

Approvato dal Consiglio Direttivo FIAS
(con ultima modifica del 15 dicembre 2020)

**REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO
(SAMBO SPORTIVO)**



REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

INDICE

PARTE I. METODI E FORMATI DI GARA.....	4
Articolo 1. Formato di gara	4
Articolo 2. Sistemi e metodi di gara	4
PARTE II. ATLETI.....	5
Articolo 3. Classi d'età e gruppi	5
Articolo 4. Categorie di peso.....	5
Articolo 5. Ammissione alla gara.....	6
Articolo 6. Procedura di controllo peso.....	6
Articolo 7. Doveri e diritti	7
Articolo 8. Uniforme di gara	8
Articolo 9. Rappresentati di squadra ed allenatori.....	9
PARTE III. UFFICIALI DI GARA E STAFF DI SUPPORTO	10
Articolo 10. Ufficiali di gara.....	10
Articolo 11. Capo Arbitri	10
Articolo 12. Vice Capo Arbitri.....	11
Articolo 13. Capo segretario e vice capo segretario di gara.....	12
Articolo 14. Arbitri	13
Articolo 15. Arbitri laterali	15
Articolo 16. Segretario tecnico	16
Articolo 17. Operatore del tabellone elettronico	17
Articolo 18. Cronometrista	17
Articolo 19. Annunciatore	18
Articolo 20. Arbitro addetto al controllo uniforme.....	18
Articolo 21. Medico di gara	18
Articolo 22. Amministratore di gara	19
PARTE IV. REGOLAMENTO ARBITRALE.....	19
Articolo 23. Contenuto dell'incontro (o combattimento)	19
Articolo 24. Inizio e termine di un incontro.....	22
Articolo 25. Svolgimento e durata di un incontro	22
Articolo 26. Pausa tra gli incontri	23
Articolo 27. Risultati e valutazioni degli incontri	23
Articolo 28. Vittoria totale	23
Articolo 29. Vittoria a tempo scaduto	23
Articolo 30. Valutazione delle tecniche	24
Articolo 31. Azioni a bordo materassina	25
Articolo 32. Richiami (ammonizioni e sanzioni)	26
Articolo 33. Ritiro dell'atleta da un incontro	27
Articolo 34. Squalifica	28
Articolo 35. Regolamento di competizione della squadra	28
Articolo 36. Reclami	29
PARTE V. ATTREZZATURA DELLA SEDE DI GARA	30
Articolo 37. materassina da SAMBO.....	30
Articolo 38. Attrezzatura per la gara	31

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

ALLEGATI.....	32
Allegato 1: REGOLE DI GARA	32
Allegato 2 SISTEMA DI DISTRIBUZIONE IN GRUPPI, ELIMINAZIONE E RECUPERI (o ripescaggi)	33
Allegato 3: FOGLIO SEGNAPUNTI DI GARA “DISTRIBUZIONE DI GRUPPI IN GARA, ELIMINAZIONE E RIPESCAGGIO DAI FINALISTI”	35
Allegato 4: FOGLIO SEGNAPUNTI DI GARA SAMBO “SISTEMA DI GARA CON LA DISTRIBUZIONE IN GRUPPI, ELIMINAZIONE E RIPESCAGGIO DAI SEMI-FINALISTI”	36
Allegato 5: Peso e REPORT	37
Allegato 6: NUMERO RICHIESTO DI FUNZIONARI DI GARA E STAFF DI SUPPORTO PER LE GARE DI SAMBO	38
Allegato 7: RESOCONTO DEL CAPO ARBITRO DI GARA.....	39
Allegato 8: CRITERI DI VALUTAZIONE DEL LAVORO DEGLI ARBITRI	40
Allegato 9: GESTI DELL'ARBITRO	42
Allegato 10: RESOCONTO DELL'ARBITRO SULL'INCONTRO DI SAMBO	48
Allegato 11: FOGLIO SEGNAPUNTI DEGLI INCONTRI DELLA SQUADRA DI SAMBO	49
Appendice: Regole SAMBO COMBAT	50

Le Regole internazionali di SAMBO (di seguito denominate Regolamento) riguardano l'arbitraggio della competizione di SAMBO.

L'edizione è destinata ad organizzatori, arbitri, allenatori ed atleti.

PARTE I. METODI E FORMATI DI GARA

Articolo 1. Formato di gara

1. In base al loro formato, le gare sono suddivise in:
 - a) individuali;
 - b) a squadre;
 - c) individuali ed a squadre.
2. Il formato delle gare è definito dettagliatamente in ogni punto dal Regolamento di gara (vedi allegato 1).
3. Nelle gare individuali vengono considerati i risultati ed i piazzamenti dei partecipanti nelle loro rispettive categorie di peso.
4. Nelle gare a squadre, gli incontri fra le squadre avvengono con i singoli incontri nelle categorie di peso previste che compongono una squadra.
5. Nelle gare a squadre, il piazzamento della squadra è definito a seconda dei risultati individuali dei suoi atleti componenti la squadra nelle categorie di peso previste, in conformità con le Regole di gara.
6. Nelle competizioni ufficiali FIAS, si premiano i risultati individuali per ogni singola categoria di peso e quelli di squadra (nazione) possono essere calcolati in base alle medaglie ed ai piazzamenti ottenuti nelle varie categorie di peso seguendo questa metrica: a) si valuta prima il maggior numero di medaglie d'oro, in seguito delle medaglie d'argento, poi di bronzo e dopo i quinti ed i settimi posti; b) per le squadre che avranno lo stesso punteggio in caso di parità del numero di medaglie e piazzamenti, verrà valutato il minor numero degli atleti.

Articolo 2. Sistemi e metodi di competizione

1. Le competizioni ufficiali FIAS si svolgono con il sistema di ripartizione degli atleti in gruppi, con eliminazioni diretta e ripescaggi (vedi allegato 2).
2. L'ordine degli incontri tra i concorrenti (o le squadre) sarà definito da una procedura di sorteggio.
3. Il sorteggio nelle competizioni ufficiali FIAS (Campionati mondiali, Campionati continentali, Coppa del Mondo), sarà effettuato su computer utilizzando il software FIAS, con una distribuzione casuale degli atleti.
4. Il sorteggio deve essere effettuato una volta (per tutte le discipline e categorie di peso), il giorno prima della gara in occasione dell'incontro dei rappresentanti delegati.
5. Per modalità di condotta, le competizioni FIAS saranno suddivise in:
 - a) gare con ripescaggio dai finalisti (vedi allegato 3).
 - b) gare con ripescaggio dai semifinalisti (vedi allegato 4).
6. Il metodo di ripescaggio deve essere specificato nel Regolamento di gara.

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

PARTE II. ATLETI AGONISTI

Articolo 3. Classi di età

1. Gli atleti agonisti sono suddivisi nei seguenti gruppi di età:

GRUPPO	UOMINI E DONNE
Esordienti A	11 – 12 anni
Esordienti B	13 – 14 anni
Cadetti	15 – 16 anni
Giovani	17 – 18 anni
Junior	19 – 20 anni
Under 24 (solo Sambo sportivo)	18-23 anni
Senior	18-35 anni
Masters	36-50 anni

2. L'appartenenza di un concorrente ad un gruppo di età è determinata dall'anno di nascita. L'anno di nascita di un concorrente deve essere specificato nel regolamento di gara.

Articolo 4. Categorie di peso

1. Gli atleti sono suddivisi nelle seguenti categorie di peso in base al gruppo di età:

MASCHILI (combat sambo: solo +18 maschili)

	Esordienti A (11-12 anni) Esordienti B (13-14 anni) Cadetti (15-16 anni)	Giovani (17-18 anni)	Junior (19-20 anni) Under 24 (18-23 anni) Senior (18-35 anni)	Master 36-50 anni
1	Kg.46			
2	Kg.49	Kg.53		
3	Kg.53	Kg.58	Kg.58	
4	Kg.58	Kg.64	Kg.64	Kg.64
5	Kg.64	Kg.71	Kg.71	Kg.71
6	Kg.71	Kg.79	Kg.79	Kg.79
7	Kg.79	Kg.88	Kg.88	Kg.88
8	Kg.88	Kg.98	Kg.98	Kg.98
9	Kg.+88	Kg.+98	Kg.+98	Kg.+98

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

FEMMINILI

	Esordienti A (11-12 anni) Esordienti B (13-14 anni) Cadetti (15-16 anni)	Giovani (17-18 anni)	Junior (19-20 anni) Under 24 (18-23 anni) Senior (18-35 anni)	Master 36-50 anni
1	Kg.41			
2	Kg.44	Kg.47		
3	Kg.47	Kg.50	Kg.50	
4	Kg.50	Kg.54	Kg.54	Kg.54
5	Kg.54	Kg.59	Kg.59	Kg.59
6	Kg.59	Kg.65	Kg.65	Kg.65
7	Kg.65	Kg.72	Kg.72	Kg.72
8	Kg.72	Kg.80	Kg.80	Kg.80
9	Kg.+72	Kg.+80	Kg.+80	Kg.+80

2. Le gare si possono svolgere senza separare le classi d'età junior e senior (maschili e femminili). Il peso minimo dei concorrenti per tali competizioni è specificato nel regolamento di gara.

Articolo 5. Ammissione alla gara

1. La Commissione di registrazione verifica l'ammissione alla gara di tutti i partecipanti.
2. La Commissione per la registrazione è composta da un rappresentante FIAS, un Rappresentante del Comitato Organizzatore, il Segretario capo ed i membri della commissione che esaminano domande e documenti presentati dai concorrenti.
3. I concorrenti saranno ammessi in conformità al Regolamento di gara.
4. Le condizioni per l'ammissione dei concorrenti nonché l'elenco dei documenti da presentare alla Commissione di registrazione devono essere indicati nel Regolamento di gara.
5. I partecipanti alle competizioni internazionali inseriti nel calendario della INTERNATIONAL SAMBO FEDERATION (FIAS) devono possedere una licenza internazionale.
6. Gli atleti devono avere un'assicurazione sportiva speciale per almeno USD 10.000.

Articolo 6. Procedura di controllo peso

1. La procedura di pesatura determina il peso esatto di un concorrente per l'inserimento nella categoria di peso prevista dal Regolamento.
2. L'atleta ha il diritto di gareggiare solamente in una categoria di peso.
3. La procedura ed il tempo per il peso del concorrente sono indicate nel Regolamento di gara.
4. Un atleta che è in ritardo o non si presenta al peso non sarà ammesso alla gara.
5. Il peso avrà luogo alla vigilia della competizione e durerà 1 ora.
6. Ai concorrenti sarà concesso il diritto di provare le bilance su cui avrà luogo il peso ufficiale, un'ora prima dell'inizio del peso (ovvero peso prova).
7. Durante la procedura ufficiale di pesatura un atleta può salire sulla bilancia solo una volta.
8. In circostanze eccezionali, potrebbe essere necessaria una variante alle predette operazioni di controllo peso, previa decisione del Presidente della Commissione Tecnica Sportiva della FIAS.
9. Le operazioni di peso sono effettuate da una squadra arbitrale nominata dal Capo Arbitro che include: il Vice Capo Arbitro, il rappresentante della segreteria di gara e due arbitri.

10. Un medico deve essere presente durante la procedura di pesatura.
11. Tutti gli arbitri devono indossare uniformi ufficiali ed il medico deve indossare un camice bianco.
12. Tutti i membri della squadra arbitrale devono essere dello stesso sesso degli atleti (solo uomini per uomini e donne per donne).
13. Tutti i concorrenti devono essere sottoposti ad un esame medico visivo da parte del medico prima del peso.
14. Atleti con ferite, sintomi di malattie della pelle, malfunzionamenti o lesioni del sistema locomotorio non devono essere autorizzati a prendere parte a la procedura di pesatura.
15. I concorrenti saranno pesati in un'apposita stanza seminudi con indumenti intimi sportivi: uomini in biancheria intima e donne in reggiseno e biancheria intima.
16. Non è consentito pesarsi senza vestiti.
17. Al momento del peso i concorrenti devono presentare il proprio passaporto del paese che rappresentano.
18. Il peso del concorrente deve rientrare nella gamma della loro categoria di peso (ad esempio: la categoria fino a 88 kg varia da Da 79,1 a 88,0 kg).
19. I membri della squadra arbitrale durante la procedura di pesatura annotano il peso preciso del concorrente sul referto (vedere Allegato 5).
20. Se il peso di un atleta non corrisponde alla categoria di peso, ed il membro della squadra arbitrale annota il peso preciso, scrive NA (non applicabile), quindi l'atleta appone la propria firma accanto a quell'indicazione.
21. In caso di discrepanza del peso, un atleta può prendere parte al peso per la categoria di peso successiva, se la squadra non è rappresentata da un altro atleta in quella categoria.
22. I risultati del peso devono essere firmati da tutti i membri della squadra arbitrale. Il vice capo arbitro annota ABS (assente) accanto ai cognomi degli atleti che non si sono presentati e lo firma.

Articolo 7. Doveri e diritti

1. Il concorrente è obbligato:
 - a) ad osservare scrupolosamente il Regolamento FIAS e quello di gara;
 - b) ad obbedire alle richieste degli arbitri;
 - c) a presentarsi immediatamente al tappeto quando chiamato dagli Ufficiali di gara;
 - d) ad informare immediatamente gli Ufficiali di Gara in caso sia impossibile per qualsiasi motivo continuare la competizione;
 - e) a stringere la mano (a due mani) all'avversario prima e dopo l'incontro;
 - f) ad essere corretto in relazione a tutti i concorrenti, funzionari, persone che organizzano e sono in servizio alla gara, nonché verso gli spettatori;
 - g) a competere con le unghie tagliate corte, indossando una divisa di SAMBO pulita ed omologata FIAS con il marchio di conformità;
 - h) a legare strettamente i capelli lunghi in una coda di cavallo o treccia non più lunga di 20 centimetri;
 - i) ad avere la prevista certificazione medica agonistica per le gare;
 - j) ad avere un'assicurazione sportiva per almeno 10.000 USD.
 - k) a partecipare alla cerimonia di premiazione.

2. Un concorrente ha il diritto di:
- appello agli arbitri tramite un rappresentante della squadra; fare appello direttamente al Capo Arbitro durante le gare individuali (in assenza di un rappresentante) seguendo la procedura prevista;
 - effettuare un controllo del peso sulla bilancia ufficiale un'ora prima dell'inizio della pesatura;
 - ottenere le informazioni necessarie in tempo utile: sullo svolgimento dei combattimenti, il programma di gara, le eventuali modifiche al programma, l'abbinamento per il turno successivo, i risultati degli incontri, etc. ;
 - beneficiare di 2 minuti nel corso dell'incontro per assistenza medica;
 - dare un segnale usando la voce o gesti se gli arbitri non lo fanno, per segnalare una presa proibita da parte dell'avversario;
 - fare appello ad un arbitro con la richiesta di interrompere il combattimento (solo se lo è necessario per cercare assistenza medica o per regolare l'uniforme).

Articolo 8. Uniforme di gara

- In tutte le gare ufficiali è consentito solo l'utilizzo dell'abbigliamento omologato FIAS, con marchio di conformità (brevetto).
- L'uniforme del concorrente è composta da: giacca da SAMBO, scarpe da SAMBO e pantaloncini da SAMBO. Le partecipanti femminili dovranno indossare una maglietta bianca (magliette con immagini o scritte, sporche, strappate o con il colletto non sono ammesse!!!).
- La giacca da SAMBO di colore rosso o blu e la cintura devono essere realizzate in particolare tessuto di cotone, con fattura e grammatura meglio specificate su separata documentazione riguardante l'omologazione del materiale. La manica della giacca deve coprire il braccio fino all'inizio della mano, la larghezza della manica deve avere uno spazio libero non inferiore a cm.10 tra il braccio e la manica lungo la sua lunghezza. La cintura deve essere legata passando attraverso i due fori della giacca all'altezza della vita. La cintura deve essere inserita due volte attraverso questi fori e deve essere stretta sui fianchi della vita, quindi legata davanti con apposito nodo, allacciando insieme le sue due estremità. La parte bassa della giacca (chiamata anche gonnellino) deve essere 25-30 cm oltre la linea della cintura, mentre la lunghezza delle estremità della cintura annodata non devono essere più lunghe del gonnellino della giacca.
- Le scarpe devono essere: rosse, blu o combinate bicolore (rosso-blu), in pelle morbida o tessuto sintetico e costituite da una suola morbida, secondo omologazione FIAS.
- I pantaloncini devono essere realizzati con maglieria sintetica rossa o blu, con tinta uniforme alla giacca, secondo omologazione FIAS.
- La parte superiore dei pantaloncini deve raggiungere la linea della cintura e la parte inferiore deve coprire la metà superiore della coscia.
- È vietato indossare indumenti rigidi durante un incontro.
- È consentito l'uso di bende e nastri per prevenire lesioni alle articolazioni. Qualsiasi area aperta del corpo, ad esempio l'articolazione del ginocchio, deve essere coperta con una benda o un nastro elastico o ginocchiera nel colore dell'uniforme (rosso o blu).
- È vietato indossare abiti che sporgano oltre ai bordi della divisa (violazione del codice uniforme).
- I concorrenti devono assistere alle sfilate di apertura, chiusura e cerimonia di premiazione nelle loro uniformi da SAMBO obbligatoriamente rosse.

Articolo 9. Rappresentanti di squadra ed allenatori

1. Il rappresentante della squadra (capo delegazione) sarà l'intermediario tra gli Ufficiali di Gara ed i membri della delegazione nazionale.
2. Se la squadra non ha un rappresentante, tali funzioni devono essere eseguiti dall'allenatore della squadra.
3. Il rappresentante è responsabile della disciplina dei membri della squadra e garantire la loro presenza tempestiva alle competizioni.
4. Il rappresentante prende parte al sorteggio e assiste alla riunione degli ufficiali di gara se si tiene congiuntamente ai rappresentanti.
5. Al rappresentante della squadra e all'allenatore sarà vietato interrompere il lavoro degli arbitri e delle persone che dirigono la manifestazione.
6. Il rappresentante deve rimanere in un'area appositamente designata per i rappresentanti durante la gara.
7. Il rappresentante non può essere contemporaneamente arbitro nella stessa competizione.
8. Durante un incontro l'allenatore può seguire il suo atleta, restando nell'area appositamente designata vicino al tappeto senza lasciarla durante l'incontro e senza interrompere il lavoro degli arbitri.
9. Durante la competizione, l'allenatore deve indossare una tuta sportiva di rappresentanza della propria nazione.
10. È vietato agli allenatori e rappresentanti indossare copricapi nel palazzetto dello sport, durante la riunione tecnica e durante gli altri eventi ufficiali.
11. Durante l'incontro, l'allenatore può attirare l'attenzione degli arbitri sulla valutazione delle azioni tecniche alzando la mano e rimanendo seduto.
12. Per aver violato le Regole, il rappresentante o l'allenatore possono essere espulsi dal luogo di gara fino alla fine della manifestazione senza il diritto di tornare nell'area di gara.
13. Dopo l'annuncio della squalifica, il rappresentante o l'allenatore deve lasciare l'area di gara.

PARTE III. UFFICIALI DI GARA E STAFF DI SUPPORTO

Articolo 10. Ufficiali di gara

1. Gli Ufficiali di gara devono essere convocati dal responsabile della Commissione Tecnico Sportiva della FIAS.
2. Gli Ufficiali di gara saranno rappresentati da:- organizzazione - Capo Arbitro, Vice Capo Arbitro, Capo Segretario (con il gruppo della segretaria di gara) ;- Arbitri (centrali e laterali).
3. L'arbitraggio dell'incontro deve essere condotto da una terna arbitrale neutrale (rispetto agli atleti che stanno combattendo) che rappresenta tre diversi paesi (compreso un arbitro di tavolo, l'arbitro centrale o di tappeto e quello laterale o di sedia).
4. Ciascuno dei tre arbitri valuta le azioni dei concorrenti indipendentemente ed in caso di controversie su azioni specifiche, effettueranno le opportune considerazioni valutando sempre i corrispondenti articoli del Regolamento.
5. Un arbitro deve avere l'uniforme omologata dalla FIAS, ed un fischietto.
6. L'uniforme (costume) dell'arbitro consiste in una camicia bianca con mezze maniche bicolore (manica destra rossa e manica sinistra blu), pantaloni bianchi, calzini e scarpe sportive bianche (oppure con specifici copriscarpe).
7. Gli arbitri possono usare solo cinture bianche per i calzoni della divisa.

8. È vietato indossare un orologio, un braccialetto, una tessera di accreditamento e qualsiasi altro oggetto attaccato alla cintura, durante l'arbitraggio.
9. Nel caso in cui un arbitro abbia una cicatrice o un tatuaggio visibile sulle braccia, possono coprirlo con una manica a compressione color carne (aderente).
10. In determinate circostanze il Comitato Esecutivo FIAS può cambiare il colore della divisa degli arbitri.
11. La Federazione Nazionale SAMBO che ospita le gare dovrà fornire personale di supporto: arbitri di controllo uniformi, cronometristi, tecnici segretari, annunciatori, operatori del sistema di riproduzione video, medici, organizzazione etc. (una stima del numero richiesto di arbitri ed personale di supporto è riportato nell'Allegato 6).

Articolo 11. Capo Arbitri

1. Il Capo Arbitri dirige le competizioni ed è il responsabile per la loro condotta in conformità con il presente Regolamento FIAS.
2. Il Capo Arbitri è obbligato:
 - a) a verificare la disponibilità della sede per le gare, la necessaria attrezzatura e la relativa corrispondenza con i requisiti del presente Regolamento;
 - b) nominare gli arbitri per il peso;
 - c) organizzare il sorteggio dei partecipanti;
 - d) approvare il tabellone con la sequenza dei combattimenti;
 - e) distribuire i propri sostituti ed arbitri ad ogni materassina;
 - f) dirigere la riunione degli Ufficiali di Gara;
 - g) decidere su un'eventuale squalifica per un atleta;
 - h) approvare l'abbinamento per la sequenza delle finali e nominare gli arbitri che le dirigono;
 - i) prendere una decisione tempestiva sulle proteste dei rappresentanti delle squadre ai sensi dell'art. 36;
 - j) fornire alla FIAS una relazione sull'operato di ciascun membro degli Ufficiali di Gara (vedi Allegato 7), sulla base dei criteri approvati (vedi allegato 8).
3. Il Capo Arbitri ha il diritto:
 - a) di prendere una pausa od interrompere i combattimenti in caso di circostanze che impediscono il normale svolgimento della competizione;
 - b) interrompere l'incontro, se necessario, per discutere di una controversia circa un'azione specifica, anche se nel frattempo lo stesso Capo Arbitro non prende parte nella discussione;
 - c) modificare il programma e la sequenza dei combattimenti in caso di massima necessità;
 - d) cambiare le funzioni degli arbitri nel corso della competizione;
 - e) ritirare gli arbitri per errori grossolani o che non rispettano le proprie mansioni, segnalandolo nella relazione ed informando il Presidente della Commissione Tecnica Sportiva della FIAS;
 - f) dichiarare un avvertimento (o revocare l'esecuzione dei propri doveri) a rappresentanti o allenatori che violano il presente Regolamento;
 - g) modificare la sequenza o l'ordine degli incontri se necessario.
4. Il Capo Arbitri non ha diritto:
 - a) di ritirare o sostituire gli arbitri durante un incontro;
 - b) annullare la decisione del trio arbitrale;

c) far cambiare all'arbitro la propria decisione o imporre la propria decisione sui tre arbitri.

5. È obbligatorio per gli arbitri, concorrenti, rappresentanti della squadra, allenatori etc. seguire le indicazioni del Capo Arbitri.

6. Su indicazione del Capo Arbitri, le sue funzioni durante la competizione, possono essere svolte dal Vice Capo Arbitri.

Articolo 12. Vice Capo Arbitri

1. Il Vice Capo Arbitro dirige il lavoro della squadra arbitrale.

2. Il Vice Capo Arbitri nominato sarà seduto ad un tavolo speciale, monitorando il tappeto ed il lavoro degli arbitri.

3. Il tavolo del Vice Capo Arbitri deve avere un monitor per visualizzare il video replay.

4. Il Vice Capo Arbitri:

a) nominerà le terne arbitrali per gli incontri supervisionando e monitorando il loro lavoro;

b) ha facoltà di ritardare l'annuncio della valutazione di una tecnica o il risultato di un incontro (ma non dopo che l'incontro è terminato), per ulteriori discussioni e per prendere una decisione finale se i tre arbitri hanno opinioni divergenti e anche se il vice capo arbitro non è d'accordo con la loro decisione;

c) si rivolge al Capo Arbitri per la discussione aggiuntiva di un momento controverso e per prendere una decisione finale;

d) interromperà l'incontro su richiesta Capo Arbitri;

e) decide se è necessario emettere il quarto ammonimento;

f) decide in merito al ritiro di un atleta dall'incontro;

g) deve richiedere al Capo Arbitri la squalifica di un atleta;

h) deve dare una valutazione del lavoro svolto da ogni arbitro al tappeto sotto la supervisione e congiuntamente al Capo Arbitri li valuterà su una scala di 10 punti;

i) può raccomandare all'arbitro capo di sospendere gli arbitri che commettono errori grossolani o non sono in grado di svolgere le mansioni assegnate;

j) deve valutare e definire, se è necessario, la richiesta di un allenatore (articolo 9, clausola 12);

k) può svolgere le funzioni del Capo Arbitri per suo conto.

5. Se il Vice Capo Arbitri non riesce a svolgere i compiti assegnati od è impossibilitato a svolgere le sue funzioni per ragioni oggettive, uno degli Ufficiali di Gara sarà nominato Vice Capo Arbitri, per posizione vacante su decisione del Capo Arbitri.

Articolo 13. Capo Segretario e Vice Capo Segretario di gara

1. Il Capo Segretario dirige i lavori della Segreteria di gara e deve:

a) essere membro della Commissione di registrazione;

b) condurre il sorteggio;

c) preparare il programma e la sequenza dei combattimenti;

d) aggiornare il resoconto della gara;

e) determinare la sequenza dei combattimenti degli atleti nelle gare con girone all'italiana;

f) monitorare la preparazione dei resoconti sugli incontri;

g) eseguire le istruzioni e le richieste del Capo Arbitri;

h) fornire al Capo Arbitri, per la sua approvazione, i risultati della competizione con i dati necessari per la relazione finale;

- i) fornire informazioni ai rappresentanti, commentatori e giornalisti con il permesso del Capo Arbitri;
 - j) gestire il sistema operativo per lo svolgimento delle competizioni.
2. Il Vice Capo Segretario assiste il Capo Segretario durante la competizione e, se necessario, può svolgere funzioni di Capo Segretario.

Articolo 14. Arbitro centrale (o di materassina)

1. Mentre è in materassina, usando i mezzi di segnalazione arbitrale (fischietto, gesti e comandi vocali - vedi Allegato 9), l'Arbitro dirige il combattimento, valuta le tecniche e le azioni degli atleti, gestendo tutto in stretta osservanza del Regolamento.

2. L'arbitro centrale:

- a) deve effettuare la presentazione dei concorrenti;
 - b) deve fischiare per iniziare l'incontro e per farlo riprendere dopo le pause;
 - c) deve fischiare per sospendere temporaneamente l'incontro:
 - se gli atleti si spostano "fuori dal tappeto";
 - se non sono sufficientemente attivi e non ci sono reali tentativi di tecniche anche nella posizione a terra;
 - se uno dei concorrenti necessita di assistenza medica; in questo caso l'Arbitro utilizzerà anche il gesto della "Chiamata del medico";
 - se è necessario per regolare l'uniforme di un atleta;
 - se un concorrente effettua una presa (o comportamento) proibita (tranne che per il caso previsto all'art. 14 punto 3 del presente Regolamento);
 - su richiesta dell'Arbitro Laterale se l'Arbitro ritiene opportuno farlo in un momento specifico;
 - su richiesta dell'atleta se l'Arbitro lo ritiene opportuno in quel momento;
 - se necessita di una consulenza (con i colleghi) nei casi non chiari rispetto al Regolamento;
 - d) deve fischiare per interrompere prematuramente l'incontro:
 - al segnale di resa di un concorrente che si trova in posizione a terra;
 - nel caso in cui uno dei concorrenti vince con un "tiro pulito" da in piedi "CISTA";
 - se uno dei concorrenti raggiunge un netto vantaggio di 8 punti di differenza, vittoria per superiorità tecnica;
 - se si decide di ritirare o squalificare un atleta dall'incontro;
 - e) deve fischiare al segnale del tabellone (gong) per terminare l'incontro allo scadere del tempo;
 - f) deve prendere parte alla decisione sulla necessità di emettere il quarto ammonimento ad un concorrente che ne ha già tre;
 - g) prendere le mani di entrambi i concorrenti quando viene dichiarato il risultato ed alzare il braccio del vincitore.
3. Se durante la lotta a terra chi è in difesa commette una scorrettezza, l'Arbitro, senza interrompere l'incontro, interviene per fermare la violazione toccando qualsiasi parte del corpo dell'atleta e dando l'avvertimento secondo l'Articoli 32-34 del presente Regolamento.
4. Se durante la lotta a terra chi attacca commette una scorrettezza, l'Arbitro interromperà l'incontro facendolo ripartire da in piedi, dando la sanzione secondo gli articoli 32-34 del presente Regolamento.
5. Non appena uno dei concorrenti effettua un'immobilizzazione, l'arbitro deve segnalarlo con il gesto appropriato, facendo quindi partire il conteggio del tempo.

6. Allo scadere del tempo di immobilizzazione od in caso di interruzione della stessa, l'Arbitro mostrerà la valutazione sull'immobilizzazione eseguita. Nei seguenti modi:

a) se durante l'immobilizzazione il difensore si gira sul petto, stomaco o natiche, quando l'angolo tra la schiena e la linea delle scapole, rispetto al piano del tappeto è più di 90 gradi, o spingerà il corpo dell'avversario lontano staccandolo dal suo, o entrambi si trovano nella posizione "fuori dalla materassina", l'Arbitro interromperà il conteggio del tempo di immobilizzazione utilizzando il gesto appropriato.

b) se l'attaccante durante un'immobilizzazione passa ad una presa dolorosa, l'Arbitro interromperà il conteggio del tempo di immobilizzazione utilizzando il gesto appropriato, quindi segnalerà l'inizio dell'azione di leva (presa dolorosa) con l'apposito gesto che farà partire il conteggio del tempo previsto.

c) se il difensore, mentre subisce l'immobilizzazione, inizia ad eseguire una presa dolorosa, l'Arbitro mantiene il segnale dell'immobilizzazione per l'atleta che la sta eseguendo con relativo conteggio del tempo e contemporaneamente segnala l'inizio dell'azione di leva per l'altro atleta, facendone partire il conteggio del tempo, mostrando entrambi i gesti appropriati. Inoltre, dopo la fine del tempo di immobilizzazione, l'incontro non viene interrotto ed il conteggio del tempo di leva continua.

d) se l'atleta (-i) inizia (-no) ad avere una forte emorragia (sanguinamento dal naso come risultato della dissezione) durante l'immobilizzazione, l'Arbitro fermerà l'incontro, valutando l'intera immobilizzazione, invitando il medico ed una volta che viene prestata l'assistenza medica, riprendere l'incontro in posizione da in piedi.

7. Non appena uno degli atleti inizia a eseguire una presa dolorosa, l'arbitro mostra il gesto appropriato e contestualmente inizia il conteggio del tempo previsto, ovvero è concesso un minuto per la finalizzazione di una presa dolorosa.

8. Terminato il tempo di esecuzione della presa dolorosa, senza finalizzazione, l'Arbitro deve interrompere immediatamente l'incontro con il fischietto e riprenderlo da in piedi.

9. Sarà ancora possibile eseguire un'altra azione di leva, se la precedente non è andata a buon fine. Questi gli esempi pratici:

a) se l'attaccante, mentre esegue una presa dolorosa, passa all'immobilizzazione od un'altra azione tecnica nella posizione a terra, oppure se il difensore esce dalla presa dolorosa e contrattacca, il conteggio del tempo della presa dolorosa si fermerà, ma l'incontro non sarà interrotto.

b) se entrambi gli atleti eseguono contemporaneamente una presa dolorosa, allora l'Arbitro deve iniziare a contare il tempo di presa dolorosa per entrambi gli atleti contemporaneamente mostrando per entrambi il gesto appropriato e il tempo di leva scadrà contemporaneamente per entrambi gli atleti.

c) se durante una presa dolorosa il difensore passa successivamente ad una presa dolorosa, l'Arbitro mentre sta segnalando l'azione di leva con relativo conteggio per il primo atleta, inizierà a segnalare con apposito gesto l'azione di leva del secondo atleta facendo partire separatamente anche questo conteggio (1 minuto). In questo caso il tempo di leva per entrambi gli atleti scadrà allo scadere del tempo di leva iniziato per il primo atleta attaccante.

d) se durante una presa dolorosa il difensore immobilizza l'avversario, l'Arbitro, senza interrompere il conto alla rovescia della presa dolorosa, avvia un conto alla rovescia del tempo di immobilizzazione con il gesto appropriato; ed una volta che il tempo di attesa è finito, l'Arbitro annulla il conto alla rovescia della presa dolorosa con un gesto appropriato e continua a contare il tempo di immobilizzazione.

e) se l'atleta inizia ad avere una forte emorragia (sangue dal naso come risultato della dissezione) durante la presa dolorosa, l'Arbitro interromperà il conto alla rovescia, invita il medico e una volta che l'intervento medico è concluso, l'incontro riprende da in piedi.

10. Se durante un'azione di leva l'attaccante, dopo l'inizio del conteggio, non esegue un'azione di effettivo attacco ed emerge che il suo attacco è inefficace (finto attacco), l'Arbitro deve interrompere l'incontro con il fischietto e farlo riprendere in piedi al centro del tappeto.

11. Se durante l'incontro non ci sono azioni tecniche valutate oppure c'è lo stesso numero di ammonizioni ricevute da entrambi i combattenti, l'incontro sarà interrotto a metà tempo ed il trio arbitrale individuerà l'atleta più attivo e quindi assegnerà la successiva ammonizione al suo avversario.

12. Se al termine dell'incontro la situazione non è cambiata, l'atleta al quale è stata data l'ammonizione (per passività) deve essere considerato il perdente.

13. Nel caso di cui sopra, un'azione di leva che si verifica nel mezzo dell'incontro, allora l'atleta attaccante viene indicato come quello attivo alla fine del conto alla rovescia, quindi l'opponente sarà il passivo.

14. Nel caso di cui sopra, se durante l'immobilizzazione non viene dato un vantaggio (perché l'avversario è sfuggito prima di 10 secondi), la definizione dell'atleta attivo avviene al termine dell'azione di immobilizzazione, quindi l'opponente sarà il passivo.

Articolo 15. Arbitri Lateralali

1. Insieme all'arbitro, un incontro è seguito da due Arbitri laterali.

2. L'arbitro Laterale del Tavolo è posizionato al tavolo durante l'incontro.

3. L'altro Arbitro laterale deve essere posizionato vicino alla piattaforma (vicino al tappeto in assenza di piattaforma) sul lato opposto del tappeto rispetto all'Arbitro del Tavolo; viene comunemente chiamato Arbitro di sedia.

4. Durante l'incontro, l'Arbitro Laterale non deve lasciare la sua posizione eccetto per i casi in cui si accompagna un atleta e su invito del Vice Capo Arbitro.

5. L'Arbitro laterale:

a) valuterà le azioni degli atleti e le situazioni, mostrando i gesti stabiliti (vedi allegato 9);

b) deve essere coinvolto nel prendere decisioni sulla necessità di dare il quarto avvertimento all'atleta o agli atleti che hanno il terzo avvertimento.

c) in tutti i casi in cui l'Arbitro Laterale lo ritenga necessario interrompe un incontro, lui o lei si alza, attirando l'attenzione dell'Arbitro e sottolinea gli aspetti particolari dell'incontro all'Arbitro.

d) L'Arbitro al tavolo deve controllare l'operato della segreteria tecnica e l'operatore del tabellone elettronico.

Articolo 16. Segretario Tecnico

1. Il Segretario Tecnico siederà al tavolo arbitrale per mantenere un resoconto punteggi (vedi allegato 10) per tutto l'incontro. Al termine dell'incontro, il segretario sommerà il numero di punti annotando anche l'orario dell'incontro e consegnerà il foglio di punteggio al segretario di gara.

2. Il punteggio delle tecniche nella sequenza in cui sono effettuate dagli atleti devono essere registrati nel foglio di punteggio utilizzando i numeri 1, 2 o 4.

a) i punteggi delle immobilizzazioni devono essere contrassegnati da un cerchio;

- b) il punteggio delle tecniche applicate durante un incontro devono essere registrate in modo tale da consentire di determinare quale dei punti è l'ultimo (ad esempio, il punteggio di ogni azione tecnica, tranne l'ultima, è contrassegnato da un segno + (più));
- c) un incontro finito in anticipo viene registrato con una "X" fornita con un timestamp;
- d) i punti per le ammonizioni saranno conteggiati a favore dell'avversario e deve essere scritto in una casella (1 ° avvertimento - 0, 2 ° avvertimento - 1, 3 ° avviso - 1), se viene annunciato un quarto avviso, viene inserita una X nella casella.
3. Un incontro termina prima del tempo in caso di:
- a) vittoria totale;
 - b) ritiro del/i concorrente/i da un incontro per una ripetuta violazione del Regolamento o per decisione del medico;
 - c) eliminazione del/i concorrente/i dalla competizione (squalifica);
 - d) la mancata comparsa del/i concorrente/i per un incontro.
4. Se l'incontro termina prima del tempo, il suo tempo effettivo viene fissato nel punteggio fogli.
5. In caso di ritiro di un atleta da parte del medico, il tempo effettivo è fissato nel foglio dei punteggi, e sotto (dopo una frazione) il 2 ' - è indicato il tempo scaduto per l'erogazione delle cure mediche.
6. Nel determinare il risultato di un incontro, la somma totale dei tecnici punti e punti assegnati per le ammonizioni all'avversario, segnati da ciascuno degli atleti, è registrato nelle corrispondenti colonne della scheda di valutazione, con il nome del vincitore cerchiato.
7. È vietato fare qualsiasi altra registrazione nel referto.
8. In caso di svolgimento di una gara a squadre, il segretario tecnico dovrà annotare gli esiti degli incontri di tutte le categorie facenti parte le squadre (vedere allegato 11).

Articolo 17. Operatore Tabellone Elettronico

1. L'Operatore siederà al tavolo arbitrale e mostrerà le seguenti informazioni sull'incontro sul tabellone elettronico:
- categoria di peso;
 - informazioni sugli atleti (nome completo, nazione);
 - l'ora effettiva dell'incontro;
 - punteggio delle azioni tecniche durante l'incontro dopo che i tre arbitri prendono la loro decisione;
 - il numero di segnalazioni emesse;
 - il cronometro elettronico utilizzato per la tenuta o la presa dolorosa conto alla rovescia;
 - il tempo totale dell'intervento medico per ogni atleta;
 - ritardo di un atleta dopo la prima chiamata al tappeto;
 - il nome del vincitore;
 - punteggio degli incontri nelle competizioni a squadre.

Articolo 18. Cronometrista

1. Il cronometrista siederà al tavolo arbitrale e duplicherà le seguenti funzioni dell'operatore del quadro di valutazione nel caso di malfunzionamento del sistema:
- registra la durata di un incontro, delle immobilizzazioni, delle prese dolorose e della

durata dell'intervento medico;

- registra il ritardo di un atleta dopo la prima chiamata al tappeto usando il cronometro;
- dà il segnale per la fine di un incontro battendo un gong nell'assenza di un sistema elettronico;
- mantiene un quadro di valutazione azionato manualmente.

2. Durante le pause dell'incontro, il Cronometrista fermerà il cronometro al fischio dell'arbitro e ricomincerà al fischio dell'arbitro per registrare il tempo effettivo dell'incontro.
3. Se un incontro viene interrotto a causa dell'infortunio di un atleta, il Cronometrista deve fermare il cronometro principale ed avviare un cronometro aggiuntivo dal segnale dell'arbitro per registrare il tempo impiegato per fornire assistenza medica.
4. Non appena l'Arbitro segnala un'immobilizzazione durante un incontro, il cronometrista avvia un cronometro aggiuntivo per registrare il tempo dell'immobilizzazione.
5. Non appena l'Arbitro segnala un'azione di leva, il cronometrista avvia un cronometro aggiuntivo per registrare il tempo della presa dolorosa.

Articolo 19. Annunciatore

1. L'annunciatore annuncia il programma della competizione seguendo il protocollo del regolamento di gara, presenta i concorrenti di ogni incontro ed annuncia i risultati di ogni incontro.
2. I concorrenti devono essere presentati nel modo seguente:
 - la sequenza di presentazione è:
l'atleta che indossa la divisa rossa - nome completo dell'atleta - paese –
l'atleta che indossa l'uniforme blu - nome completo dell'atleta - paese.
Esempio: "L'atleta in rosso - Ivan Ivanov, Bulgaria. L'atleta in blu - Petr Petrov, Russia
3. Il risultato sarà annunciato come segue:
 - la sequenza di presentazione è:
il numero del tappeto su cui si è svolto l'incontro - nome completo del vincitore –
paese.
Esempio: "Sul tappeto A, il vincitore è Ivan Ivanov, Bulgaria".
4. L'annunciatore comunicherà le informazioni in inglese e in lingua del paese in cui si svolge la gara.

Articolo 20. Arbitro del controllo delle uniformi

1. L'arbitro del controllo delle uniformi deve:
 - a) informare i concorrenti in tempo per l'ingresso nell'area di gara quando è il loro turno di combattimento;
 - b) trovare e preparare gli atleti per l'incontro successivo in base allo schema della sequenza fornita dalla segreteria di gara;
 - c) identificare l'atleta in base al proprio accredito;
 - d) controllare le divise degli atleti con uno strumento speciale per la conformità con i requisiti stabiliti dal presente Regolamento Internazionale FIAS;
 - e) controllare le divise degli allenatori che potranno accompagnare gli atleti solo con la tuta sportiva di rappresentanza e scarpe sportive; senza indossare il copricapo e/o altri indumenti sopra la tuta.

Articolo 21. Medico di gara

1. Il medico di gara deve essere un membro dello staff di supporto e lavorare alle competizioni in conformità al Regolamento Internazionale della FIAS dell'organizzazione.
2. Il Medico di Gara:
 - a) deve prendere una decisione sull'idoneità dei concorrenti nella fase delle procedure del controllo peso;
 - b) partecipare alle procedure di controllo peso effettuando un esame esterno dei concorrenti;
 - c) monitorare la conformità dei requisiti sanitari ed igienici dei luoghi adibiti alla competizione;
 - d) monitorare i concorrenti durante le fasi di gara;
 - e) fornire assistenza medica agli atleti direttamente sul tappeto quando richiesta dell'arbitro;
 - f) fornire opinioni sulla possibilità che gli atleti possano continuare un incontro e/o tutta la gara, nonché sulla possibilità di un atleta di partecipare alla cerimonia di premiazione, quindi informare immediatamente il Capo Arbitro della competizione sulla sua valutazione, presentando il relativo certificato alla segreteria.
3. Ad un atleta vengono concessi in totale non più di 2 minuti per assistenza medica durante un incontro.
4. L'assistenza medica viene fornita direttamente sul tappeto (bordo del tappeto).
5. Nel corso di un incontro, l'assistenza medica è fornita solo in caso di necessità a seguito di lesioni (dissezione, abrasione) delle aree del corpo aperte, nonché in caso di lesioni alle dita.
6. Quando si fornisce assistenza medica, non è consentito togliere l'uniforme.

Articolo 22. Amministratore di gara

1. L'Amministratore di gara è responsabile della tempestiva preparazione e allestimento dei luoghi di gara, sicurezza, alloggi e servizi per concorrenti e spettatori, dell'installazione di un sistema di diffusione sonora presso la sede, mantenimento dell'ordine durante la competizione, assicurandosi che tutte le misure necessarie siano prese su istruzioni del rappresentante FIAS.
2. L'Amministratore di gara sarà responsabile della preparazione e fruibilità di attrezzature e strumenti speciali necessari per condurre la competizione in conformità con gli Articoli 36 e 37.

PARTE IV. REGOLAMENTO ARBITRALE

Articolo 23. Contenuto d'incontro (o combattimento)

Nel SAMBO (Sport SAMBO) gli atleti possono utilizzare determinate tecniche di attacco e difesa in varie azioni: proiezioni, immobilizzazioni, prese dolorose e controtecniche.

A. Posizioni dei combattenti

1. **In piedi** – un combattente è considerato in tale posizione quando tocca il tappeto solo con i piedi (è in piedi, sia sui due piedi che un piede solo).
2. **A terra** - un combattente è considerato in tale posizione quando tocca il tappeto con qualsiasi altra parte del corpo oltre ai piedi.
 - a) **sulla schiena** - una posizione in cui un atleta tocca il tappeto con entrambe le scapole (o rotola rapidamente sulla schiena senza arresto); - rotolamento - caduta di un atleta, con un costante e continuo tocco del tappeto con parti del corpo come risultato di un'azione di proiezione dell'avversario, con rotolamento senza interruzione,

ovvero senza pausa visiva dell'azione, in una delle posizioni "a terra": su di un lato, sullo stomaco o petto, sui glutei o su una spalla;

b) posizione "**ponte**" in cui le spalle sono contro il tappeto e o stanno solo toccando con i piedi e la testa in appoggio, con le spalle che fanno specchio sulla materassina;

c) **su un lato** - una posizione in cui un atleta appoggiato su di un fianco, crea un angolo fino a 90 gradi all'altezza della spalla rispetto al tappeto;

d) Posizione di "**mezzo ponte**" quando un atleta è con la schiena rivolta verso la materassina e tocca con la testa ed un piede (o le spalle e la suola), ma le spalle non fanno specchio sulla materassina;

e) **sul petto e sullo stomaco** - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con il petto o la pancia e la schiena all'altezza delle spalle forma un angolo ottuso rispetto al tappeto;

f) **sui glutei o sulla parte bassa della schiena** - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con uno o due glutei e/o la parte bassa della schiena;

g) **sulla spalla** - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con l'articolazione della spalla o la spalla premuta contro il corpo (senza che la schiena faccia specchio sulla materassina).

3. Combattimento in piedi: quando entrambi gli atleti combattono nella posizione in piedi.

4. Combattimento a terra: quando entrambi gli atleti combattono nella posizione a terra.

B. Le proiezioni

1. Una proiezione è considerata un'azione tecnica eseguita da un atleta quando provoca lo squilibrio dell'avversario facendolo cadere sul tappeto e lo stesso tocca con qualsiasi parte del corpo tranne i piedi, cioè in una delle posizioni a terra.

2. quando in un tentativo di proiezione che non va a buon fine, ovvero che non termina con la caduta di chi subisce l'attacco, durante il quale chi esegue l'attacco perde l'equilibrio cadendo lui stesso sui glutei, sul petto, sullo stomaco, parte bassa della schiena, laterale o di schiena, i punti all'avversario non vengono segnati, se non esegue un effettivo contrattacco.

3. Il controattacco è una contro-azione attiva del difensore quando il difensore prende l'iniziativa, fermando prima l'attacco dell'avversario e /o modificando la direzione della caduta dell'attaccante.

4. Se un difensore durante il contrattacco non riesce a cambiare la natura e la direzione della caduta dell'attaccante e cade nella stessa direzione dell'attacco subito, allora il tiro dell'attaccante è considerato completato.

5. Solo la proiezione effettuata da un atleta dalla posizione in piedi prima del lancio (prima che l'avversario inizi a cadere) può essere valutata, mentre il difensore può essere in posizione a terra.

6. Una proiezione si considera effettuata senza cadere se l'attaccante rimane in posizione in piedi durante l'esecuzione dall'inizio alla fine della proiezione "CISTA".

7. Una proiezione deve essere considerata come effettuata con una caduta se l'attaccante si sposta in posizione a terra durante l'esecuzione o è appoggiato sull'avversario a terra per mantenere l'equilibrio (con la mano o il piede).

8. Una valutazione dell'azione tecnica di un atleta in posizione da in piedi che solleva completamente un avversario dalla posizione a terra e ruota l'avversario rispetto alla materassina in senso longitudinale, trasversale o in asse sagittale (o rotazione combinata), deve essere valutati in modo simile alle azioni tecniche compiute da una posizione in piedi.

9. Una valutazione delle azioni tecniche di un atleta dalla posizione in piedi, che attacca un avversario in una posizione a terra, viene dimezzata rispetto alla valutazione delle azioni tecniche eseguite dalla posizione in piedi.
10. Eventuali ribaltamenti eseguiti nella posizione a terra non saranno valutati.
11. Un ribaltamento è un'azione tattica (capovolgimento, rotazione) nella posizione da terra, mirata per creare condizioni di un'efficace presa dolorosa od immobilizzazione.

C. Prese dolorose

1. Una presa dolorosa comporta il blocco delle braccia o delle gambe dell'avversario (con le braccia o gambe dell'attaccante) in posizione a terra per eseguire le seguenti azioni: piegare od iperestensione, ruotare un'articolazione o torsione, stringere tendini o muscoli o compressione; costringendo così un avversario a sottomettersi.
2. L'inizio della presa dolorosa sarà considerato come il momento in cui l'attaccante afferra uno degli arti dell'avversario controllandolo per eseguire un'azione tecnica volta ad infliggere dolore a quest'ultimo.
3. Un (1) minuto sarà concesso per la finalizzazione della presa dolorosa.
4. È consentito solo iniziare prese dolorose durante gli incontri quando il difensore è in una posizione a terra, mentre l'attaccante può essere in posizione eretta.
5. Una presa dolorosa sulla gamba deve essere interrotta non appena il difensore si alza in piedi.
6. Una presa dolorosa sul braccio deve essere interrotta non appena il difensore si alza in piedi.
7. Se l'azione per una presa dolorosa è conteggiata alla fine dell'incontro, allora la sua esecuzione deve essere interrotta contemporaneamente al segnale (gong) di fine incontro.
8. Una presa dolorosa viene considerata come una vittoria totale se il difensore dà segnale di sottomissione durante il minuto.
 - a) il segnale di sottomissione è dato ad alta voce e/o battendo più volte il tappeto, sul corpo del difensore o quello dell'avversario con la mano od il piede;
 - b) qualsiasi esclamazione del competitore sotto presa dolorosa deve essere considerato un segnale di "resa" (tranne che per il caso previsto dall'art. 7 clausola 2).
9. Interruzione dell'incontro richiesta dal difensore preso sotto la presa dolorosa deve essere considerato un segnale di "resa" a meno che non lo sia causata da qualsiasi violazione delle Regole da parte dell'aggressore.

D. Immobilizzazioni

1. Un immobilizzazione è una tecnica con cui un atleta forza un avversario a sdraiarsi con la schiena al tappeto per un determinato periodo di tempo, e si preme dall'alto con il proprio busto sul busto dell'avversario (o alle braccia dell'avversario, tenuto vicino al corpo).
 - a) per dorso si intende la parte anatomicamente centrale del corpo che non include testa, collo ed arti.
2. Il conto alla rovescia di mantenimento inizierà dal momento in cui l'attaccante preme il suo busto contro il busto dell'avversario (o preme le braccia dell'avversario contro il busto) e lo tiene in posizione sulle sue scapole.
3. Saranno concessi venti (20) secondi per l'esecuzione dell'immobilizzazione;
4. L'immobilizzazione termina:

- a) se il difensore si sposta in una posizione sul petto, sullo stomaco o glutei (ma non sulla parte bassa della schiena) a cui l'angolo tra le scapole trattenute e la superficie del tappeto è superiore a 90 gradi;
 - b) se il difensore allontana l'attaccante;
 - c) se l'aggressore passa ad una presa dolorosa;
 - d) se durante l'immobilizzazione i concorrenti si trovano in un posizione "fuori tappeto".
 - e) quando il tempo dell'incontro è terminato.
5. Un immobilizzazione viene considerata come una vittoria totale se il concorrente immobilizzato dà un segnale di resa.
6. Un'interruzione dell'incontro richiesta dal competitore preso sotto l'immobilizzazione deve essere considerato un segnale di "resa" a meno che non sia causato da qualsiasi violazione delle Regole da parte dell'aggressore.
7. Le immobilizzazioni saranno valutate come 4 punti (20 secondi) e 2 punti (10-19 secondi).
8. Durante un singolo incontro non è possibile ottenere più di 4 punti in totale mediante immobilizzazione.
9. Durante un singolo incontro, non si possono fare più di due azioni di immobilizzazioni valutate con punteggio (come sopra indicato punto 7); se la prima immobilizzazione non è stata completata (punteggio di 2 punti) e la seconda immobilizzazione è stata eseguita per 20 secondi con punteggio di 4 punti, il punteggio della prima viene cancellato (barrato nel verbale dell'incontro). Se la seconda immobilizzazione porta ad un punteggio di solo 2 punti, quell'atleta non potrà più eseguirne altre durante quell'incontro.

Articolo 24. Inizio e termine di un incontro

1. I concorrenti sono chiamati a salire sul tappeto per l'incontro.
2. Prima dell'inizio dell'incontro il concorrente che è stato chiamato per primo (uniforme rossa) prenderà il suo posto nell'angolo rosso del tappeto ed il suo avversario (uniforme blu) occuperà l'angolo blu opposto. Dopo l'introduzione fatta dall'annunciatore, al gesto dell'arbitro si portano al centro del tappeto e si stringono le mani (con entrambe le mani). Quindi fanno un passo indietro ed al fischio dell'arbitro iniziano l'incontro.
3. L'incontro termina con il segnale acustico (il suono del gong) e non dal fischio dell'arbitro.
4. Violazioni e proiezioni effettuate prima del segnale acustico (gong) sono valutati ed il punteggio per il tiro o la violazione viene mostrato dopo la fine dell'incontro.
5. Le azioni tecniche eseguite dopo il fischio non vengono valutate.
6. Per dichiarare l'esito dell'incontro, l'Arbitro chiama gli atleti al centro del tappeto, prende i polsi di entrambi i concorrenti, quindi solleva la mano del vincitore su; quindi i concorrenti si stringono la mano (con entrambe le mani) e lasciano il tappeto.

Articolo 25. Corso e durata dell'incontro

1. La durata degli incontri (incontri preliminari ed attacchi per la medaglia) deve essere il seguente:
 - per seniores e juniores (uomini e donne) - 5 minuti;
 - per giovani e cadetti (ragazzi e ragazze) - 4 minuti;
 - per adolescenti (ragazzi e ragazze) - 3 minuti;
 - per master: uomini - 4 minuti, uomini over 65 anni - 3 minuti, donne - 3 minuti.
2. La durata degli incontri di ripescaggio sarà di 3 minuti.

3. Il tempo di un incontro inizierà ad essere contato al primo fischio dell'Arbitro. Il tempo delle pause non deve essere incluso nell'effettivo tempo dell'incontro.

Articolo 26. Pausa tra gli incontri

1. La pausa tra gli incontri deve essere almeno di 10 minuti per gli junior e senior, mentre deve essere almeno di 15 minuti per i cadetti, giovani e masters.

Articolo 27. Risultati e valutazioni degli incontri

1. Un incontro può terminare con la vittoria di un atleta e la sconfitta dell'altro, così come può terminare con la sconfitta di entrambi gli atleti.

2. La vittoria può essere assegnata:

- a) prima dello scadere del tempo (vittoria totale);
- b) quando il tempo dell'incontro è scaduto.

Articolo 28. Vittoria totale

1. La vittoria totale sarà assegnata:

- a) per una proiezione perfetta (CISTA) senza che l'esecutore cada, in cui chi la subisce dalla posizione in piedi cade sulla schiena, od in ponte, oppure rotola rapidamente sulla schiena senza fermarsi;
 - b) in caso diseguale di "resa" di un atleta che subisce una presa dolorosa od un'immobilizzazione;
 - c) nel caso di 8 punti di vantaggio, ovvero se un atleta guadagna 8 (o più) punti di vantaggio sull'avversario;
 - d) nel caso in cui un atleta si ritiri dal combattimento;
 - e) nel caso in cui un atleta sia squalificato dal combattimento o dalla gara;
- 2) Nei casi sopra citati l'incontro si ferma e viene indicato l'orario effettivo sul verbale.

Articolo 29. Vittoria a tempo scaduto

1. Allo scadere del tempo dell'incontro, la vittoria viene assegnata all'atleta che ha ottenuto più punti.
2. Se gli atleti hanno ottenuto lo stesso punteggio, la vittoria viene assegnata a chi ha accumulato più punti per azioni tecniche (proiezioni ed immobilizzazioni).
3. In caso di parità di punti tecnici allo scadere del tempo, la vittoria sarà assegnata all'atleta che ha eseguito più azioni di alta qualità tecnica (ovvero più tecniche valutate 4 o 2 punti).
4. Se tutti gli indicatori del punteggio sono uguali per le valutazioni delle tecniche di entrambi gli atleti, la vittoria sarà assegnata all'atleta che ha eseguito l'ultima tecnica valutata (1, 2 o 4 punti).
5. Se alla fine dell'incontro nessuno dei due atleti ha punti tecnici ed il numero delle ammonizioni non è uguale, la vittoria sarà assegnata all'atleta che ha meno ammonizioni.
6. Se anche il numero delle ammonizioni è uguale, l'atleta che è stato l'ultimo a ricevere l'ammonizione, perde.
7. Se alla fine dell'incontro nessuno degli atleti ha punti tecnici, ma uno degli atleti ha ricevuto un'ammonizione, la vittoria sarà assegnata al suo avversario.

Articolo 30. Valutazione tecniche

1. Tecniche applicate da un attaccante che non forniscono la vittoria totale devono essere valutate con dei punti.

La valutazione di un tiro dipenderà da:

- se il tiro è stato eseguito dall'esecutore con o senza cadere;
- su quale parte del corpo è caduto chi subisce la tecnica;
- se il difensore si trova nella posizione in piedi od a terra quando subisce la tecnica.

2. **Quattro punti** sono assegnati per:

- a) per un tiro senza caduta dell'esecutore in cui l'avversario cade sul suo fianco o in posizione di "mezzo ponte";
- b) per un tiro con caduta dell'esecutore in cui l'avversario cade sulla schiena o nella posizione "ponte";
- c) per un tiro senza caduta dell'esecutore in cui l'avversario è già a terra e viene proiettato sul dorso od in posizione "ponte";
- d) per un immobilizzazione completa, ovvero della durata di 20 secondi.

3. **Due punti** vengono assegnati per:

- a) per un tiro senza caduta dell'esecutore in cui l'avversario cade sul petto, addome, glutei, parte bassa della schiena o spalla;
- b) per un tiro con caduta dell'esecutore in cui l'avversario è cade sul fianco o in posizione "mezzo ponte";
- c) per un tiro con caduta dell'esecutore in cui l'avversario è già a terra e viene proiettato sul dorso od in posizione "ponte";
- d) per un tiro senza caduta dell'esecutore in cui l'avversario è già a terra e viene proiettato sul fianco od in posizione "mezzo ponte";
- e) per una immobilizzazione incompleta, da 10 a 19 secondi.

4. **Un punto** è assegnato per:

- a) per un tiro con caduta dell'esecutore in cui l'avversario cade sul petto, addome, glutei, parte bassa della schiena o spalla;
- b) per un tiro senza caduta dell'esecutore in cui l'avversario è già a terra se viene proiettato sul petto, addome, glutei, parte bassa della schiena o spalla;
- c) per la seconda e la terza ammonizione, oppure la prima sanzione.

Difensore casca	Difensore in posizione da piedi		Difensore in posizione da terra	
	Attaccante lancia un tiro			
	Senza cascare	Cascando	Senza cascare	Cascando
Sulla schiena, "ponte"	perfetto (totale) tiro	4 punti	4 punti	2 punti
Sul lato, "mezzo ponte"	4 punti	2 punti	2 punti	1 punto
Sul petto, stomaco, glutei, parte inferiore schiena, spalla	2 punti	1 punto	1 punto	no punti

5. Durante un incontro, le azioni tecniche degli atleti devono essere valutate dalla maggioranza della terna arbitrale.

Articolo 31. Azioni a bordo materassina

1. Durante un incontro, agli atleti non è consentito uscire dal bordo del tappeto senza il permesso dell'Arbitro.
2. Con decisione dell'Arbitro, un atleta può lasciare il tappeto per cambiare l'uniforme con la scorta obbligatoria di un arbitro laterale.
3. La posizione "fuori dal tappeto" (fuori dal bordo del tappeto) è considerata se:
 - a) in posizione eretta, uno degli atleti è uscito con entrambi i piedi oltre il bordo dell'area di combattimento del tappeto;
 - b) in posizione a terra, entrambi gli atleti sono usciti dal bordo della area di attacco del tappeto (durante il conteggio del tempo per un'azione di leva od immobilizzazione);
 - c) in posizione a terra, uno degli atleti è uscito dal bordo dell'area di attacco del tappeto.
4. Durante un incontro, la posizione "fuori campo" è determinata dall'arbitro, e quando si verificano questioni di dubbia valutazione, si decide con la maggioranza dei voti del trio arbitrale.
5. Se gli atleti si trovano nella posizione "fuori dal tappeto", devono muoversi verso il centro del tappeto dopo il fischio dell'Arbitro, di sospensione dell'incontro e riprendere il combattimento dalla posizione in piedi al centro della materassina.
6. Una tecnica di proiezione (o contraccolpo) che inizia all'interno dell'area di gara del tappeto ma che termina fuori, deve essere valutata.
7. Una proiezione che inizia nella posizione "fuori dalla materassina" non sarà valutata.
8. Le immobilizzazioni e le prese dolorose che iniziano dentro l'area di gara, vengono conteggiate nella posizione "sul tappeto" fino a quando uno degli atleti ha contatto con l'area di gara del tappeto, anche se il secondo atleta rimane entro i bordi del tappeto, ma solo sullo spazio dell'area di sicurezza.

Articolo 32. Richiami (ammonizioni e sanzioni)

1. Ad un atleta verrà emesso un richiamo per violazione delle regole.
2. I richiami sono divisi in quelli che vengono erogati in progressione (dalla 1 ° alla 3 °) definiti anche "ammonizioni" e quelli dati con un richiamo preliminare, che comportano un punto di "sanzione".
3. Quando le ammonizioni vengono date in progressione, in caso di ripetute violazioni delle Regole ad un atleta viene dato il richiamo successivo.
4. In totale, non possono essere emessi più di tre richiami a ciascuno degli atleti durante un incontro.
5. Nel caso in cui l'atleta riceva il quarto richiamo (od ammonizione), questo atleta perde perché deve essere ritirato dall'incontro.
6. Durante un incontro, gli avvertimenti devono essere emessi dalla maggioranza dei voti del trio arbitrale.
7. Violazioni delle Regole per le quali ad un atleta vengono date le ammonizioni prima alla terza, sono le seguenti:

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

Sezione	Violazione
Rifiuto di combattere (atteggiamento Passivo)	superamento libero o intenzionale dell'area del tappeto in posizione eretta o a terra;
	evitare una presa in posizione eretta;
	falso attacco - spostarsi in una posizione a terra senza un vero e proprio attacco (il difensore non perde il proprio equilibrio);
	spingere all'esterno (impatto diretto intenzionale sull'avversario con l'obiettivo di spostare l'avversario al di fuori del bordo della materassina tappeto, senza alcuna intenzione di proiettare);
	violazione intenzionale delle Regole uniformi (come arrotolare le maniche della giacca, slacciarsi le scarpe, ecc.); Simulazione del combattimento;
Prese proibite	presa intenzionale dei pantaloncini, risvolti della giacca, cintura, scarpe, colletto o lacci delle scarpe, e le maniche della giacca dell'avversario dall'interno;
	prese delle dita delle mani o dei piedi dell'avversario;
Cattiva condotta	Lasciare il tappeto senza il permesso dell'arbitro (inclusa assistenza medica);
	Arrivare in ritardo di 30 secondi sul tappeto dalla prima chiamata – 1 ° avvertimento;
	Arrivare in ritardo di 1 minuto sul tappeto dalla prima chiamata – 2 ° avvertimento;
	Arrivare in ritardo di 90 secondi sul tappeto dalla prima chiamata – 3° avvertimento;

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

8. Per aver eseguito una tecnica proibita, ad un atleta deve essere erogata direttamente una sanzione con punteggio ed una volta tentata di nuovo una tecnica proibita, l'atleta sarà ritirato dall'incontro.

9. Tecniche proibite, per le quali un atleta riceve una sanzione con punteggio, sono le seguenti:

Sezione	Violazione
Esecuzione di tecniche proibite (pericolose)	proiezione intenzionale di un avversario sulla testa;
	presa dolorosa in posizione eretta;
	proiezioni con impugnature per una presa dolorosa ("nodo", "leva");
	impatto doloroso diretto (pressione, iperestensione) sulla colonna vertebrale e collo;
	prese pericolose non consentite alle dita, alle mani, al piede "nodo";
	"leva" ginocchio piegando la gamba non nel piano della sua natura bio-meccanica;
	piegare le mani dietro la schiena
	raddrizzamento delle gambe incrociate sul busto dell'avversario con spremitura intenzionale;
	soffocamento;
	impatto diretto con mani, gambe o testa sul faccia dell'avversario
	impatto diretto con il gomito o il ginocchio su qualsiasi parte di il corpo dell'avversario;
calci alle gambe, dura lotta per una presa (condotta rude)	

Articolo 33. Ritiro dell'atleta da un incontro

1. Un concorrente viene ritirato da un incontro dal Vice Capo Arbitro se i tre arbitri dell'incontro sono della stessa opinione o se l'opinione della maggioranza degli arbitri è sostenuta dal Vice Capo Arbitro.
2. Quando un atleta si ritira da un incontro, l'incontro termina con assegnazione della vittoria anticipata all'avversario.
3. Un atleta viene ritirato da un incontro:
 - a) a seguito della ripetuta esecuzione di una tecnica vietata;
 - b) su decisione del medico (se un atleta non è più in grado di partecipare alla competizione per malattia, infortunio, vomito);
 - c) a seguito del superamento dei termini e/o delle sanzioni
 - i. se un atleta non rispetta il limite di tempo di due (2) minuti per la fornitura di cure mediche;
 - ii. l'atleta ritarda nel presentarsi sul tappeto due (2) minuti dopo la prima chiamata;
 - iii. dopo tre (3) avvertimenti, se è necessario emettere il 4 ° avvertimento per un atleta.
4. In caso di ritiro di un atleta da un incontro, lo stesso viene classificato in gara in base al suo piazzamento al momento del ritiro ed i relativi punti vengono aggiunti alla classifica generale della squadra.

Articolo 34. Squalifica

1. Una squalifica (eliminazione di un atleta dalla gara) deve essere eseguita su decisione del Capo Arbitro se il parere dei tre arbitri è unanime o se la maggioranza dei loro voti è sostenuta dal Vice Capo Arbitro.
2. In caso di squalifica di un atleta, l'incontro deve essere interrotto con l'assegnazione della vittoria anticipata all'avversario.
3. Un atleta può essere squalificato per comportamento non etico, in particolare:
 - se colpisce, graffia o morsica intenzionalmente un avversario;
 - se si rivolge con linguaggio o gesti offensivi all'avversario, agli arbitri, ai partecipanti alla gara o verso il pubblico;
 - se imbrogliava l'arbitro;
 - se si rifiuta di stringere la mano al suo avversario, sia all'inizio che alla fine dell'incontro;
 - se non si presenta alla cerimonia di premiazione, ad eccezione dei casi di cui all'articolo 21, paragrafo 2, lettera f).
4. In caso di squalifica, un atleta non può salire sul podio e ricevere alcuna medaglia, i punti per il suo risultato non vengono aggiunti alla classifica generale delle squadre.

Articolo 35. Regolamento della gara a squadre

1. Le gare a squadre FIAS si svolgeranno con divisione in gruppi, con il previsto sistema di eliminazione e ripescaggio.
2. Il modo di organizzare le competizioni, il numero di partecipanti per squadra, le categorie di peso degli atleti, così come la possibilità di sostituzione dei componenti della squadra durante la competizione sono determinate dal Regolamento di gara.
3. Il peso dei partecipanti all'evento a squadre avrà luogo alla vigilia della competizione.
4. L'ordine delle incontri tra le squadre sarà determinato dall'estrazione.
5. Il numero minimo di membri della squadra per ogni incontro deve essere superiore della

metà della squadra al completo.

6. Negli eventi a squadre, la sequenza degli incontri sarà determinata dalla procedura di sorteggio all'inizio della gara, definita in occasione dell'incontro tecnico generale.

7. Per presentarsi, le squadre entrano sul tappeto e formano un'unica fila per categoria di peso da quella inferiore a quella superiore.

8. Quando sono sul tappeto, le squadre seguono il segnale dell'Arbitro e formano una fila singola rivolta verso il centro del tappeto.

9. L'annunciatore presenta le squadre (senza presentare i loro singoli membri). Poi le squadre lasciano il tappeto marciando in fila, e solo gli atleti della categoria di peso selezionata dal sorteggio restano sul tappeto; sono introdotti dall'Annunciatore; poi l'Arbitro fischia, e l'incontro inizia (con la procedura degli incontri individuali).

10. Un concorrente iscritto per un combattimento che non si presenta alla presentazione della squadra sarà considerato assente per mancata comparsa e sarà ritirato dalla gara.

11. Al termine di un incontro, l'Annunciatore dichiara il suo risultato ed introduce i concorrenti dell'incontro successivo.

12. Una volta terminato l'ultimo combattimento, le squadre vengono invitate sul tappeto per allinearsi rivolte verso il centro (come all'inizio).

13. Dopo che la squadra vincitrice è stata annunciata, seguendo il gesto dell'Arbitro, le squadre lasciano il tappeto in un'unica linea muovendosi controcorrente per stringersi la mano.

14. Se un concorrente non si presenta per l'incontro, all'avversario verrà assegnata una vittoria in anticipo con un tempo di 0.00.

15. La Squadra vincitrice dell'incontro sarà la squadra che ha più vittorie. In caso di uguale numero di vittorie, il vincitore sarà definito da un incontro aggiuntivo. La categoria di peso per quell'incontro sarà determinata immediatamente dal sorteggio.

16. Se il numero di vittorie di una squadra supera la metà del totale numero degli incontri, quell'incontro a Squadre si interrompe, gli incontri rimanenti sono annullati e viene annunciata la Squadra che ha vinto l'incontro.

17. Per eventi a squadre svolti nell'ambito del sistema di eliminazione e ripescaggio, si applicano le disposizioni principali dell'allegato 2.

18. La classifica per quelle squadre che hanno meno membri del numero minimo necessario previsto dal Regolamento, a causa del ritiro dei concorrenti per decisione del medico, saranno classificate in base al piazzamento raggiunto al momento del ritiro dei membri della Squadra.

19. La classifica di una squadra non sarà determinata per causa della mancata partecipazione dei concorrenti al peso o nel caso del loro ritiro da parte del Capo Arbitro per violazione del Regolamento FIAS.

Articolo 36. Reclami

1. Un reclamo può essere presentato in relazione ad una grave violazione del Regolamento durante un combattimento o in caso di una situazione insolita.

2. La procedura per presentare un reclamo:

a) un reclamo deve essere presentato in forma scritta dal rappresentante della squadra presso il Capo Arbitro della competizione, direttamente durante la gara, indicando le clausole del Regolamento che sono state violate;

b) una protesta in una situazione insolita (violazione del regolamento, peso e le procedure di sorteggio dei concorrenti, accoppiamenti, disinformazione da parte degli Ufficiali di gara

etc..) deve essere presentata in forma scritta immediatamente dopo il suo verificarsi in modo che gli Ufficiali di Gara possano trovar rapidamente una soluzione con il minimo danno al corso ed ai risultati della competizione.

3. Considerazione della protesta:

a) Una protesta per la violazione del Regolamento FIAS durante l'arbitraggio, deve essere valutata dal Capo Arbitro con il coinvolgimento di tutti gli arbitri che hanno partecipato all'arbitraggio di questo incontro congiuntamente con il Presidente della Commissione Tecnica FIAS od il suo rappresentante;

b) un reclamo in una situazione insolita deve essere considerato in presenza di soggetti che hanno commesso la violazione del Regolamento ed il Presidente della Commissione Tecnica FIAS od il suo rappresentante.

4. Decisione sulla protesta:

a) una decisione sulla protesta per violazione del Regolamento durante l'arbitraggio, deve essere presa durante la competizione nei confronti dal rappresentante che ha protestato;

b)) entro il termine previsto deve essere fornita una decisione sulla protesta relativa ad altre circostanze, direttamente al rappresentante che ha presentato il reclamo scritto, con l'opportunità di correggere gli errori eventualmente riscontrati, con il minimo danno al corso e all'esito della gara.

5. La decisione sulla protesta per violazione del Regolamento durante l'arbitraggio non influisce sul risultato finale dell'incontro.

PARTE V. ATTREZZATURA DELLA SEDE DI GARA

Articolo 37. Materassina da SAMBO

1. Il tappeto da SAMBO è costituito da tappetini più piccoli e da una copertura delle stesse dimensioni, deve essere di 11x11 metri.

2. I materassini devono essere di materiale sintetico elastico e di 5 centimetri di spessore.

3. Il rivestimento deve essere realizzato in tessuto sintetico liscio (senza cuciture ruvide) ma non deve essere scivoloso.

4. La fodera di copertura deve essere ben tesa e fissata saldamente al tappeto.

5. La copertura deve essere disinfettata.

6. Il telo di copertura deve avere le seguenti marcature:

a) l'area di combattimento del tappeto su cui combattono gli atleti deve essere composto da un cerchio con un diametro di 8 metri;

b) il centro del tappeto deve essere contrassegnato con il logo FIAS all'interno del cerchio, di 1 metro di diametro;

c) i due angoli opposti del tappeto devono essere rossi (a sinistra dell'Arbitro al tavolo) e blu (a destra dell'Arbitro al tavolo).

7. L'area su cui è posata la materassina deve essere più ampio del tappeto di almeno 1 metro in ogni direzione.

8. Quando si organizzano gare tenute su più materassine (generalmente tre), è consigliato metterle una accanto all'altra senza spazi vuoti tra loro.

9. Per le competizioni tenute su una piattaforma, la sua altezza non deve superare 1 metro, mentre i lati della piattaforma devono avere una pendenza di 45 gradi verso il lato esterno.

10. L'idoneità del tappeto e dell'attrezzatura da competizione devono essere verificate dal rappresentante della Commissione Tecnica FIAS.

11. Solo le materassine con licenza FIAS possono essere utilizzate nelle competizioni ufficiali internazionali.

Articolo 38. Attrezzature per la gara

1. Qualsiasi sistema può essere utilizzato per il segnale acustico (gong), ma deve avere un suono sufficientemente forte.
2. Le bilance devono essere calibrate.
3. I cronometri devono avere un dispositivo di arresto ed avvio che garantisca gli indicatori dei minuti e dei secondi e che non vengano eliminati fino alla fine dell'incontro.
4. Un tabellone elettronico che segnali i punteggi ricevuti dagli atleti deve essere installato vicino al tappeto (su entrambi i lati) per informare gli spettatori ed i concorrenti sull'andamento dell'incontro.
5. Tutti i tappeti devono essere anche dotati di tabellone segnapunti meccanico, gong e cronometri manuali per continuare la competizione in caso di assenza di alimentazione o di malfunzionamento della scheda elettronica.
6. Un monitor con una diagonale di almeno 50 centimetri collegato ad una videocamera deve essere installato al tavolo di ogni vice capo arbitro per la visualizzazione dei video.
7. Devono essere disponibili dispositivi per misurare gli standard delle giacche SAMBO nella zona di controllo uniforme.
8. Deve essere messa vicino ad ogni tappeto l'attrezzatura speciale per la pulizia di emergenza durante gli incontri.

ALLEGATI

Allegato 1

REGOLAMENTO DI GARA

1. Regolamento di gara (di seguito denominato Regolamento) approvato dalle organizzazioni ospitanti insieme al Regolamento Internazionale FIAS costituisce il documento principale che disciplina il Concorso Ufficiale e i concorrenti della competizione. In altri casi, gli arbitri saranno guidati dal regolamento FIAS.
2. Le clausole del Regolamento devono essere chiare e non soggette varie interpretazioni.
3. Il Regolamento contiene le seguenti sezioni:
 - il nome delle competizioni;
 - il luogo e le date delle gare;
 - la gestione delle gare (le organizzazioni assegnate per ospitare le gare);
 - l'ora, il luogo e la procedura per il peso dei concorrenti;
 - l'ora, il luogo e la procedura per il sorteggio;
 - l'ora, il luogo e la procedura per gli incontri con gli allenatori e rappresentanti delle delegazioni;
 - l'ora, il luogo e la procedura per l'allenamento degli atleti;
 - il programma del concorso;
 - la posizione e le condizioni di alloggio per le squadre (nomi e informazioni di contatto degli hotel, termini di prenotazione);
 - le condizioni per la partecipazione ai concorsi (delegazione membri, condizioni di ammissione per squadre e concorrenti, peso, categorie, età);
 - le condizioni e la procedura per lo svolgimento dei concorsi;
 - la premiazione dei vincitori del concorso e dei medagliati;
 - la procedura e le date da seguire per la presentazione delle domande

parte alle competizioni;

- l'assicurazione e la procedura per la fornitura di servizi medici a concorrenti;
- la procedura e le condizioni per l'accreditamento dei concorrenti;
- arbitri;
- controllo antidoping;
- condizioni finanziarie (licenza, alloggio, trasferimento);
- supporto per il visto;
- marketing e pubblicità;
- Informazioni aggiuntive;
- dettagli del contatto.

4. Possono essere apportate modifiche ed integrazioni al Regolamento solamente da organizzazioni che lo hanno approvato, ma non oltre l'inizio del sorteggio e con comunicazione obbligatoria dei rappresentanti di tutte le squadre partecipanti o di tutti i concorrenti.

Allegato 2

SISTEMA DI DISTRIBUZIONE IN GRUPPI, ELIMINAZIONE E RIPETIZIONE

I. Procedura di condotta della concorrenza

1. Tutti i partecipanti al sorteggio vengono divisi in due gruppi: A (dispari) e B (pari). L'ordine numerico di ogni atleta è definito direttamente dal sorteggio durante la pesatura o dopo che è terminata e viene conservato durante tutta la competizione.
2. Nei gruppi A e B i partecipanti che hanno ottenuto vittorie nelle gare preliminari, passano al round successivo. Continua fino a quando non ci sono due finalisti definiti - i migliori nei gruppi (A1 e B1).
3. Tra i concorrenti sconfitti dagli atleti più forti, i ripescaggi sono svolti dal regime dell'allegato 3, al fine di definire le seguenti posizioni nei gruppi. Questo metodo per condurre alla concorrenza si chiama "Sistema di concorrenza con distribuzione in gironi, eliminazioni e ripescaggi dai finalisti".
4. Un'altra opzione di ripescaggio è fornita nell'Allegato 4, secondo cui gli atleti che hanno perso per quattro semifinali e gli sconfitti vi prendono parte i semifinalisti. Questo metodo per condurre alla concorrenza si chiama "Sistema di concorrenza con distribuzione in gironi, eliminazioni e ripescaggi dai semifinalisti".
5. L'opzione per il periodo di ripescaggio (secondo le clausole 3 e 4) deve essere specificata nel Regolamento.
6. Nelle finali gli incontri per il 1° e anche per il 3° posto, sono tenuti gli incontri per la medaglia di bronzo possono essere tenuti nella parte mattutina della competizione se indicato nel Regolamento.

II. Ordine di accoppiamenti e definizione dei luoghi

1. Le coppie della prima e delle successive gare preliminari sono organizzate secondo gli allegati 3 e 4.
2. Nel caso di ripescaggio gli incontri sono tenuti dalla clausola 3 della I parte, il più forte atleta sconfitto nel 1° round combatte contro l'atleta perdente più forte nel 2° round. Quindi

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

il vincitore di questo incontro combatterà contro il perdente più forte nel 3° round e così via. I vincitori che hanno gareggiato in un girone hanno il diritto di scontrarsi contro i semifinalisti sconfitti di un altro gruppo. Questi incontri stabiliscono l'assegnazione delle medaglie di bronzo.

3. Quando si effettuano ripescaggi, in base alla clausola 4 della I parte, i perdenti ed i semifinalisti del 1° turno si incontrano con il perdente semifinalista del 2° round, i vincitori di questi incontri si incontrano con lo sconfitto semifinalista al 3° turno e così via.

Il vincitore di questi incontri, che ha gareggiato in un gruppo, trae il diritto ad incontrare il semifinalista sconfitto di un altro gruppo. Tale incontro deve definire le medaglie di bronzo.

4. Gli atleti che non hanno perso alcun incontro di gruppo dovranno contendersi la finale per il 1° posto.

5. A seguire gli atleti che si sono piazzati 5-6 (perdendo per la medaglia di bronzo), i posti 7-8 saranno presi dagli atleti che hanno perso il penultimo incontro di ripescaggio, e così via.

6. I posti degli atleti che non sono arrivati ai gruppi di ripescaggio devono quindi essere determinati in base ai round da cui sono stati eliminati dalla competizione. Gli atleti eliminati in un solo round devono condividere il posto.

7. Se c'è un solo atleta pesato in una categoria di peso, il Comitato Organizzatore assegnerà all'atleta una medaglia e diploma, non tenendo una cerimonia di premiazione ufficiale; per l'atleta

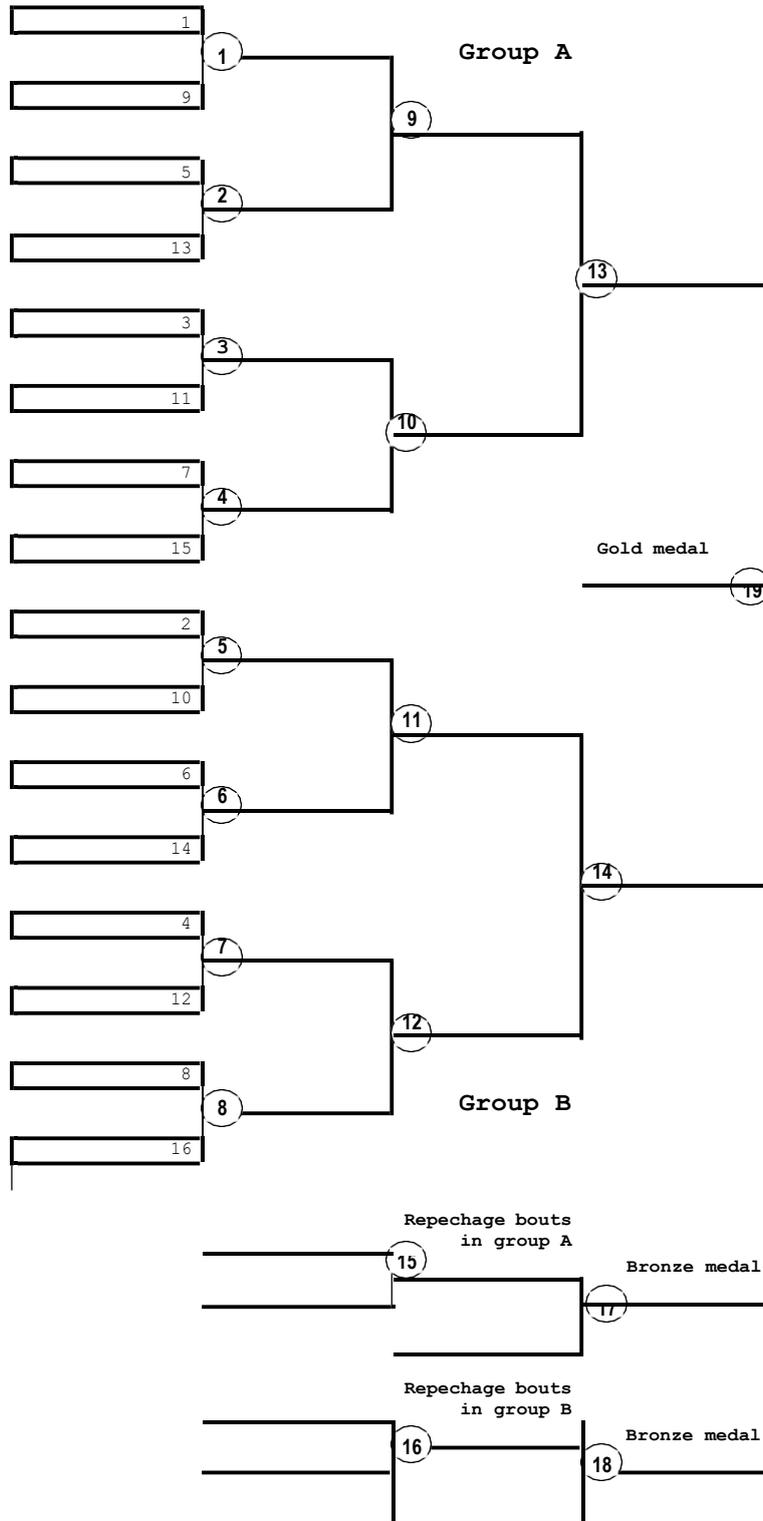
il punteggio sarà aggiunto al punteggio della squadra (come se l'atleta avesse vinto il primo posto).

8. Negli altri casi, la cerimonia di premiazione si terrà come di consueto.

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

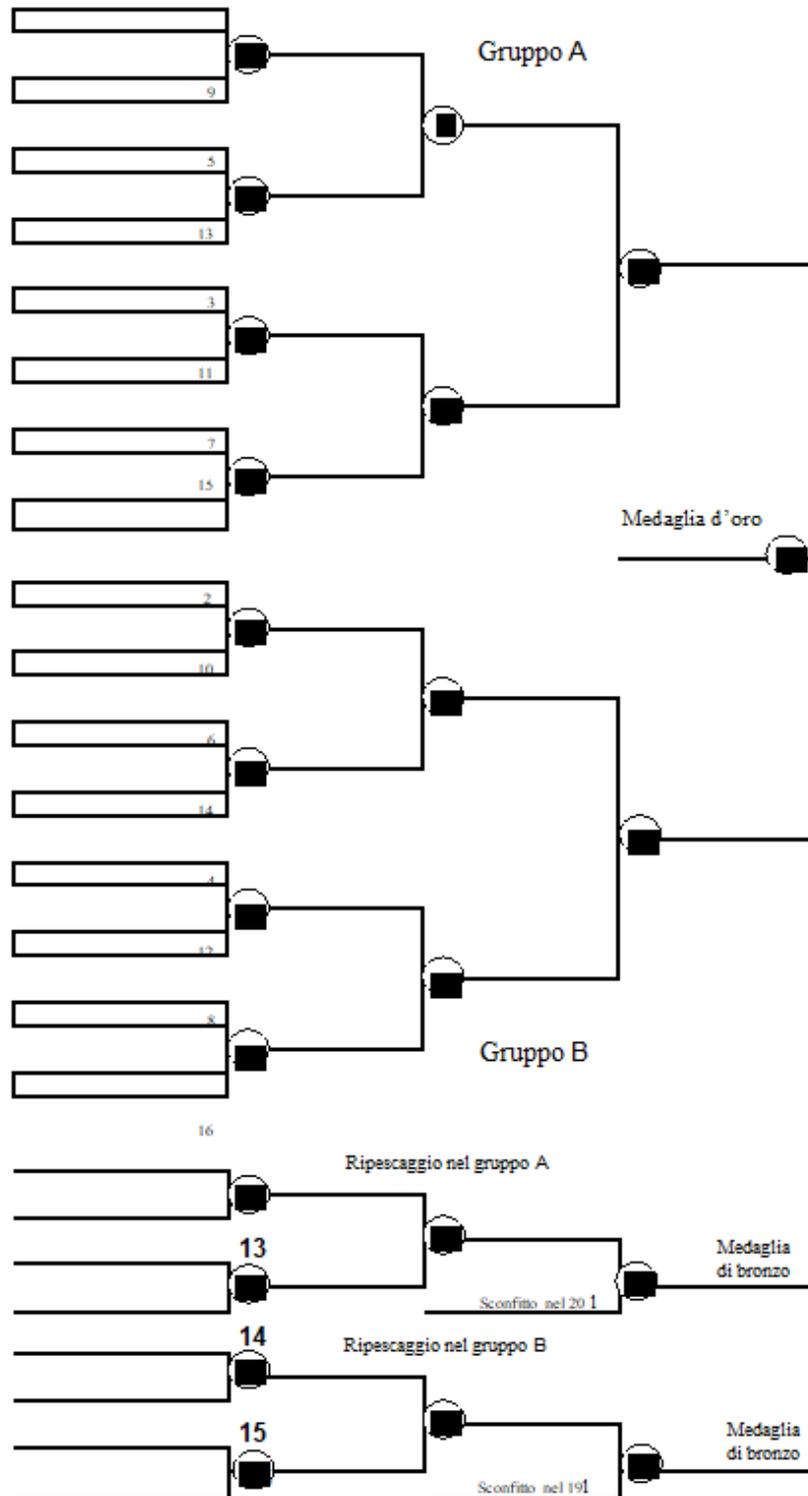
Allegato 3

Foglio segnapunti di gara “Distribuzione di gruppi in gara, eliminazione e ripescaggio dai finalisti”



Chief Referee _____ / _____ /
Secretary _____ / _____ /

Foglio segnapunti di gara “Sistema di gara con la distruzione in gruppi, eliminazione e ripescaggio dai semi-finalisti”



PESO E RESOCONTO

NOME DELLA COMPETIZIONE _____

_____ of _____ 20__.

peso fino a _____ kg

No	Paese	Cognome	Nome	Data di nascita	Peso atleta	firma	No. by lot
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Capo Arbitri _____ / _____ /

Capo segreteria _____ / _____

_____/ Dottore _____ /

_____/ Arbitro _____

_____/ _____ /

_____ / _____ /

NUMERO RICHIESTO di funzionari di gara e staff di supporto per le gare di SAMBO

Denominazione	Distribuzione dei funzionari per numero	
	2 mats	3 mats
Ufficiali di gara :		
Capo arbitri	1	1
Vice capo arbitri	2	3
Capo segreteria	1	1
Vice Capo segreteria	-	1
Arbitri (arbitri, arbitri di sedia)	14	21
Totale	18	27
Personale di supporto		
Addetto al controllo uniforme	3	4
Segretario tecnico	2	3
Cronometrista	2	3
Tabbeldonista	2	3
Annunciatore	1	2
Medico	1	2
Infermiere/i	1	2
Amministratori	1	1
Totale	13	20
Volontari		
Accompagnatori degli atleti nell'area di gara	8	12
Operatori video	2	3
Assistenti segreteria	1	1
Chaperons (volontari anti-doping service)	9	9
Manutentori	2	3
Totale	22	28
TOTALE:	53	75

RESOCONTO DEL CAPO ARBITRO DI GARA

sulla valutazione del lavoro dei funzionari di gara

nome della competizione

No	Nome e Cognome	Paese	Valutazione
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
...			

Capo arbitri _____ / _____ /

Quando la competizione è giunta al termine, l'Arbitro Capo con i suoi vice riassume il lavoro degli arbitri e valutano insieme gli arbitri su una scala di 10 punti, secondo quanto stabilito dai criteri (vedi Allegato 8). In seguito, il Capo Arbitro terrà una riunione con gli arbitri, commentando il lavoro di ciascuno di loro e annunciando la valutazione di ogni arbitro dalla lista.

La versione elettronica del Report di riepilogo (in formato Microsoft Word) insieme alla relazione del segretario devono essere inviate via e-mail al FIAS, mentre il rapporto originale firmato da parte del segretario e del Capo Arbitro deve essere presentato alla Commissione Tecnica FIAS o al suo Vice.

VALUTAZIONI	Totale
ERRORI MINIMALI	
1. Errore di gesti (un gesto fatto con mano sbagliata, sequenza sbagliata di gesti, etc.)	
2. errore di valutazione dell'azione di un solo livello rispetto a quello corretto (1 punto anzichè 2 etc.)	
3. Ritardo e sconsideratezza delle sanzioni	
4. Incuria o mancanza di totale attenzione per la performance e l'osservanza dei rituali degli atleti (entrare sul tappeto, uscire dal tappeto, stretta di mano, ecc.)	
ERRORI DI MEDIA RILEVANZA	
1. Incertezza nell'identificare l'atleta che ha eseguito un'azione tecnica	
2. Incertezza nella valutazione delle azioni tecniche (decidere a seguito della valutazione da parte dei colleghi; attende la valutazione dei colleghi per l'azione <u>tecnica prima</u>)	
3. errore di valutazione delle azioni tecniche di oltre un livello (da quello corretto) (1 punto invece di 4 punti ecc.)	
4. Mancanza di interazione con la terna arbitrale (modifiche/ annullamento della decisione, nessuna reazione ai gesti dei colleghi ecc.)	
5. Mancanza o perdita di controllo sulle valutazioni e sul tempo d'incontro	
6. Perdita del controllo degli atleti durante l'incontro	
7. Ritardo nell'inizio o fine delle immobilizzazioni o prese dolorose	
8. Assumere una posizione non adeguata durante una presa tecnica rendendo difficile prendere una decisione oggettiva	
ERRORI GRAVI	
1. Decisione errata che influisce sul corso dell'incontro portando a determinare erroneamente il vincitore	
2. Fermare l'incontro durante un'azione di attacco o in preparazione di tale azione mentre si è in piedi o in posizione a terra senza ragioni chiare per farlo (se l'attaccante non ha commesso nessuna azione negativa).	
3. Posizione non corretta che si traduce nella perdita di controllo durante l'azione tecnica e la determinazione ritardata del vincitore (Quando la sottomissione avviene durante una presa dolorosa e l'Arbitro non riesce a vederlo, il che ha provocato o avrebbe anche potuto provocare un infortunio dell'atleta ecc.)	
4. Valutazione positiva di un'azione negativa (valutazione di una dolorosa tenere in posizione eretta ecc.)	
5. Arbitraggio di parte	
6. Reazione tardiva al SAMBO "negativo" (reazione passiva in ritardo deliberato, evitare di segnalare, ecc.)	
7. Mancanza generale di conoscenza e comprensione del SAMBO	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI	Punti
1. Comprensione del SAMBO (conoscenza delle regole, comprensione della logica dell'incontro, comprensione della situazione ecc.)	
2. Padronanza del 'linguaggio SAMBO' (conoscenza dei termini, capacità di convalidare le proprie azioni)	
3. Conoscenza della lingua inglese (capacità di difendere la propria posizione, capacità di comunicare e contestare in inglese)	
4. Gestualità (estetica della posa, movimenti, e muoversi sul tappeto)	
5. Velocità del processo decisionale (reazione e processo tempestivi decisioni / valutazione)	
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE PERSONALI	Punti
1. Aspetto (ordine; pulizia e dimensioni adeguate della divisa da arbitro; acconciatura; costituzione, gesti, atteggiamento ecc.)	
2. Correttezza (rispetto degli standard fissati nel Regolamento, ed atteggiamento nei confronti di concorrenti, spettatori, colleghi ecc.).	
3. Stabilità emotiva (capacità di mantenere l'autocontrollo in situazioni difficili o situazioni scomode; pazienza; calma; capacità di concentrazione eccetera.)	
4. Oggettività, stretta aderenza al regolamento	

GESTI DEGLI ARBITRI

A – Arbitro, S1, S2 – arbitri laterali

No	Gesto	Usato da	Descrizione gesti	immagine
1	Presentazione degli atleti	A	<p>Posizionarsi in piedi di fronte al tavolo degli arbitri sul bordo del tappeto. Quando si presenta un concorrente, estende il braccio nella direzione del concorrente con la manica della camicia del colore corrispondente. Quindi sollevare le braccia tese contemporaneamente all'altezza delle spalle (bordi dei palmi verso il basso) in ciascuna direzione verso i rispettivi atleti.</p> <p>Portare le mani insieme al livello delle spalle, dirigendo i concorrenti al centro del tappeto e cammina allo stesso posto insieme agli atleti.</p>	
2	Inizio incontro	A	<p>Suonare il fischio all'inizio dell'incontro (o la sua ripresa al centro). Allo stesso tempo, energeticamente muovere il braccio piegato all'altezza del gomito su e giù tra gli atleti al centro del tappeto (con una posizione orizzontale dell'avambraccio). Quindi fare un passo indietro e prende un posto che sia conveniente per osservare le azioni degli atleti.</p>	
3	Vittoria totale	A S1 S2	<p>Alzare un braccio teso con la manica del colore corrispondente con il palmo aperto in avanti, dita chiuse</p>	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

4	Quattro punti	A S1 S2	Alzare il braccio piegato al gomito con la manica del colore corrispondente, mostra quattro dita (pollice premuto sul palmo) e gira il palmo da sinistra a destra.	
5	Due punti	A S1 S2	Alzare il braccio piegato al gomito con la manica del colore corrispondente, mostra il pollice ed indice e gira il palmo da sinistra a destra.	
6	Un punto	A S1 S2	Alzare il braccio piegato al gomito con la manica del colore corrispondente, mostra solo il pollice e gira il palmo da sinistra a destra.	
7	immobilizzazione	A	All'inizio di un immobilizzazione contemporaneamente alla frase: "Conta immobilizzazione!" allungare il braccio con il palmo rivolto verso il basso. La manica della camicia deve corrispondere al colore dell'uniforme dell'atleta che esegue l'immobilizzazione. Se l'immobilizzazione è completamente completato (segue la parola "Segnato!") L'Arbitro abbassa la sua mano e da una valutazione della presa con l'appropriato gesto. Se il difensore scappa dall'immobilizzazione (seguono le parole "Non segnato!"), l'Arbitro mostra il gesto "Azione non segnata".	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

8	Presa dolorosa	A	<p>All'inizio di una presa dolorosa contemporaneamente alla frase: "Conta la presa dolorosa!" allungare il braccio con il pugno. La manica della camicia deve corrispondere al colore dell'uniforme dell'atleta che esegue la presa dolorosa. Se il difensore scappa dalla presa dolorosa (seguono le parole "Non segnato!"), Mostra l'Arbitro il gesto "Azione non segnata".</p>	
9	Azione non contata	A S2	<p>Con la mano aperta fa 2-3 movimenti orizzontali da sinistra a destra (palmo aperto verso il basso).</p>	
10	Uscita dal bordo	A	<p>Alzare la mano più vicina al bordo del tappeto dritto verso il livello della spalla. Poi suona il fischietto e mostra con il braccio teso verso il centro del tappetino. La lotta quindi riprenderà nel centro del tappeto.</p>	
11	Passaggio da terra in piedi	A	<p>Suonare il fischietto, poi alzare entrambe le braccia piegate all'altezza dei gomiti con i palmi aperti paralleli. Gli avambracci devono essere paralleli tra loro.</p>	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

12	Tecnica vietata	A S2	Alzare le braccia al livello del torace e afferrare il polso s'un braccio con l'altra mano, poi segnalare la violazione.	
----	-----------------	---------	--	---

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

13	1 st passività	A S1 S2	Posizionarsi di fronte al tavolo degli arbitri al centro del tappeto, porre la mano con la manica del colore corrispondente sulla spalla dell'atleta che ha violato le Regole.	
14	2 nd and 3 rd passività	A S1 S2	Posizionarsi di fronte al tavolo degli arbitri al centro del tappetino, pone la mano con la manica del colore corrispondente sulla spalla dell'atleta che ha violato le regole e mostra il gesto "1 punto" con l'altra mano.	
15	Avvertimento reciproco	A S2	Posizionarsi di fronte al tavolo degli arbitri al centro del tappeto, porre contemporaneamente entrambe le mani sulla spalla di entrambi gli atleti.	
16	Chiamata del medico	A	Posizionarsi di fronte al tavolo del dottore. Allunga una mano tesa nel direzione del tavolo del dottore con il palmo verso l'alto. Aspettare la reazione del dottore. Come inizia l'assistenza medica, l'Arbitro abbassa la sua mano che fa partire il cronometrista con il tempo. Con la fine dell'aiuto medico, l'arbitro ferma il tempo con il gesto "Stop tempo".	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

17	Stop	A	Tenendo l'avambraccio di una mano all'altezza del livello del viso con un palmo aperto orizzontale verso il basso, premere le dita dell'altra mano aperta in verticale al centro con il bordo in avanti.	
----	------	---	--	---

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

18	Fine	A S1	Mettere gli avambracci formando croce di avvertimento con i bordi di entrambi i palmi rivolti verso l'alto.	
19	Richiamo di attenzione	S1 S2	Alzare un braccio piegato all'altezza del gomito con il palmo aperto in avanti e fare 2-3 movimenti verticali con il polso.	 
20	Richiesta passività	S1 S2	Usare il braccio con la manica dei punti di colore corrispondenti verso l'angolo del tappeto assegnato all'atleta che ha violato le regole e mostrare la valutazione corrispondente all'avvertimento con l'altra mano.	
21	Atleti agli angoli	A	Suonare il fischiotto ed indica gli angoli del tappeto con le braccia tese (palmi aperti verso il basso).	
22	Annuncio del vincitore	A	Posizionarsi al centro del tappetino di fronte al tavolo degli arbitri avendo preso gli atleti per i polsi (il colore delle maniche dell'Arbitro corrisponde al colore dell'uniforme dell'atleta). Come l'annunciatore dichiara il vincitore, l'Arbitro solleva la mano del vincitore.	

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI SAMBO

			Poi si voltano l'Arbitro e gli atleti intorno e ancora una volta l'Arbitro alza il braccio del vincitore (il colore delle maniche dell'Arbitro non corrispondono al colore dell'uniforme dell'atleta). Poi gli atleti si stringono la mano e se ne vanno dal tappeto.	
23	Annuncio di ritiro di entrambi gli atleti (0:0)	A	Stessa posizione di partenza. Come l'annunciatore dichiara il risultato dell'incontro, l'Arbitro tiene gli atleti per le braccia ma non le solleva. Tutto il resto è uguale come quando si annuncia il vincitore.	

Resoconto degli arbitri sugli incontri SAMBO

_____ of _____ 20__.

Mat _____ Round _____ Weight _____ kg

No	Full name	Country	Scores by minutes	Total points	Bout result	Bout time	Referees
1							Arbiter
							Side ref 1 Side ref 2
2							Arbiter
							Side ref 1 Side ref 2
3							Arbiter
							Side ref 1 Side ref 2
...							Arbiter
							Side ref 1 Side ref 2

Chief Referee _____ / _____ /

Secretary _____ / _____ /

Technical Secretary _____ / _____ /

SCHEDA PUNTEGGI gara a squadre

_____ of _____
20_____.

Team _____

Team _____

Weight category	Full name	Points	Time	Wins	Wins	Time	Points	Full name	Weight category
52		1+4	5.00	1	0	5.00	2		52
::									::
+90		0		0	1	2.30	4+2+2		+90
				4	3				

Overall result of the match _____ in favour of team _____

Arbiter _____ / _____ /

Side Referees _____ / _____ /
_____ / _____ /

Chief Referee _____ / _____ /

Secretary _____ /
_____ /

(SAMBO Combat)



Le gare di SAMBO Combat si svolgono in conformità con il regolamento internazionale di SAMBO, più alcune altre aggiunte:

L'atleta di SAMBO Combat deve avere oltre alla divisa ufficiale da SAMBO anche:
Casco protettivo (rosso o blu).

Paradenti.

Conchiglia.

Guanti specifici da SAMBO Combat (che permettono di colpire e fare la presa, con una chiusura completa della mano e delle dita compreso il pollice, ma che permette il movimento completo del polso).

Paragambe che coprono la parte anteriore della tibia, modello a calza da indossare sulle scarpe da SAMBO.

Le valutazioni delle azioni di combattimento e delle tecniche (in aggiunta a tutte le valutazioni già contemplate nel SAMBO)

№	Valutazioni del punteggio	Valutazione del gesto tecnico
1.	Vittoria totale (pulita) (prima del limite di tempo)	a) knockout, due knockdown; b) Proiezione pulita CISTA (di schiena) oppure colpo che fa cadere a terra di schiena l'avversario, mentre chi attacca rimane in piedi; c) strangolamento; d) presa dolorosa (leva); e) superiorità tecnica con 8 punti di scarto; f) impossibilità a proseguire l'incontro; g) squalifica per aver infranto il regolamento.
2.	Quattro punti ("4")	Una proiezione di schiena quando chi esegue la tecnica perde l'equilibrio e si appoggia a terra o sull'avversario; a) per una proiezione quando chi esegue rimane in piedi e chi subisce cade sul fianco oppure cade sul fianco per un colpo (pugno o calcio); b) per un knockdown.
3.	Due punti ("2")	Per una caduta provocata da una proiezione od un colpo, in cui come nel SAMBO sono previsti 2 punti;
4.	Un punto ("1")	a) Per una caduta provocata da una proiezione od un colpo, in cui come nel SAMBO è previsto 1 punto;
5.	Ammonimento	a) in conformità al regolamento del SAMBO; b) per la difesa passiva quando chi subisce si trova in posizione di pancia;
6.	Sanzione	a) in conformità al regolamento del SAMBO; b) per la ripetizione della difesa passiva quando chi subisce si trova in posizione di pancia.

KNOCKOUT - perdita insostituibile della possibilità di difendersi a seguito del colpo ricevuto: fino al conteggio di 10 il combattente non può riacquisire piena coscienza ed assumere la posizione di combattimento.

Nota: l'atleta che ha ottenuto knockout sulla sua testa viene eliminata dalle competizioni.

KNOCKDOWN - perdita temporanea della possibilità di difendersi a causa del colpo subito:

entro il conteggio di 10 il combattente recupera completamente coscienza e assume la posizione di combattimento.

Nota: con valutazione "atterramento" la posizione del corpo di chi subisce, rispetto al tappeto viene valutata anche secondo le regole del SAMBO e la valutazione è sommata. Se l'atleta ha ricevuto nel corso di un combattimento due KNOCKDOWN, deve essere squalificato.

AZIONI O TECNICHE CONSENTITE

1. Tecniche di colpo.

Il colpo è un'azione tecnica impulsiva con la traiettoria rettilinea o curvilinea eseguita per le braccia, gambe o testa alle parti del corpo consentite dalle regole con la velocità definita e forza.

I colpi vengono valutati se dopo l'esecuzione, l'avversario ha perso completamente l'equilibrio e cadde su una certa parte del corpo, venendo valutata la caduta secondo le regole.

1.1. Colpi a mano possono essere forniti da qualsiasi parte del pugno (tranne la base del palmo), con il gomito alla parte anteriore e laterale della testa, il tronco, braccia e gambe e anche all'inguine.

1.2. Colpi gambe sono forniti con il ginocchio, tibia, piede, il tallone alla parte anteriore o la parte laterale della testa (eccetto il colpo in arrivo con il ginocchio quando l'avversario passa alle gambe), il tronco, sulle gambe (l'interno e parte esterna della coscia o la tibia) e all'inguine.

1.3. Colpi con le mani, le gambe e la testa in posizione a terra (tranne la parte posteriore della testa, il collo e la parte posteriore del dorso, colonna vertebrale, il coccige e l'ano) sono consentiti se anche l'attaccante è a terra.

La posizione di terra è definito secondo le regole SAMBO.

Nota:

1.3.1. Colpi di gomito sono ammessi tranne il colpo in arrivo alla testa o clavicola durante il trascinamento l'avversario per la manica opposto o il bavero della giacca.

1.3.2. I colpi alla testa sono consentiti a condizione che l'attaccante e il difensore indossare il casco.

2. tecniche di proiezione

2.1. Sono ammessi tutti i tipi di proiezioni applicate nel SAMBO sportivo.

3. Tecniche di terra

3.1. Le prese dolorose (Leve) sono consentite in posizione a terra come nel SAMBO sportivo ma anche quando chi subisce si alza in piedi; è consentita anche la presa con torsione del braccio dietro la schiena, Arm Bar ("hold Police").

NOTA: Durante l'applicazione di una presa dolorosa, quando chi subisce riprende la sua posizione eretta l'incontro non viene interrotto. In una tale situazione il difensore può difendersi gettando il suo avversario al tappeto (tranne che schiacciarlo sulla testa).

3.2. Gli strangolamenti sono consentiti e si intendono azioni tecniche di strangolamento quando il collo dell'avversario viene schiacciato impedendo il respiro normale o facendolo svenire.

Lo strangolamento può essere finalizzato sia in posizioni sia in posizione in piedi che a terra.

Gli strangolamenti possono essere eseguiti con le braccia, le gambe e con l'utilizzo dell'abbigliamento.

Gli strangolamenti con le braccia sono ammessi senza la torsione della parte del collo della colonna vertebrale.

Gli strangolamenti con l'abbigliamento sono ammessi solo usando il bavero della giacca (non con la cintura).

Sono consentiti gli strangolamenti con le gambe solo se l'impatto sul collo è realizzato controllando anche il braccio di chi subisce.

Le immobilizzazioni sono tutte consentite come da regolamento del SAMBO Sportivo.

Un atleta che ha perso coscienza per lo svolgimento di un strangolamento, viene squalificato.

AZIONI O TECNICHE NON CONSENTITE

- a) colpire con le dita, con guanto aperto con la base del palmo della mano;
- b) eseguire leve alle vertebre del collo, della colonna vertebrale, leve alle mani ed ai piedi;
- c) colpire da in piedi con le braccia e le gambe l'avversario che si trova a terra;
- d) effettuare prese al collo, leve alle braccia ed articolazioni delle gambe (ginocchio e l'arco del piede) la cui fissazione dell'attacco va nella direzione contraria alla flessione naturale, la parte posteriore della testa e della colonna vertebrale, coccige, schiacciare gli occhi con le dita;
- e) colpire la testa, quando uno dei combattenti non ha il casco;
- f) proiezioni proibite nel SAMBO, quando si lancia sul collo-testa;
- g) prese non consentite anche nel predetto regolamento di SAMBO sportivo;
- h) violazione della disciplina e del regolamento, come già descritto nel regolamento, con comportamenti non eticamente corretti.