierda a derecha.</p>	

7	Inmovilización	A	<p>Al inicio de una inmovilización simultáneamente con la frase: <b>"Count the hold- down!"</b> "Cuenta de inmovilización!" se extiende su brazo con la palma hacia abajo.</p> <p>La manga de la camisa corresponderá al color del uniforme del competidor que realiza la inmovilización.</p> <p>Si la inmovilización se completa, después dirá <b>"Scored!"</b> (¡Anotación!"); el árbitro bajará la mano y evalúa la inmovilización con el gesto correspondiente. Si el defensor escapa de la inmovilización luego de las palabras <b>"Not Scored!"</b> ("¡No puntuado!"), el árbitro mostrará el gesto de "Acción no Puntuada".</p>	
---	----------------	---	--	---


8	Técnica o Presa Dolorosa o estrangulación	A	Al comienzo de una presa dolorosa simultáneamente con la frase: " <b>Count the painful hold!</b> " ("¡Cuenta de presa dolorosa!"); el árbitro extiende su brazo con la palma empuñada con la manga de la camisa correspondiente al color del uniforme del atleta que realiza el técnica de la presa dolorosa. Si el defensor escapa de la presa dolorosa luego de las palabras " <b>Not Scored!</b> " ("¡No puntuado!"), el árbitro mostrará el gesto de "Acción no Puntuada".	
9	Acción No Puntuada	A L2	Realizando 2 o 3 movimientos horizontales de izquierda a derecha con la mano (palma abierta hacia abajo).	
10	Posición "Fuera del Tapiz"	A	Levanta la mano más cercana al borde del tapiz al nivel de los hombros. Luego hace sonar el silbato y muestra con el brazo extendido hacia el centro del tapiz. El combate se reanuda en el centro de la colchoneta.	
11	Pasar del Suelo a la Posición de Pie	A	Suena el silbato, luego levanta ambos brazos doblados a nivel de los codos con las palmas abiertas una hacia la otra. Los antebrazos deben estar paralelos entre sí.	
12	Técnica Prohibida	A L2	Levanta los brazos al nivel del pecho y agarra la muñeca de un brazo con la otra mano, luego gesticula la violación.	



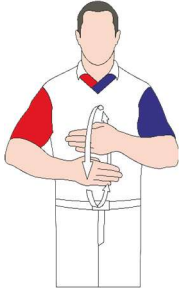
13	Primera Advertencia	A L1 L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del atleta que ha infringido las Reglas.	
14	Segunda y Tercera Advertencias	A L1 L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca la mano con la manga del color correspondiente sobre el hombro del atleta que ha infringido las Reglas y muestra el gesto de "1 punto" con la otra mano.	
15	Advertencia Mutua	A L2	Se coloca en el centro del tapiz frente a la mesa de los árbitros, coloca simultáneamente ambas manos sobre los hombros de ambos atletas.	
16	Llamar al Médico	A	Se coloca frente la mesa del médico. Extiende una mano recta en dirección a la mesa del médico con la palma hacia arriba. Espera la reacción del médico. A medida que comienza a suministrarse la ayuda médica, el árbitro baja la mano haciendo que el cronometrador comience a contar el tiempo. Cuando finaliza la provisión de ayuda, el Árbitro detiene el tiempo de conteo con el gesto "Detener el tiempo".	
17	Detener el Tiempo	A	Manteniendo el antebrazo a nivel de la cara con la palma abierta en forma horizontal hacia abajo y presionando los dedos de la otra mano con la palma abierta en forma vertical en el centro de ésta.	
18	Fin del Combate	A L1	Coloca los antebrazos en forma de cruz de advertencia con los bordes de ambas palmas hacia adelante.	

19	Requerir Atención	L1 L2	<p>Levanta un brazo doblado a la altura del codo con la palma abierta hacia adelante y realiza de 2 a 3 movimientos verticales con la muñeca.</p>	
20	Requerir Advertencia	L1 L2	<p>Usando el brazo con la manga del color correspondiente apunta hacia la esquina de la colchoneta asignada al competidor que ha violado las Reglas, y muestra la valoración correspondiente a la advertencia con la otra mano.</p>	
21	Atletas a sus Esquinas	A	<p>Suena el silbato y señala hacia las esquinas del tapiz con los brazos extendidos (palmas abiertas hacia abajo).</p>	
22	Anuncio del Ganador	A	<p>Se coloca en el centro del tapiz de frente a la mesa de árbitros, tomando por las muñecas a los atletas (el color de las mangas del árbitro debe corresponder al color del uniforme del atleta). Cuando el locutor declare al vencedor, el árbitro levantará la mano del ganador.</p> <p>Luego, el árbitro y los atletas se dan la vuelta y el árbitro vuelve a levantar el brazo del ganador (el color de las mangas del árbitro no se corresponderá con el color del uniforme del atleta). Luego, los atletas se dan la mano y se retiran de la colchoneta.</p>	

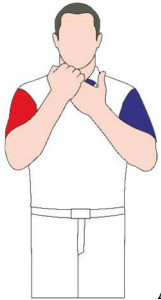


23	Anuncio de Descalificación de Ambos Competidores (0: 0)		<p>Desde la posición inicial. Cuando el locutor declare el resultado del combate, el árbitro sostendrá a ambos atletas por los brazos y no los levanta. Todo lo demás es igual que al anunciar al ganador.</p>	
----	---	--	--	---

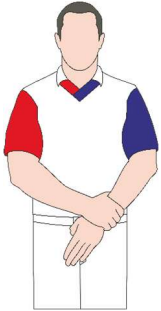
## NUEVOS GESTOS DE COMUNICACIÓN ARBITRAL.



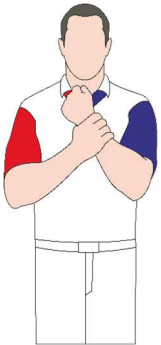
AMONESTACION POR PASIVIDAD



AGARRE PROHIBIDO.



MALA CONDUCTA.



TECNICA ILEGAL



FALTA GRAVE ANTIDEPORATIVA.

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>