



## Settore SAMBO

# REGOLAMENTO INTERNAZIONALE FIAS

*Approvato il 5 settembre 2014 a Burgas (BUL) dal Consiglio Direttivo della FIAS.*

# SAMBO

*In questo Regolamento Ufficiale della Federazione Internazionale di SAMBO ci sono gli argomenti più importanti: arbitraggio, organizzazione delle competizioni e lavoro della commissione arbitrale.*

*A questo Regolamento si devono attenere tutti gli organizzatori, gli arbitri, gli allenatori ed i praticanti del SAMBO delle rispettive federazioni nazionali accreditate dalla Federazione Internazionale di SAMBO, per le competizioni di SAMBO Sportivo e SAMBO Combat, a partire dal 1 gennaio 2015.*

## **Capitolo 1**

### **Formato e metodo organizzativo di gara**

#### **Art. 1 – Il formato delle gare**

1. Le gare si dividono in:
  - a) Gare individuali
  - b) Gare a squadre
  - c) Gare individuali ed a squadre
2. La procedura di ogni gara è stabilita dalle normative sulle specifiche gare applicate in ogni singolo contesto agonistico, come di seguito meglio specificato.
3. Nelle gare individuali i risultati dei singoli incontri determinano la classifica dei partecipanti suddivisi nelle varie categorie di peso.
4. Nelle gare a squadre, composte da lottatori di diverse categorie di peso, tramite i risultati dei singoli incontri si stabilisce il punteggio degli incontri fra le varie squadre e quindi il piazzamento di ogni squadra nella classifica finale.
5. Nelle gare individuali ed a squadre, i piazzamenti personali dei partecipanti in ogni categoria di peso e la classifica a squadre sono stabiliti dai risultati individuali, ma in conformità alle normative della singola manifestazione (ad esempio gare con classi di età diverse).

#### **Art. 2 – I sistemi e metodi per l'organizzazione delle gare**

1. Nelle gare i partecipanti delle rispettive categorie di peso possono scontrarsi in un solo gruppo (sistema senza suddivisione in gironi), oppure, tramite sorteggio si possono dividere in più gruppi (sistema a più gironi). In quest'ultimo caso vale il principio in cui i lottatori vincenti passano al turno successivo, mentre i perdenti vengono esclusi (eliminazione diretta). In seguito vengono subito effettuati i gironi di recupero (semplice o doppio) fra i lottatori che hanno perso contro i finalisti od i semifinalisti, per determinare i due terzi ex-equò nelle rispettive categorie di peso. In ogni caso le gare si dividono in due fasi: fase eliminatoria e fase finale.
2. Nei limiti di ogni categoria di peso e classe di età, le gare possono essere fatte in uno di questi modi:
  - a) quando ogni partecipante si incontra con un altro (a girone unico)
  - b) ad eliminazione in base al numero di sconfitte specificate dal regolamento di gara.
3. La modalità degli incontri nelle gare individuali od a squadre è dettata dal sorteggio e dal modulo di gara stabilito prima della gara stessa.
4. Il sorteggio per la definizione degli incontri nella fase eliminatoria, deve essere effettuato "a mano" (o mediante apposito programma internazionale omologato) per ogni singola categoria, dopo le operazioni di peso; mentre gli incontri delle finali sono esclusivamente quelli stabiliti dal regolamento di gara.

5. Nei punti precedenti sono indicati modi in cui sono organizzate le fasi eliminatorie e di finale, nonché la metrica per determinare la graduatoria fra tutti i partecipanti alle gare individuali od a squadre. Nelle gare Ufficiali della FIAS deve essere utilizzato il sistema olimpico con recupero semplice.

## **Capitolo 2**

### **I partecipanti alle gare**

#### **Art. 3 – Le classi di età**

La FIAS suddivide i partecipanti alle gare nelle seguenti classi:

<b>Classi</b>	<b>Maschile</b>	<b>Femminile</b>
Esordienti A (teenager)	11-12 anni	11-12 anni
Esordienti B (old teenager)	13-14 anni	13-14 anni
<b>Cadetti</b>	15-16 anni	15-16 anni
<b>Giovani (Youth)</b>	17-18 anni	17-18 anni
<b>Juniores</b>	19-20 anni	19-20 anni
<b>Seniores</b>	19 ed oltre	19 ed oltre
<b>Masters (Veterans) Men</b>	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-65, oltre 65	

L'appartenenza di un concorrente ad un gruppo di età è determinata solo dall'anno di nascita, non dalla data esatta. L'anno di nascita di un concorrente deve essere specificato nell'iscrizione alla gara.

#### **Art. 4 – Autorizzazione agonistica**

1. I partecipanti alle gare devono possedere: proprietà sportive, qualificazioni sportive adeguate al tipo di manifestazione agonistica, idoneità fisica, età e documentazione richiesta per la specifica manifestazione, accreditamento presso una società sportiva regolarmente affiliata alla federazione nazionale e regolare documento di identificazione.  
I partecipanti alle gare internazionali, devono avere inoltre la licenza internazionale FIAS regolarmente vidimata per l'anno in corso.
2. Il Comitato organizzatore della manifestazione verifica quanto indicato nel precedente punto 1 prima di ammettere l'atleta al controllo del peso. Nelle competizioni internazionali ufficiali, quanto sopra viene effettuato dalla Commissione di Registrazione che è composta da: un legale rappresentante della FIAS, il responsabile del Comitato Organizzatore, un rappresentante del Comitato Organizzatore, dal capo della segreteria della gara e da un membro della Commissione Tecnica FIAS, quest'ultimo con l'incarico di vigilare su tutto ed eventualmente verificare la documentazione dei concorrenti.
3. Il permesso di partecipazione alla gara viene rilasciato ai partecipanti solo se in possesso dei requisiti necessari. La responsabilità dei singoli partecipanti alle gare è del Presidente della loro Società di appartenenza, che può garantire sull'idoneità dell'atleta.  
Inoltre, gli atleti minorenni sono autorizzati a partecipare a un determinato gruppo di età a condizione della presentazione di autorizzazione scritta da parte dei genitori.  
Gli atleti che hanno raggiunto la maggiore età sono autorizzati a partecipare a tutte le gare.
4. Gli atleti Veterani devono avere un'idonea certificazione medica (parere medico: endocrinologo, cardiologo, chirurgo, medico generico) al fine di ricevere un certificato di idoneità agonistica con firma autenticata di un funzionario e il sigillo di un istituto medico.
5. Gli atleti devono essere in possesso della prevista copertura assicurativa.

### Art.5 – Categorie di peso.

I concorrenti saranno suddivisi nelle seguenti categorie di peso:

Esordienti A		Esordienti B		Cadetti		Giovani (Youth)		Juniore			Seniores			Master	
Boys	Girls	Boys	Girls	Boys	Girls	Boys	Girls	M	W	M C/S	M	W	M C/S	M	W
31	26	35	34	42	38	48	40	48	44	-	-	-	-	-	-
34	29	38	37	46	41	52	44	52	48	52	52	48	52	-	-
38	34	42	40	50	44	56	48	57	52	57	57	52	57	-	-
42	37	46	43	55	48	60	52	62	56	62	62	56	62	62	56
46	40	50	47	60	52	65	56	68	60	68	68	60	68	68	60
50	43	54	51	66	56	70	60	74	64	74	74	64	74	74	64
55	47	59	55	72	60	75	65	82	68	82	82	68	82	82	68
60	51	65	59	78	65	81	70	90	72	90	90	72	90	90	72
65	55	71	65	84	70	87	75	100	80	100	100	80	100	100	80
+65	+55	+71	+65	+84	+70	+87	+75	+100	+80	+100	+100	+80	+100	+100	+80

Per le gare nazionali la categoria minima o massima di ogni singola manifestazione può essere stabilita dal regolamento di gara della manifestazione stessa.

Le competizioni possono svolgersi fra juniores e seniores per il titolo di campione indiscusso, anche senza dividere i concorrenti in categorie di peso ed anche possono unirsi alcune categorie.

### Art. 6 – Pesatura dei partecipanti

1. La procedura di pesatura stabilisce il peso di ogni partecipante nella rispettiva categoria di peso. Gli atleti possono gareggiare solo nella categoria di peso in cui sono risultati idonei al peso.
2. La procedura e il tempo per fare la pesatura dei partecipanti sono indicati nel “Regolamento di gara”. Se un atleta arriva tardi oppure non effettua il controllo del peso, non può partecipare alla gara.  
Prima di effettuare il peso sulla bilancia ufficiale, i partecipanti hanno la facoltà di poter controllare il loro peso su tale bilancia un’ora prima dell’inizio del peso ufficiale.  
La procedura per la pesatura ufficiale dura 1 ora, può essere fatta una volta sola la vigilia della gara, solamente in casi eccezionali, sulla base della decisione del capo degli arbitri e di un rappresentante della FIAS, può essere autorizzato il controllo del peso il giorno stesso della gara, che comunque deve essere ultimato due ore prima dell’inizio della competizione.  
Si possono utilizzare diverse bilance, però i partecipanti di ogni categoria di peso devono essere controllati tutti sulla stessa bilancia.
3. La pesatura è fatta dalla commissione arbitrale composta dal capo degli arbitri o da un suo vice più almeno altri due arbitri, dal rappresentante del segretario principale e/o del direttore di gara, durante la pesatura deve essere presente il medico della gara. Tutti gli ufficiali presenti alla procedura del peso devono indossare le loro divise ufficiali ed il medico in camice bianco.  
Il controllo del peso deve essere effettuato da persone dello stesso sesso degli atleti (uomini con uomini e donne con donne).

4. Prima del peso i partecipanti fanno un controllo medico dal dottore di gara. Il controllo del peso si effettua: per gli uomini in mutande (costume), per le donne in costume a due pezzi.  
Gli atleti devono essere pesati in una stanza speciale, separati gli uomini dalle donne e devono accedere alla stanza del peso quando chiamati dall'arbitro preposto in base alle rispettive categorie di peso.  
Devono entrare già in indumenti intimi di sport: gli uomini in mutande e le donne in reggiseno e biancheria intima. Non è consentito il peso nudi.
5. Gli atleti devono accedere al peso con: un documento con foto, la licenza federale, l'assicurazione, il certificato medico o l'autorizzazione del proprio Presidente di Società ed il modulo di iscrizione alla gara.
6. Al termine del controllo è redatto, per ogni singola categoria di peso, l'apposito protocollo che deve essere firmato da tutti i membri della commissione arbitrale della gara.
7. Un atleta può competere solo in una categoria di peso, che corrisponde al suo peso reale indicato sul peso ufficiale.

#### **Art. 7 – Diritti e Doveri degli atleti**

1. L'atleta deve:
  - a) Rispettare rigorosamente il regolamento sportivo e le norme di gara;
  - b) eseguire le richieste degli arbitri;
  - c) andare immediatamente sul tappeto quando chiamato;
  - d) comunicare immediatamente all'arbitro se non è in grado di combattere;
  - e) dare la mano all'avversario, prima e dopo il combattimento;
  - f) essere cortese con tutti: arbitri, giuria, allenatori, dirigenti ed anche gli spettatori;
  - g) essere rasato od avere una barba rasata e curata, le unghie tagliate corte, l'uniforme di gara pulita ed omologata al regolamento FIAS. Si devono raccogliere i capelli in modo da non coprire l'uniforme di gara;
  - h) legare i capelli lunghi raccolti in una treccia o non più di 20 centimetri coda di cavallo.
2. L'atleta ha il diritto di:
  - a) trattare con gli arbitri tramite il rappresentante della squadra; nelle gare individuali se non è presente il rappresentante, può rivolgersi direttamente lui stesso al capo degli arbitri;
  - b) l'atleta ha il diritto di effettuare il peso di prova sulla bilancia ufficiale un'ora prima dell'inizio della operazioni ufficiali di peso;
  - c) ottenere prontamente le informazioni necessarie sullo stato di avanzamento della competizione, il programma di gara, le modifiche al programma di gara, la line-up per i prossimi turni di combattimento, i risultati, etc.;
  - d) Possono avere **2 minuti** durante un combattimento per richiedere ed avere l'assistenza del medico.
  - e) Chiedere all'arbitro di interrompere il combattimento solo se è necessario per avere un aiuto dal medico o per regolare la divisa da gara.

#### **Art. 8 – Uniforme dei sambisti**

1. L'abbigliamento dei partecipanti è composto da: giacca e cintura (*kurtka*), pantaloncini (*shorty*), e scarpe (*barzofki*) tutti del medesimo colore: rosso o blu. In più per le donne reggiseno o costume intero e maglietta obbligatoria di colore bianco (in alternativa rossa o blu).

Le giacche rosse o blu, sono fatte di uno speciale tessuto in cotone come lo è anche la cintura.

Le maniche devono essere lunghe fino al polso con una larghezza non inferiore a 10 cm. di distanza dal braccio per tutta la loro lunghezza. Per far passare la cintura alla vita ci sono due fenditure a distanza di 5 cm l'una dall'altra sul fianco sinistro e sul fianco destro. La cintura va passata in questi fori e deve avvolgere per due volte il corpo all'altezza della vita chiudendosi davanti con un nodo. Una volta chiusa, le parti che avanzano oltre il nodo non devono superare i 25 cm. La parte della giacca al di sotto della cintura deve essere di 20-25 cm. In tutte le gare ufficiali si devono usare giacche omologate dalla FIAS.

Le scarpe per la lotta sono fatte in pelle morbida, con suola morbida anch'essa in pelle morbida senza alcuna parte dura, devono essere di colore rosso o blu. Le cuciture devono essere fatte nella parte interna della scarpa, per evitare di esporre parti che possano graffiare o danneggiare gravemente i praticanti.

Le scarpe hanno delle guarnizioni morbide all'altezza delle caviglie e sulle dita.

I pantaloncini dei partecipanti sono fatti di lana, misto lana, cotone od altro materiale sintetico, in un unico colore rosso o blu. La parte superiore dei pantaloncini deve arrivare alla linea della cintura e la parte inferiore deve coprire il terzo superiore della coscia.

Pantaloncini devono essere comodi, in modo da permettere ogni movimento e lunghi dalla vita fino ad un terzo della coscia.

L'uso della divisa da SAMBO è obbligatoria per tutte le competizioni ufficiali, in conformità con i requisiti stabiliti dal presente regolamento e dal regolamento FIAS Sport (specifico per l'omologazione delle divise).

2. Gli atleti durante le sfilate della cerimonia di apertura, di chiusura e durante le premiazioni devono indossare la divisa da SAMBO rossa.
3. I combattenti durante gli incontri non possono indossare alcun oggetto solido (anelli, catene, orecchini etc.)
4. Bende e nastri sono autorizzati al fine di evitare lesioni alle articolazioni. Eventuali aree aperte del corpo (ad esempio, l'articolazione del ginocchio) devono essere coperti con un bendaggio o nastro ginocchiera elastica nel colore della divisa (rosso / blu) oppure color neutro.

#### **Art. 9 – Rappresentanti delle Squadre e capitani, allenatori ed arbitri.**

1. Il rappresentante della squadra (o capo delegazione) deve essere l'intermediario tra la Commissione Arbitrale e gli atleti secondo le norme dell'organizzazione di gara. Se una squadra non ha un rappresentante ufficiale, tali funzioni sono svolte dall'allenatore o dal capitano della squadra.

2. Il rappresentante è responsabile per la disciplina dei membri del team e deve garantire la presenza puntuale degli atleti in materassina.

3. Il rappresentante può partecipare alle riunioni del comitato organizzatore o della commissione arbitrale, se previste congiuntamente con i rappresentanti.

4. Il rappresentante ha il diritto di presentare una protesta scritta (articolo 39) a un funzionario capo motivata con riferimento all'articolo e la clausola del Regolamento.

5. Al rappresentante della squadra, capitano od altro è vietato interrompere il lavoro dei funzionari, dei membri la commissione arbitrale e dei giudici stessi durante lo svolgimento della gara.

6. Il rappresentante deve rimanere in uno spazio apposito per i rappresentanti durante le gare.

7. Il rappresentante di squadra o capo delegazione non può essere allo stesso tempo arbitro nella stessa gara.

8. Il rappresentante può essere espulso dal luogo di gara e l'atleta può ricevere una sanzione per la violazione delle regole da parte del suo rappresentante.

9. Durante la gara gli arbitri non impegnati in materassina devono rimanere nell'area a loro riservata e possono allontanarsi solo previa autorizzazione del responsabile degli arbitri designato.

Durante la gara l'arbitro deve indossare l'apposita divisa.

Agli arbitri e rappresentanti è vietato indossare copricapi in palestra.

### **Capitolo 3**

#### **Commissione arbitrale (giuria)**

##### **Art. 10 – La composizione della giuria**

1. La Federazione di SAMBO stabilisce la composizione della giuria.
2. La giuria è composta da: Capo Arbitro, vice capi arbitri e/o direttori di tappeto, segretario principale, arbitri (con le varie mansioni), cronometristi, ufficiali di gara (con varie mansioni), informatori-commentatori, personale di servizio, dottori, amministratore.
3. Il comitato organizzatore della gara deve fornire il personale di supporto allo svolgimento della gara.
4. I componenti della commissione arbitrale non possono giudicare incontri di lottatori appartenenti alla loro stessa squadra, quindi verranno sostituiti nei combattimenti ove è necessario. Questa commissione arbitrale: direttore di tappeto, arbitro, arbitro di sedia. Ognuno di loro può dare la propria valutazione delle tecniche e delle azioni autonomamente. Questa commissione deve dare giudizi seguendo “Il Regolamento Internazionale”.
5. L'arbitro deve portare l'uniforme da arbitro, l'accredito da arbitro per la manifestazione in corso, la licenza federale aggiornata, il regolamento internazionale ed il fischietto. L'uniforme dell'arbitro è composta da: camicia bianca con la manica destra rossa e la manica sinistra blu; pantaloni bianchi, calzini e scarpe sportivi. Sul petto a sinistra possono portare lo stemma di riconoscimento della sua categoria. Non sono ammessi altri tipi di abbigliamento da utilizzare insieme all'uniforme da arbitro, che deve essere del tipo omologato FIAS.

##### **Art. 11 – Capo Arbitro**

1. Il Capo Arbitro organizza le gare e controlla che lo svolgimento sia conforme alle regole della FIAS e delle Federazioni Nazionali da essa accreditate.
2. Il Capo Arbitro ha l'obbligo di:
  - a) controllare l'impianto di gara, la conformità delle attrezzature con i requisiti del presente Regolamento in collaborazione con il Direttore Sportivo FIAS (o la persona che lo rappresenta), accertare la presenza del medico e del rappresentante dell'organizzazione che ospita il concorso, preparare una dichiarazione sulla regolarità dell'area di gara e anche verificare l'esistenza della documentazione necessaria all'organizzazione dell'evento;
  - b) nomina la commissione arbitrale per la pesatura degli atleti;
  - c) organizzare il tabellone di gara (sorteggi);
  - d) approvare la sequenza dei combattimenti (su tutti i 3 tappeti);
  - e) designa i responsabili, gli arbitri ed Ufficiali di gara per ogni tappeto;
  - f) tenere una riunione del Collegio Arbitrale della gara, alla vigilia della prima giornata di gara, prima dell'inizio della gara (per annunciare la procedura del programma e il lavoro del Collegio Arbitrale) ed anche nei casi in cui è richiesto durante la competizione;
  - g) prontamente emettere una decisione sulle proteste ricevute dai rappresentanti dei teams in conformità all'articolo 39;
  - h) approva le finali e gli abbinamenti per ogni categoria, nominando il relativo gruppo degli arbitri;
  - i) fornire una valutazione finale del lavoro per ogni membro del Collegio Arbitrale (anche sulla base delle relazioni fornite dai suoi assistenti) utilizzando la scala su 100 punti;
  - j) presentare una relazione sull'organizzazione della gara entro 3 giorni in formato elettronico e cartaceo;

3. Il Capo Arbitro ha il diritto di:

- a) interrompere il combattimento ed annunciare una pausa o interrompere la competizione in caso di circostanze di forza maggiore che impediscono il normale funzionamento della gara;
  - b) apportare modifiche al programma di gara e della sequenza degli incontri se si pone tale urgente necessità;
  - c) modificare le funzioni degli Arbitri nel corso della competizione;
  - d) sospendere gli arbitri che commettono gravi errori o non sono in grado di svolgere i compiti assegnatigli, rilevandolo nella relazione finale ed informare la Commissione Arbitrale della corrispondente federazione nazionale;
  - e) ammonire od espellere dal luogo di gara i rappresentanti dei Teams, i capitani, gli arbitri o gli allenatori che si comportano scorrettamente e maleducatamente;
  - f) modificare, se necessario, la sequenza degli incontri e/o delle varie categorie di peso.
4. Il Capo Arbitro non ha diritto di sospendere o sostituire gli arbitri durante un combattimento.
5. le istruzioni del Capo Arbitro sono vincolanti per i concorrenti, gli ufficiali di gara, i rappresentanti di squadra e gli arbitri.
6. Le funzioni del Capo Arbitro possono essere effettuate da un suo assistente da lui espressamente delegato.

#### **Art.12 - Assistente Capo Arbitro**

1. L'Assistente Capo Arbitro dovrà partecipare alla gestione della gara. Il numero degli Assistenti Capo Arbitro deve dipendere dal numero di materassine su cui si svolgono i combattimenti.

Durante i combattimenti, l'Assistente Capo Arbitro dovrà sedersi a un tavolo speciale e osservare gli eventi che si svolgono sul tappeto ed il lavoro degli arbitri della materassina ove è assegnato. Deve anche poter avere un monitor per visualizzare il video.

2. L'Assistente Capo Arbitro:

- a) deve supportare e monitorare le attività della materassina anche con l'aiuto del monitor;
- b) adotta misure atte a prevenire e, se necessario, correggere gli errori commessi dagli arbitri di tappeto;
- c) partecipa nel decidere se emettere la terza ammonizione;
- d) dà una valutazione del lavoro svolto da ciascun arbitro del tappeto da lui supervisionato utilizzando una scala di un centinaio di punti con le relazioni di valutazione ufficiale presentate al Capo Arbitro;
- e) può raccomandare al Capo arbitro di sospendere gli arbitri che commettono gravi errori o non sono in grado di svolgere i compiti assegnati;
- f) ha il diritto di far ritardare l'annuncio della valutazione di un gesto tecnico o il risultato di un combattimento, per una discussione supplementare e di prendere una decisione definitiva se gli arbitri hanno opinioni divergenti e anche se è in disaccordo ufficiale con la loro decisione;
- g) può svolgere le mansioni del Capo Arbitro nelle gare sotto le istruzioni del Capo Arbitri.

3. Se un assistente capo arbitro non riesce a svolgere i compiti assegnati o non è in grado di esercitare le proprie funzioni per motivi evidenti, uno dei giudici di gara designati dal presidente della Commissione FIAS, può svolgere le mansioni della posizione vacante da assistente capo arbitro, sempre per decisione del Capo Arbitro.

#### **Art.13 - Capo segretario e vice segretario capo**

1. Il Capo Segretario gestisce il lavoro della segreteria del concorso e può:

- a) essere un membro della Commissione di registrazione;
- b) condurre i sorteggi;
- c) prepara il programma di gara ed il calendario degli incontri;
- d) stilare i verbali di gara;
- e) definire la procedura per gli atleti che combattono nel girone unico;
- f) monitorare la preparazione dei verbali di gara;
- g) elabora istruzioni e le decisioni per il Capo degli Arbitri;
- h) presenziare con il Capo Arbitro alla visione dei risultati degli incontri per l'approvazione dei dati necessari per la relazione finale;
- i) fornire informazioni ai rappresentanti dei teams, commentatori e giornalisti, con il permesso del capo degli

arbitri.

2. Il segretario capo supplente gestisce il sistema operativo per lo svolgimento della gara e, se necessario, può svolgere le funzioni di segretario capo.

#### **Art.14 - Direttore di Tappeto**

1. Quando inizia la gara, il direttore di tappeto siederà al tavolo officiante per gestire il lavoro della giuria di quel tappeto: direttore di tappeto, arbitro di materassina ed arbitro di sedia.

2. Il direttore di tappeto deve:

- a) dare una valutazione delle azioni degli atleti e delle situazioni accompagnate dai gesti necessari;
- b) sospendere un incontro per discutere una situazione contestata, se necessario o nel caso di una differenza significativa di opinione tra i tre arbitri;
- c) coordinare la necessità di emettere una terza sanzione con l'assistente Capo Arbitro dopo l'emissione ad uno o due atleti della seconda sanzione.

#### **Art.15 – Arbitro (centrale o di materassina)**

1. L'Arbitro stando in materassina può segnalare con i seguenti mezzi di comunicazione: fischiotto, termini (parole specifiche) e gesti ufficiali. L'arbitro deve gestire il combattimento, valutare le tecniche, le azioni e le posizioni degli atleti, deve garantire che il combattimento si svolge nel pieno rispetto delle Regole.

2. L'arbitro deve:

- a) partecipare alla presentazione degli atleti;
- b) fischiare per l'inizio del combattimento e la sua ripresa dopo le interruzioni (da lui sempre segnalate);
- c) interrompere il combattimento quando:
  - Gli atleti escono dall'area di gara;
  - Se pur in posizione prona gli atleti non sono sufficientemente attivi e non fanno tentativi reali con mosse tecniche,
  - Se uno degli atleti richiede assistenza medica nel qual caso l'arbitro deve fare il gesto: "Tempo e chiamare il dottore",
  - Se divisa di un lottatore deve essere sistemata,
  - Se un atleta viola le regole o sta usando una presa proibita e deve essere ammonito o messo in guardia (fatta eccezione per il caso previsto al comma 3 del presente articolo),
  - Su richiesta del Direttore di Tappeto,
  - Su richiesta dell'Arbitro di sedia, se l'arbitro lo ritiene possibile in quel momento,
  - A richiesta del concorrente, se l'Arbitro lo ritiene possibile in quel momento,
  - Se l'arbitro richiede consultazioni in casi non previsti dal regolamento;
- d) interrompere il combattimento prematuramente:
  - sul segnale di resa da un atleta in posizione prona,
  - se due dei tre membri della terna arbitrale da il segnale di "Vittoria Totale",
  - se uno dei concorrenti vince causa di una differenza di 8 punti (vantaggio),
  - se viene presa la decisione di squalificare un atleta da un combattimento;
- e) fischiare porre fine al combattimento facendo il gesto prestabilito dal caso in cui suona il gong;
- f) prendere parte alle decisioni sulla necessità di emettere una terza sanzione di uno o due concorrenti, aventi già due sanzioni (articolo 32);
- g) prendere entrambi concorrenti dal braccio al centro del tappeto e sollevare il braccio del vincitore quando si annuncia il risultato del combattimento.

3. Se un atleta si difende utilizzando una presa vietata in posizione prona, l'arbitro deve esigere che smetta di usare la presa vietata senza fermare la lotta e segnalare la scorrettezza dando la sanzione. Se l'atleta non rispetta, l'arbitro deve interrompere il combattimento, emettere una seconda sanzione per l'utilizzo di una presa vietata e squalificare l'atleta, con la conferma della decisione dell'assistente capo Arbitro (articolo 32, comma 1, a).

4. Non appena uno degli atleti è immobilizzato, l'arbitro deve annunciare a gran voce: "Conteggio immobilizzazione" E fare il gesto "hold-down". Dopo 20 secondi, l'arbitro deve annunciare: "tempo di immobilizzazione" E dare una valutazione del punteggio con il gesto appropriato.

Se la persona essendo immobilizzata ("hold-down") è in posizione sul suo petto, stomaco o natiche in cui l'angolo tra la schiena al livello scapola e la superficie del tappeto è più di 90 gradi o la persona allontana il petto dell'avversario dal proprio petto (articolo 23, IV, punto 3), o entrambi andare fuori dal tappeto (si veda l'articolo 32), l'Arbitro deve annunciare: "Fine immobilizzazione" accompagnata dal gesto appropriato.

Se l'attaccante passa a una presa di Leva dall'immobilizzazione (prima dei 20 secondi), l'Arbitro annuncia:

"Fine immobilizzazione", accompagnato dal gesto appropriato ed iniziare a calcolare il tempo di leva o "presa dolorosa".

5. Non appena uno degli atleti inizia utilizzando una presa dolorosa, l'arbitro deve annunciare ad alta voce: "Conteggio tempo di leva" Accompagnato dal gesto appropriato. Se allo stesso tempo la persona sotto attacco mette l'avversario sotto immobilizzazione, l'arbitro deve iniziare il conteggio del tempo di "immobilizzazione" accompagnato dal gesto appropriato, senza interrompere il conteggio del tempo per la presa dolorosa dell'altro lottatore.

Un minuto di tempo è assegnato per effettuare una leva. Una volta raggiunto questo tempo, l'Arbitro deve sospendere il combattimento con il suo fischiotto e annunciare: "fine conteggio tempo di leva", poi far riprendere la lotta da in piedi al centro del tappeto.

Se un atleta che sta effettuando una presa dolorosa, passa ad un'altra tecnica a terra od altri movimenti tecnici in posizione prona prima della scadenza del tempo assegnato, o se chi si difende esce dalla leva e contrattacca, il conteggio del tempo di leva fermerà, ma il combattimento non sarà interrotto.

Un minuto sarà nuovamente possibile per la prossima azione di leva avviata da uno degli atleti.

6. Se durante la lotta senza azioni tecniche, l'Arbitro deve dopo 1 minuto per punire uno degli atleti con la prima ammonizione (non può ammonire per la prima passività contemporaneamente entrambi i lottatori). Dopo 2 minuti può dare un avvertimento all'atleta che, a suo parere, è meno attivo.

#### **Art.16 – Arbitro laterale (o di sedia)**

1. L'Arbitro laterale deve rimanere al bordo materassina di fronte tavolo del Direttore di Tappeto. Durante il combattimento l'Arbitro laterale non deve lasciare la sua posizione, tranne per i casi in cui serve accompagnare un atleta (articolo 26, comma 3) e su invito del Direttore di Tappeto.

2. L'Arbitro laterale deve valutare autonomamente le azioni degli atleti e segnalare le valutazioni con i gesti stabiliti. Può essere coinvolto nel prendere decisioni circa la necessità di emettere una terza sanzione agli atleti che ne hanno già due (art 30).

3. In tutti i casi in cui l'Arbitro laterale ritenga necessario interrompere il combattimento, è tenuto ad attirare l'attenzione dell'Arbitro centrale, anche alzandosi in piedi, segnalando particolari situazioni del combattimento all'Arbitro centrale.

#### **Art.17 - Segretario Tecnico**

1. Il segretario Tecnico è seduto al tavolo del Direttore di Tappeto e redige la scheda di valutazione dell'incontro (il verbale del combattimento) e della categoria in gara su quel tappeto. Al termine del combattimento, il segretario segna il punteggio ed il tempo del combattimento per poi dare la scheda di valutazione alla segreteria della gara.

2. Le valutazioni in sequenza degli atleti devono essere registrate nella scheda di valutazione con i numeri 1, 2 o 4.

Le valutazioni delle immobilizzazioni sono smarcate con un cerchio.

Le valutazioni delle proiezioni effettuate durante il combattimento devono essere registrate in modo tale che sia sempre possibile determinare quale delle valutazioni è stata fatta per ultima.

Ad esempio, un segno + (più) è effettuata a seguito della valutazione di ogni gesto tecnico, tranne l'ultimo.

Le ammonizioni devono essere riportate con la lettera "O". Dopo la prima ammonizione (per passività) o per la prima o seconda sanzione, viene dato un punto (1) o due punti (2) all'avversario; questi punti vanno scritti in un quadrato □ (box).

La fine anticipata di una lotta è registrata con una "X" con i commenti "Proiezione" oppure "leva" e deve essere indicato il tempo della fine.

La fine anticipata di un combattimento è considerata come:

- Vittoria totale;

- La squalifica di un concorrente (s) da un combattimento per una violazione ripetuta del regolamento ai sensi dell'articolo 29, comma 6;

- La squalifica di un concorrente (s) dalla gara durante un combattimento ai sensi dell'articolo 29, comma 7 e 8;

- La non presentazione in tempo di un concorrente (s) per salire in materassina.

In caso di una rapida fine del combattimento, il tempo effettivo dell'incontro deve essere inserito nel referto di gara. Il tempo trascorso per intervento medico ad un concorrente deve essere registrato alla sinistra del cognome del concorrente sul verbale dell'incontro.

Nel determinare il risultato di un combattimento, il numero di punti tecnici e punti per queste altre misure

(sanzioni etc.) guadagnati da ogni atleta, vanno scritti insieme. Il cognome del vincitore è cerchiato, mentre il cognome del perdente è sbarrato.

Nessun'altra nota va inserita nel verbale di gara.

#### **Art.18 - Operatore tabellone**

L'operatore deve sedersi al tavolo del Direttore di Tappeto e visualizzare le seguenti informazioni dell'incontro sul tabellone elettronico:

- Il tempo effettivo del combattimento;
- Segnare la valutazione delle tecniche durante l'incontro dopo che la terna arbitrale si è espressa ed è stato segnato il punteggio nel verbale di gara;
- Azionare il cronometro elettronico utilizzato per le immobilizzazioni ed il tempo di leva;
- Contare il tempo totale utilizzato in un incontro dall'atleta per intervento medico;
- Contare il ritardo di un atleta dopo la prima chiamata al tappeto;
- Indicare il nome del vincitore.

#### **Art.19 - Cronometrista**

1. Il cronometrista deve sedersi al tavolo del Direttore di Tappeto. Il cronometrista riproduce le funzioni dall'operatore di tabellone elettronico in caso di malfunzionamento.

Inoltre:

- Registrare il tempo del combattimento, immobilizzazioni e tempo di leva;
  - Registrare ritardo di un atleta dopo la prima chiamata sul tappeto con un cronometro;
  - Dare il segnale di fine combattimento battendo un gong in assenza di un sistema elettronico;
  - Mantenere un quadro di valutazione ad azionamento manuale.
2. Durante le pause del combattimento, il cronometrista deve fermare il cronometro sul fischio dell'arbitro o sotto istruzioni del Direttore di Tappeto e riavviarlo al fischio dell'arbitro per registrare il tempo effettivo dell'incontro.
- Se un combattimento viene interrotto a causa di un infortunio ad un atleta, il cronometrista deve fermare il cronometro principale e avviare un cronometro aggiuntivo sul segnale dell'Arbitro per conteggiare "l'intervento medico" quindi registrare il tempo trascorso al termine dell'assistenza medica.
3. Non appena l'Arbitro annuncia: "immobilizzazione", il cronometrista deve avviare un cronometro aggiuntivo per registrare il tempo dell'immobilizzazione (20 secondi).
4. Non appena l'Arbitro annuncia: "tempo di leva", il cronometrista deve avviare un cronometro aggiuntivo per registrare il tempo della leva (1 minuto).

#### **Art.20 – Speaker**

Lo Speaker comunica il programma e lo svolgimento della gara, invita i concorrenti a presentarsi ad ogni combattimento e annuncia i risultati di ogni combattimento.

Lo Speaker effettua gli annunci in inglese e nella lingua del paese in cui la competizione si svolge.

#### **Art.21 – Arbitri preposti al controllo delle uniformi da gara**

Gli arbitri preposti al controllo delle uniformi devono:

- a) verificare che i concorrenti abbiano l'uniforme appropriata ad quella specifica competizione, nonché la loro conformità alle prescrizioni del presente Regolamento prima dell'inizio della gara e ad ogni combattimento;
- b) identificare gli atleti seguendo il protocollo ed programma di gara con la sequenza delle categorie di peso e dei singoli combattimenti;
- c) Informare e far preparare in tempo gli atleti per quando sono chiamati in materassina;
- d) informare il Capo Arbitro o suoi assistenti sul mancata comparizione e/o abbandono degli atleti in gara;
- e) valutare le divise degli allenatori che seguono gli atleti (presenza di tuta e scarpe da ginnastica, l'assenza di cappelli o capispalla)
- f) controllare le uniformi degli atleti con uno strumento speciale.

#### **Art.22 – Medico di gara**

1. Il Medico di gara deve essere nominato dal comitato organizzatore e specializzato come medico sportivo per questo tipo di manifestazioni in conformità del regolamento sportivo organizzativo FIAS.

2. Il Medico di gara deve:

- a) verificare che le certificazioni / dichiarazioni mediche siano correttamente compilate e contengono il

- consenso di un medico ad ammettere i concorrenti in gara;
- b) essere presente alle operazioni di controllo peso e condurre un esame esterno dei concorrenti;
  - c) controllare il rispetto dei requisiti igienico-sanitarie ai siti di gara;
  - d) monitorare i concorrenti durante i combattimenti;
  - e) fornire assistenza medica agli atleti direttamente sul tappeto, fornire parere se gli atleti possono continuare un incontro, informare immediatamente il Capo Arbitro della gara di tale valutazione e presentare il certificato corrispondente per la segreteria;
  - f) al termine della gara presentare una relazione sul supporto medico e sanitario fornito durante la competizione, indicando i casi di malattia o infortunio.

#### **Art.23 - Amministratore della gara (responsabile comitato organizzatore)**

1. L'amministratore concorso è responsabile per la tempestiva preparazione e la decorazione del sito di gara, la sicurezza, gli alloggi ed i servizi per i partecipanti e gli spettatori, nonché dell'installazione di un idoneo sistema di informazioni presso la sede di gara.

Mantenere l'ordine durante la gara, con un idoneo servizio di sicurezza ed anche assicurare tutte le misure necessarie durante l'evento, richieste del rappresentante FIAS.

2. L'amministratore è responsabile per la preparazione e l'idoneità all'uso di apparecchiature e mezzi speciali per condurre il concorso ai sensi degli articoli 41 e 42.

### **Capitolo 4**

#### **Regole di arbitraggio**

#### **Art.24 – Contenuti del Combattimento**

Nel SAMBO è consentito l'uso di attacchi e difese da posizioni diverse.

#### **I. Posizioni degli atleti**

1. In piedi - la posizione è in quando un atleta tocca solo la materassina con le piante dei piedi (è in piedi su entrambi i piedi od un piede).
2. a terra - un atleta considerato a terra quando tocca il tappeto con qualsiasi parte del corpo oltre ai piedi. Un atleta è considerato anche nella posizione a terra mentre cade a seguito di una proiezione e quando si passa ad una posizione a terra, gli atleti possono trovarsi:
  - a) sulla schiena - una posizione in cui sia le scapole toccano il tappetino oppure rapidamente (senza fermarsi) un atleta rotola sulla schiena; la posizione di "ponte", dove le spalle sono contro il tappeto oppure si tocca il tappeto solo con i piedi e la testa;
  - b) di fianco - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con la punta di una spalla e formano con la schiena al livello della spalla un angolo fino a 90 gradi rispetto al tappeto; una posizione di "ponte mezzo" quando gli atleti si trovano con le spalle al tappeto e solo toccare con la loro piedi, testa e spalla;
  - c) sul petto e sulla pancia - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con il petto o la pancia e le spalle a livello della spalla forma un angolo ottuso rispetto al tappeto;
  - d) sulle natiche o bassa della schiena - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con uno o due glutei e/o la parte bassa della schiena;
  - e) sulla spalla - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con la spalla con o senza peso del corpo;
  - f) sulle ginocchia - una posizione in cui gli atleti toccano il tappeto con le ginocchia ed ancora possono controllare il peso sui talloni, senza che le loro natiche tocchino la superficie del tappeto;
  - g) sulle mani - una posizione in cui gli atleti toccano la superficie del tappeto con una o due mani.
3. posizione eretta - gli atleti combattono in posizione eretta.
4. lotta a terra - atleti combattono in una posizione sdraiata (con movimento).

#### **II. Proiezioni**

1. Un tiro è considerato come una mossa tecnica quando un atleta fa perdere l'equilibrio all'avversario, facendolo cadere sul tappeto con qualsiasi parte del corpo, tranne i piedi, cioè in una delle posizioni già sopra descritte.

Un contraccollo è un tiro in cui chi si difende prende l'iniziativa in risposta all'azione di attacco dell'avversario, fermando l'attacco dell'avversario e alterando la direzione della caduta di quest'ultimo.

Tiro non riuscito – un'azione in cui l'attaccante si muove (cade) o cambia la sua posizione a causa di un tentativo fallito di fare una proiezione, non conclusa a causa di una reazione attiva dall'avversario.

2. Proiezioni effettuate da un atleta dalla posizione in piedi prima del lancio (prima che l'avversario comincia a cadere) possono essere valutate, quando il concorrente cade in posizione sdraiata.

Una proiezione è considerata come effettuata senza cadere se l'attaccante rimane in posizione eretta durante tutta l'esecuzione della proiezione (dall'inizio alla fine).

3. Un tiro è considerato come effettuato con una caduta se l'attaccante si sposta in una posizione a terra nella fase di esecuzione o cade sull'avversario, o che al fine di mantenere l'equilibrio appoggia la mano od il ginocchio.

4. Qualsiasi ribaltamento dalla posizione a terra di entrambi gli atleti, così come lanci effettuati da un atleta in posizione a terra non viene valutato.

5. Una valutazione delle mosse tecniche da un atleta in posizione eretta che solleva completamente un avversario a terra (dal tappeto) e ruota l'avversario in una longitudinale, trasversale o assi sagittale (o rotazione combinato), è considerata con la stessa modalità per le mosse tecniche effettuate da una posizione eretta.

### **III. Prese dolorose (leve)**

1. Una presa dolorosa comporta il blocco del braccio di un avversario o della gamba nella posizione a terra, al fine di eseguire le seguenti mosse: iperestensione (leva), torsione di un giunto (nodo), o compressione dei tendini o muscoli, costringendo l'avversario ad arrendersi.

L'inizio della presa dolorosa è considerato come una fase del combattimento, quando l'attaccante afferra uno degli arti dell'avversario per infliggere dolore su quest'ultimo, ha un minuto di tempo per finalizzare l'attacco.

2. Per iniziare il conteggio di una presa dolorosa durante il combattimento, chi si difende deve trovarsi a terra, mentre l'attaccante può partire dalla posizione eretta.

3. Il conteggio per la presa dolorosa (sulla gamba o sul braccio) deve essere interrotto non appena il difensore si sposta nella posizione eretta. Durante un combattimento, per finalizzare una presa dolorosa è possibile eseguire più attacchi.

### **IV. Immobilizzazioni**

1. Una immobilizzazione è considerata tale quando chi attacca costringe l'avversario con le spalle al tappeto per un determinato periodo di tempo (massimo 20 secondi per ogni combattimento) e preme il proprio corpo (torace, laterale o posteriore) contro il corpo dell'avversario (o chiude le braccia dell'avversario contro il corpo), rimanendo quindi con il peso al di sopra della cintura di chi è spalle a terra.

2. Il conteggio dell'immobilizzazione decorre dal momento in cui l'attaccante preme il suo corpo (torace, laterale o posteriore) contro il corpo dell'avversario (al di sopra della cintura) e lo tiene in una posizione sulle sue scapole.

3. L'immobilizzazione termina se l'atleta che è bloccato si ruota sul petto, stomaco o glutei (ma non sulla parte bassa della schiena) in cui l'angolo tra la schiena alla spalla immobilizzata e la superficie del tappeto è più di 90 gradi; se l'atleta immobilizzato spinge via l'attaccante liberandosi o quando l'attaccante passa a una presa dolorosa.

### **Art.25 - Inizio e fine del combattimento**

1. Gli atleti vengono chiamati sul tappeto per iniziare il combattimento.

2. Prima dell'inizio del combattimento, l'atleta chiamato per primo è in divisa rossa e si posiziona sull'angolo rosso del tappeto, di seguito viene chiamato l'avversario in divisa blu che si ferma all'angolo blu. Dopo essere stati introdotti dall'arbitro, gli atleti devono raggiungere il centro del tappeto e su segnale dell'Arbitro si stringono la mano. Quindi possono fare un passo indietro ed iniziare a combattere dopo il fischio dell'arbitro.

3. Il combattimento termina con un segnale acustico (gong) e non per un fischio dall'arbitro.

Il fischio dell'arbitro serve solo per interrompere momentaneamente l'incontro e per farlo riprendere.

4. Al termine del combattimento, gli atleti devono prendere le stesse posizioni sul tappeto come prima del combattimento. Per annunciare il risultato dell'incontro, l'arbitro deve chiamare gli atleti al centro, segnalare con un gesto apposito allo speaker il colore del vincitore, quindi prendere i polsi e sollevare il braccio del vincitore, dopo di che gli atleti devono stringersi la mano e lasciare il tappeto.

### **Art.26 – Svolgimento e la durata del combattimento**

1. La durata dei combattimenti (incontri preliminari ed incontri di finale) è così fissata:

- per seniores e junior (uomini) - 5 minuti;
- per seniores e junior (donne) - 4 minuti;
- per i giovani e cadetti (ragazzi, ragazze) - 4 minuti;
- per i Veterani: uomini - 4 minuti, gli uomini oltre 65-3 minuti, le donne - 3 minuti.

La durata degli incontri di ripescaggio è di 3 minuti.

2. Il tempo di un combattimento inizia con il primo fischio dall'arbitro. Il tempo di pausa (segnalato dal fischio dell'arbitro) non deve essere conteggiato, quindi si considera il tempo effettivo di combattimento per qualsiasi incontro.

In casi eccezionali, è consentito includere il tempo di pausa nel tempo reale del combattimento (ad eccezione di semifinali e finali) se tale circostanza è previsto dallo specifico regolamento organizzativo di quella gara.

3. Nel corso del combattimento, gli atleti non possono lasciare il tappeto senza il permesso dell'arbitro.

Un atleta può allontanarsi dalla materassina per cambiare l'uniforma su decisione dell'Arbitro, purché accompagnamento dall'arbitro di lato.

4. Gli atleti possono usufruire di assistenza medica per non più di 2 minuti durante un singolo combattimento.

Durante i combattimenti, l'assistenza medica è fornita solo in caso di lesioni (tagli, abrasioni) per aprire zone della pelle.

L'assistenza medica è fornita direttamente sulla materassina (bordo del tappeto).

E' proibito approfittare del cambio di uniforme per avere assistenza medica.

### **Art.27 - Pausa tra i combattimenti**

La pausa tra i combattimenti deve essere di almeno 10 minuti per adulti e ragazzi e almeno 15 minuti per i giovani, ragazzi e veterani.

### **Art.28 - Risultato dei combattimenti e valutazioni**

1. Un combattimento può terminare con la vittoria di uno degli atleti e la sconfitta dall'altro così come con la sconfitta di entrambi gli atleti.

2. La vittoria può essere:

- a) totale;
- b) ai punti;
- c) con vantaggio minimo;
- d) ritiro di entrambi gli atleti dal combattimento o dalla gara (squalifica).

### **Art.29 - Vittoria totale**

1. La vittoria totale è assegnata per:

- a) per proiezione perfetta;
- b) in caso di resa per segnale doloroso durante un'azione di leva od anche durante un'immobilizzazione, si veda l'articolo 33, comma 6;
- c) nel caso di un vantaggio di 8 o più punti per uno degli atleti;
- d) qualora un atleta si ritira dal combattimento;
- e) nel caso l'avversario si ritira dalla gara (anche per squalifica).

2. Una proiezione perfetta è considerata tale, quando l'attaccante rimane in posizione eretta e chi cade finisce sulla schiena o rotola sulla schiena rapidamente (senza fermarsi), oppure cade nella posizione di "ponte".

3. Una presa dolorosa termina con la vittoria totale di chi la esegue nel caso in cui chi subisce segnala di arrendersi.

Il segnale di resa per presa dolorosa deve essere data gridando "Sì!" Oppure toccando la mano o il piede due volte sul tappeto, sul proprio corpo o sul corpo dell'avversario.

Ogni urlo fatto da un concorrente in una presa dolorosa è considerato un segnale doloroso (salvo il caso di cui all'articolo 36, comma 2).

4. L'immobilizzazione è conteggiata come vittoria totale se l'atleta che sta subendo l'immobilizzazione dà un segnale di resa per presa dolorosa, durante l'immobilizzazione.

5. Se durante il combattimento uno degli atleti ottiene 8 (o più) i punti più dell'avversario, il combattimento deve essere fermato, prima del limite di tempo ed a questo atleta viene aggiudicata la vittoria totale.

6. Un atleta deve essere rimosso da un combattimento per decisione dell'assistente capo arbitro e all'avversario viene assegnata la vittoria totale:

- a. nel caso di un tentativo di ripetizione di utilizzare una presa vietata;
- b. per il mancato apparire sul tappeto entro 2 minuti dopo la prima chiamata;
- c. se un atleta non è in grado di ricevere assistenza medica nei assegnati 2 minuti;
- d. dopo due ammonizioni in caso di necessità di emetterne una terza, se i tre arbitri sono unanimi nel parere o se l'opinione della maggioranza dei tre arbitri è supportato dall'assistente capo Arbitro.

In tali casi, il vincitore riceverà 4 punti qualificanti e il perdente riceverà 0 punti. Il combattimento è considerato concluso prima del limite ed il suo tempo effettivo del termine è iscritto a referto.

7. Un atleta deve essere rimosso da una gara (squalificato) in virtù della decisione del capo arbitro in base alle condizioni della sua salute con la vittoria totale concessa all'avversario:

- a. se per il parere del medico l'atleta non è in grado di continuare a partecipare alla gara, in caso di malattia o per infortunio accaduto durante il corso del combattimento.

Inoltre, il vincitore riceverà 4 punti qualificanti, mentre l'atleta squalificato riceverà 0 punti. (l'atleta ritirato dalla gara prenderà il posto nella classifica in base al piazzamento, al momento).

8. Un atleta deve essere rimosso da un concorso (squalificati) in virtù della decisione del Capo Arbitro per le seguenti azioni proibite:

- a. per comportamento maleducato ed immorale rispetto all'avversario, agli atleti, arbitri o spettatori, il rifiuto di stringere la mano ad un avversario o per impropri ;
- b. per l'utilizzo di una presa vietata che causa ferite ad un avversario e l'incapacità di quest'ultimo di continuare la gara secondo giudizio del medico;
- c. per imbroglio od insulto agli arbitri.

In questo caso l'atleta squalificato dalla competizione riceverà 0 punti qualificanti (non riceve alcun posizionamento personale o di squadra o medaglie in classifica). L'avversario riceverà 4 punti qualificanti.

### **Art.30 - Vittoria ai punti**

Se alla fine del combattimento uno degli atleti ha un vantaggio da 1 a 7 punti, all'atleta viene assegnata la vittoria con un vantaggio.

In questo caso, il vincitore riceverà 3 punti qualificanti. Il perdente riceverà 1 punto qualificante a condizione che egli ha punti tecnici alla fine del combattimento o 0 punti qualificanti se non ha punti tecnici.

### **Art.31 - Vittoria con un vantaggio minimo**

1. In caso di un numero uguale di punti al termine del combattimento, una vittoria tecnica verrà attribuito l'atleta che ha più punti tecnici (per proiezioni o per immobilizzazioni).
2. In caso di un numero uguale di punti tecnici, la vittoria viene assegnata all'atleta che ha eseguito più di alta qualità detiene (più tecniche valutate 4 e 2 punti).
3. Se tutti i precedenti indicatori sono uguali per la valutazione delle tecniche di entrambi gli atleti, la vittoria sarà assegnata all'atleta che è stato l'ultimo ad eseguire una tecnica valutata (1, 2, 4 punti) durante il combattimento.
4. Se alla fine del combattimento nessun atleta ha punti tecnici e il numero di sanzioni è uguale, la vittoria viene aggiudicata all'atleta che ha ricevuto l'ultimo vantaggio per l'ammonimento fatto all'avversario.
5. Se alla fine del combattimento nessun atleta ha i punti tecnici ed il numero di ammonizioni è uguale, la vittoria viene aggiudicata all'atleta che ha ricevuto la prima ammonizione.

In tali casi, il vincitore riceverà 2 punti qualificanti e il perdente riceverà 0 punti qualificanti.

### **Art.32 - Eliminazione di entrambi gli atleti da un combattimento o dalla gara (squalifica).**

In caso di eliminazione (squalifica) di entrambi gli atleti, verrà assegnato un risultato di 0: 0, con 0 punti qualificazione assegnati.

In questo caso, gli atleti non devono ottenere alcun piazzamento, ne ricevere medaglie personali o di squadra.

### **Articolo 33. Punteggi - Valutazione delle tecniche**

1. Una tecnica eseguita in modo da non ottenere una vittoria totale, è valutata con dei punti. La qualità e, di conseguenza, la valutazione della tecnica dipendono:

- Se la proiezione ha avuto luogo con o senza caduta di chi la esegue;
- Con quale parte del corpo chi subisce cade a terra.

2. **Quattro punti** saranno assegnati:

- a) per un tiro con una caduta di chi esegue, in cui l'avversario è caduto sulla schiena o nella posizione di "ponte";
- b) per un tiro senza una caduta di chi esegue, in cui l'avversario è caduto su un fianco o in posizione di

"ponte di mezzo";

c) per immobilizzazione di 20 secondi.

**3. Due punti** saranno assegnati:

a) per un tiro con una caduta di chi esegue, in cui l'avversario cadde su un fianco o in posizione "a mezzo ponte";

b) per un tiro senza una caduta di chi esegue, in cui l'avversario è caduto sul suo petto, pancia, glutei, parte bassa della schiena o la spalla;

c) per immobilizzazione incompleta di durata superiore a 10 secondi e fino a 19 secondi;

d) per una seconda sanzione ricevuta dall'avversario.

**4. Un punto** sarà assegnato:

a) per un tiro con una caduta di chi esegue, in cui l'avversario è caduto sul suo petto, pancia, glutei, parte bassa della schiena o la spalla;

b) per una prima sanzione subita dall'avversario.

I punti non possono essere assegnati ad un atleta, per un tiro senza successo di un attaccante con una caduta nel corso della quale l'attaccante cade sui glutei, petto, stomaco, di fianco o di schiena se non è stato eseguito un reale contrattacco.

Se il difensore nel corso di un contrattacco è stato in grado di alterare la natura e la direzione di caduta dell'attaccante e si cade nella direzione del lancio, questa è considerata come un tiro dall'attaccante.

**3.** Durante un combattimento non si possono ottenere più di 4 punti per immobilizzazione. Durante un solo combattimento, non possono essere valutate più di due immobilizzazioni per lo stesso atleta, a condizione che la prima effettuata non abbia prodotto quattro punti, quindi sia stata di 2 punti, ossia incompleta.

**4.** L'interruzione di un combattimento, su richiesta dell'atleta che si sta difendendo da una presa di immobilizzazione deve essere considerata come un segnale di resa, a meno che non sia causata da una violazione del regolamento da parte di colui che attacca in modo scorretto. In questo caso, l'attaccante è aggiudicato la vittoria chiara.

#### **Art.34 – Passività**

La situazione di passività in un combattimento è considerata quando:

a) liberamente i due atleti lasciano il confine dell'area di combattimento in piedi o sdraiati;

b) per mancanza di tentativi reali di impegnarsi con prese in posizione eretta;

c) con azioni che imitano gli attacchi (falso attacco);

d) stallo rifiutando le prese in posizione eretta;

e) portarsi in posizione a terra senza reali tentativi di impegnarsi in attacchi o proiezioni;

f) evidente spinta dal tappeto – quando chi la esegue appare chiaramente un'azione deliberata volta a rimuovere l'avversario fuori dalla zona di combattimento senza alcun intervento tecnico.

#### **Art.35 - Azioni vicino al bordo del tappeto**

1. Gli atleti sono considerati come nella posizione "mat off" (fuori del bordo del tappeto) se:

a) uno degli atleti va fuori del bordo del tappeto con entrambi i piedi in posizione eretta;

b) la metà di uno dei corpi dell'atleta è fuori del bordo del tappeto nella posizione sdraiata sulla linea di vita o scapole e glutei.

2. La posizione "mat off" è dichiarata dall'arbitro e con la maggioranza dei tre arbitri quando si parla di questioni controverse.

3. Se gli atleti si trovano "mat off", devono tornare al centro del tappeto dopo fischio dell'arbitro e riprendere il combattimento dalla posizione eretta. Gli atleti non devono smettere di combattere vicino al bordo del tappeto e invitare un avversario al centro, senza il fischio dell'arbitro. Viene valutata una tecnica (anche contraccolpo) che inizia nella parte ufficiale del tappeto e termina al di fuori del tappeto.

Non è valutata una tecnica che comincia dalla posizione di "mat off".

4. Una immobilizzazione od una presa dolorosa che iniziano all'interno del tappeto sono considerate valide fino a quando uno degli atleti è ancora in contatto con la parte ufficiale del tappeto.

#### **Art.36 – Prese ed azioni vietate**

1. Nelle gare di ambo sportivo è vietato:

a) proiettare un avversario sulla testa, proiettare un avversario mentre subisce una presa di sottomissione ("immobilizzazione" o "leva"), proiettare un avversario buttandosi su di lui con tutto il proprio peso;

b) utilizzare una presa alla gola e anche prendere la bocca ed il naso dell'avversario per ostacolarne la respirazione;

- c) pugni, graffi e morsi;
  - d) eseguire qualsiasi blocco sulla colonna vertebrale, torcere il collo, colpire sulla testa l'avversario con braccia o gambe anche sulla colonna vertebrale, o raddrizzare le gambe incrociate sul corpo di un avversario;
  - e) schiacciare con forza il volto dell'avversario con braccia, gambe o la testa;
  - f) colpire con il gomito o ginocchio su qualsiasi parte del corpo dell'avversario;
  - g) prendere le dita delle mani o dei piedi dell'avversario;
  - h) torcere le braccia intorno alla colonna vertebrale od eseguire tecniche di leva alle mani;
  - i) torcere il tallone di un avversario e fare "torsioni" sulla gamba;
  - j) portare il ginocchio in "leva" piegando la gamba contro la sua naturale curvatura;
  - k) eseguire tecniche di leva in posizione eretta;
  - l) effettuare una presa dolorosa con un movimento a scatti;
  - m) fare le prese ai pantaloncini, sul fondo della giacca, alle estremità della cintura o all'interno della giacca o delle maniche;
  - n) deliberatamente modificare la divisa sportiva (rimuovere un braccio dalla manica della giacca, rimboccarsi una manica della giacca, togliere le scarpe Sambo, ecc).
2. Se gli ufficiali non riescono a notare una presa proibita da uno degli atleti, la vittima può dare un segnale con la sua voce o un gesto.  
Dare un falso segnale deve essere considerato e punito come inganno agli arbitri.

### **Art.37 – Ammonizioni e sanzioni**

1. Sono considerati violazioni del regolamento da parte di un atleta e vengono puniti i seguenti comportamenti:

- Parlare sul tappeto;
- Essere passivi durante il combattimento;
- Arrivare in ritardo sulla materassina da più di 30 secondi dopo la prima convocazione;
- Lasciare la materassina, senza il permesso dell'Arbitro (anche per l'assistenza medica);
- Comportamenti non etici da parte di un rappresentante, arbitro o altri membri della squadra vicino al tappeto, mentre combatte l'atleta.

Un atleta non può ricevere più di una ammonizione nel corso di un combattimento. L'arbitro ha il diritto di ammonire un atleta senza il consenso degli altri due funzionari.

2. Oltre alle ammonizioni, gli atleti possono anche ricevere le sanzioni. Le sanzioni sono divise in sanzioni senza ammonizione preliminare e sanzioni con un'ammonizione preliminare.

a) ammonizione preliminare sono rilasciate per:

- Arrivo in ritardo sulla materassina (fra i 30 e 59 secondi);
- Parlare in materassina;
- Essere passivi durante il combattimento;
- Lasciare il tappeto, senza il permesso dell'Arbitro (anche per l'assistenza medica);
- Comportamenti non etici di un rappresentante, arbitro o altri membri della squadra vicino al tappeto.

b) sanzioni senza avvertimento preliminare sono rilasciate per:

- Arrivo in ritardo sulla materassina (1 punto = tra 1:00 e 1:29 ; 2 punti = tra 1:30 e 1:59);
- L'applicazione di una presa vietata;
- Comportamento scorretto durante il combattimento;
- Violazione disciplinare;
- Strisciare deliberatamente fuori dall'area di gara mentre si subisce una presa di sottomissione (immobilizzazione o leva) \*.

Durante un combattimento, la prima e la seconda sanzione sono date agli atleti in base alla decisione della maggioranza della terna arbitrale. Non più di due sanzioni possono essere date contro un atleta in un singolo combattimento.

*\* Agli atleti può essere data una seconda sanzione per la ripetizione deliberata di strisciare fuori dall'area di gara per fuggire da una presa di sottomissione (immobilizzazione o leva).*

3. Gli atleti possono essere squalificati dal combattimento od espulsi dalla gara per aver violato il regolamento.

Gli atleti devono essere squalificati dal combattimento nei seguenti casi:

- Per il tentativo di ripetizione di commettere le azioni specificate nella clausola 2b, prese scorrette (tranne per l'uscita deliberata dall'area di gara strisciando per uscire da una presa di sottomissione);
- Se un atleta non è in grado di ricevere assistenza medica nei 2 minuti consentiti;
- Per l'arrivo in ritardo sul tappeto oltre i 2 minuti dopo la prima chiamata;

Gli atleti devono essere squalificati dalla gara nei seguenti casi:

- Per comportamento maleducato e immorale rispetto ad un avversario, ai concorrenti, verso giudici e spettatori, nonché per il rifiuto di stringere la mano o per aver stretto la mano impropriamente;
- Per l'utilizzo di una presa vietata che causa ferite ad un avversario e l'incapacità di quest'ultimo di continuare la gara secondo il giudizio del medico;
- Per aver offeso gli arbitri.

#### **Art.38 - Determinazione e annuncio del risultato del combattimento**

1. La Vittoria viene assegnata in questi casi:

- a) se la tecnica di un atleta è valutata come un proiezione pulita "CISTA" da almeno due dei tre arbitri;
  - b) nel caso in cui un atleta esegue con successo una presa dolorosa;
2. Le vittorie per superiorità tecnica con 8 punti di scarto, vittoria ai punti e con vantaggio minimo, sono determinate dal Direttore di Tappeto in base alle voci della scheda di valutazione dell'incontro fatta in conformità con le valutazioni delle azioni degli atleti annunciati durante il combattimento.
3. Un atleta (od entrambi gli atleti) quando sono espulsi dal combattimento sulla base della decisione unanime della terna arbitrale o con la maggioranza dei voti degli arbitri con il consenso del capo assistente arbitro.

L'annuncio della squalifica da un combattimento o dalla gara deve essere effettuato in seguito al coordinamento con l'assistente Capo Arbitro.

4. Il risultato deve essere segnalato nel modo seguente:

Per l'annuncio della vittoria di un atleta su una materassina viene indicato prima il colore della divisa del vincitore e, infine, il nome del vincitore.

Esempio: "sulla materassina n.1 vince l'atleta in giacca blu - Ivan Ivanov".

#### **Art.39 – Protesta (Reclamo Ufficiale).**

1. Una protesta può essere presentata in relazione a una grave violazione delle norme durante il corso di un combattimento o nel caso di una situazione straordinaria.

2. Procedura per la presentazione di una protesta:

- Il rappresentante della squadra deve presentare una protesta con il Capo Arbitro della gara immediatamente per iscritto durante la gara con l'indicazione dell'articolo e la clausola del regolamento che sono state violate;
- Una protesta in una situazione straordinaria (violazione del regolamento, peso-in procedura e sorteggio dei concorrenti, abbinamenti, disinformazione od altro causato dagli arbitri, ecc) deve essere depositata subito dopo che si è verificata per iscritto in modo che la il Capo arbitro e tutto il collegio giudicante riunito abbia la possibilità di prendere una decisione con disagi minimi per l'andamento ei risultati della gara.

3. Revisione delle proteste:

- Se la protesta che riguarda una violazione del regolamento e rispetto alle regole della gara, viene accettata e considerata dal Capo Arbitro con il coinvolgimento del collegio giudicante che ha seguito il combattimento od il comitato organizzatore della gara;
- Le persone che hanno commesso la violazione delle norme devono essere presenti durante la revisione della protesta che coinvolge una situazione straordinaria.

4. Decisione su una protesta:

- Nel caso che la protesta riguardo una violazione del regolamento venga accettata rispetto al giudizio arbitrale, la decisione è comunicata al rappresentante che ha presentato la protesta nel corso della gara;
- Nel caso che una protesta viene accettata per altre ragioni, la decisione deve essere presa entro un lasso di tempo tale da assicurare che gli errori vengano corretti con disagi minimi per l'andamento ed i risultati della gara.

La decisione su di una protesta che coinvolge una violazione delle norme in materia di arbitraggio non pregiudica il risultato finale del combattimento.

### **Capitolo 5**

#### **Organizzazione della sede di gara**

#### **Art.40 – La materassina (Tappeto)**

1. La materassina da SAMBO deve essere da 11 x 11 metri a 14x14 metri. Le materassine da gara attualmente omologate FIAS sono di 12 x 12 metri. La materassina è realizzata in materiale sintetico, deve essere liscia ed avere uno spessore di almeno 5 centimetri.

L'intera superficie del tappeto avrà una copertura in materiale sintetico senza cuciture rigide. La copertura

deve essere strettamente allungata e saldamente attaccata al tappeto. La copertura deve essere disinfettata. La zona ufficiale del tappeto su cui gli atleti combattono consiste in un cerchio con un diametro di 6-9 metri; le materassine omologate FIAS hanno il cerchio con un diametro di 9 metri.

Il centro del tappeto deve essere marcato (a volte con il logo FIAS) con un cerchio di 1 metro di diametro. La larghezza della striscia del bordo della zona di lavoro va da 10 cm ad 1 metro.

I due angoli opposti del tappeto sono colorati in rosso e blu (rosso a sinistra del tavolo del Direttore di Tappeto e blu a destra).

2. L'area esterna al cerchio di gara deve essere più larga di almeno 1 metro su ogni lato. Quando si organizzano gare con più materassine, si consiglia di posarle vicine, senza spazi tra loro.

3. Per gara su una piattaforma, l'altezza non deve superare 1 metro. I lati della piattaforma devono avere una pendenza di 45 gradi sul lato esterno.

4. L'idoneità del materiale usato durante la gara è verificato dal Capo Arbitro della gara di concerto con il direttore sportivo FIAS (o di una persona che rappresenta la Commissione Tecnico Sportiva FIAS), il medico e rappresentante dell'organizzazione che ospita il concorso. L'idoneità del tappeto viene dichiarata su una speciale dichiarazione di accettazione.

#### **Art.41 - Attrezzatura per le gare**

1. Ogni sistema può essere usato per il segnale sonoro (gong), ma deve avere un suono sufficientemente forte. Il segnale per ogni materassina deve avere un suono diverso dalle altre.

2. Le bilance per il peso devono essere calibrate.

3. Cronometri (cronometri elettronici) devono avere un arresto e un dispositivo che assicura la visibilità dei minuti e dei secondi, visibili fino alla fine del combattimento.

4. Un tabellone elettronico o meccanico che consente di visualizzare le valutazioni ricevute dagli atleti deve essere installato accanto al tavolo del consiglio officiante per informare gli spettatori e partecipanti sullo stato di avanzamento del combattimento. Il numero totale di punti guadagnati da ciascun atleta può essere visualizzato durante il combattimento al posto delle singole valutazioni che ricevono.

5. Una tabellone informativo di gara deve essere installato per informare gli atleti ed i rappresentanti sul programma e l'andamento della gara. La dimensione e la posizione della commissione arbitrale sono coordinate in anticipo con la segreteria di gara.

6. Tutti i tappeti devono essere dotati di un quadro di controllo meccanico, gong e cronometri manuali, al fine di continuare la gara in assenza di alimentazione o in caso di malfunzionamento degli strumenti elettronici.

7. Minimo una Videocamera per ogni tappeto.

8. Dispositivo per la misura delle giacche da SAMBO.

9. Monitor (schermo piatto) diagonale di 20 pollici per la visualizzazione degli incontri da parte degli arbitri.

#### **Art.42 - Requisiti per il palazzetto sede di gara**

1. Il palazzetto di gara deve avere un fattore di illuminazione naturale non inferiore a 1: 6 e artificiali fattore accensione di almeno 500 lux. Il tappeto deve essere illuminato da dispositivi che riflettono la luce dall'alto.

2. Durante la competizione, la temperatura ambiente deve essere compresa tra i 15 ed i 25 ° C e l'umidità dell'aria non deve essere inferiore al 60%. La ventilazione deve garantire la circolazione d'aria tre volte all'ora.

## **Capitolo 6**

### **SAMBO Combat**

**La gare di SAMBO Combat si svolgono in conformità con le regole fin qui sopra descritte, più alcune altre aggiunte:**

L'atleta di SAMBO Combat deve avere oltre alla divisa ufficiale da SAMBO anche:

Casco da pugilato (rosso o blu).

Paradenti.

Conchiglia.

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

Paragambe coprono la parte anteriore della tibia con chiusura sulle scarpe da SAMBO.

#### **Art.43 - Le valutazioni delle azioni di combattimento e delle tecniche**

№	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 (art.29); f) impossibilità a proseguire l'incontro; g) squalifica per aver infranto il regolamento (art.32 p.1,2,4).
2.	Quattro punti ("4")	Una proiezione di schiena quando chi esegue la tecnica perde l'equilibrio e si appoggia a terra o sull'avversario (art.33,p.2f)); 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 calico); (art.33, p.2b)); b) per una complete immobilizzazione 20 sec (art.33, p.2c)); c) per un knockdown.
3.	Due punti ("2")	a) per una tecnica od un colpo come nell'art.33,p.3 a, b; b) per la seconda sanzione (art.33,p.3d)); c) per una immobilizzazione incomplete fra i 10 ed i 20 secondi (art.33, p.3c)).
4.	Un punto ("1")	a) per una tecnica od un colpo come nell'art.33, p.4a; b) per la prima sanzione (art.33, p.4b));
5.	Ammonimento	a) in conformità al predetto regolamento; b) per la difesa passiva quando chi subisce si trova in posizione di pancia;
6.	Sanzione	a) in conformità al predetto regolamento; 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.

#### **Art.44 Azioni o tecniche consentite (legali)**

##### 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 definita 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 indossino 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.

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

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

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

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

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

#### **Art.45 - Azioni o tecniche non consentite (illeghi)**

a) colpire con le dita, con guanto aperto alla 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.