

REGLAS INTERNACIONALES DE SAMBO PLAYA



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

Mayo 2021

CONTENIDO

SECCIÓN I	4
FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN	4
Artículo 1 - Formato de las competiciones	4
Artículo 2 - Sistemas y métodos de competición.....	4
SECCION II	4
CONCURSANTES	4
Artículo 3 - Grupos de edad y de los concursantes	4
Artículo 4 - Categorías de peso de los concursantes	5
Artículo 5 - Pesaje de los concursantes.....	5
Artículo 6 - Obligaciones y derechos de los concursantes	6
Artículo 7 - Uniforme de concursante.....	6
Artículo 8 - Representantes de equipo, entrenadores y capitanes.....	7
SECCION III.....	8
OFICIALES DE COMPETICIÓN	8
Artículo 9 - Oficiales de competición	8
Artículo 10 - Árbitro jefe	9
Artículo 11 - Secretario jefe.....	9
Artículo 12 - Presidente del área del concurso	10
Artículo 13 - Árbitro.....	10
Artículo 14 - Secretario técnico	10
Artículo 15 - Operador de marcador electrónico (si se utiliza el sistema electrónico).....	10
Artículo 16 - Cronometrador.....	11
Artículo 17 - Locutor	11
Artículo 18 - Árbitro de control uniforme	11
Artículo 19 - Médico del concurso.....	11
Artículo 20 - Administrador de la competición.....	11
SECCION IV.....	12
REGLAS OFICIALES.....	12
Artículo 21 - Contenido del combate	12
Artículo 22 - Inicio y final de los combates	12
Artículo 23 - Recorrido y duración del combate.....	12
Artículo 24 - Pausa entre combates	13
Artículo 25 - Resultado y evaluación del combate	13

Artículo 26 - Eliminación de ambos atletas de un combate o competición (descalificación)	13
Artículo 27 - Retenciones y acciones prohibidas.....	13
Artículo 28 - Protestas	13
SECCION V	14
EQUIPAMIENTO DEL LUGAR DE COMPETICIÓN.....	14
Artículo 29 - Área del concurso	14
Artículo 30 - Equipo para competiciones	14
Gestos del árbitro	15

El Reglamento Internacional de SAMBO (en lo adelante, las Reglas) cubre los contenidos de arbitraje en competiciones de SAMBO.

La edición está dirigida a organizadores, árbitros, entrenadores y atletas.

En caso de desacuerdo sobre la **interpretación** de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento el Departamento Técnico de la FELODA, es el único capacitado para precisar la significación exacta, siendo el texto español el único válido.

SECCIÓN I

FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN

Artículo 1 - Formato de las competiciones

1. Las competiciones podrán realizarse en formato individual y por equipos.
2. Las competiciones por equipos se llevarán a cabo entre equipos mixtos.
3. Los equipos mixtos consisten en atletas de cuatro (4) categorías de peso masculino y cuatro (4) categorías de peso femenino. Los equipos con menos de cinco (5) atletas no podrán participar en competiciones.

Artículo 2 - Sistemas y métodos de competición

1. Al realizar competiciones, los concursantes competirán en varios subgrupos (sistema con subgrupos).
2. Las competiciones individuales y por equipos se realizarán según el método de eliminación de competidores y el sistema de repechaje único (de finalistas).
3. El sorteo se realizará «a mano» en el pesaje o en la Junta Técnica General.

SECCION II

CONCURSANTES

Artículo 3 - Grupos de edad y de los concursantes

Los competidores individuales se dividirán en las siguientes categorías de peso:

GRUPO	HOMBRES Y MUJERES
ESCOLARES	11-12 AÑOS
ESCOLARES	13-14 AÑOS
CADETES	15-16 AÑOS
ESPERANZA	17-18 AÑOS
JUNIOR	19-12 AÑOS
SENIOR	+ 18 AÑOS
VETERANOS	+ 35 AÑOS

La inclusión de un competidor a un grupo de edad se determinará por el año de

nacimiento. El año de nacimiento de un competidor debe especificarse en el Reglamento.

Artículo 4 - Categorías de peso de los concursantes

Los competidores individuales se dividirán en las siguientes categorías de peso:

Escolares 11-12 años		Escolares 13-14 años		Cadetes 14-16 años		Esperanza 16-18 años		Junior 18-20 años		Senior + 18 años		Masters +35 años	
m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
34	29	38	37	46	41	52	44	52	48				
42	37	46	43	55	48	60	52	62	56	58	50	62	56
50	43	55	51	66	56	70	60	74	64	71	59	74	64
60	51	65	59	78	65	81	70	90	72	88	72	90	72
+60	+51	+65	+59	+78	+65	+81	+70	+90	+72	+88	+72	+90	+72

La categoría de peso con la que comienzan las peleas en las competiciones por equipos en cada ronda cambia. Esta categoría se determina durante el sorteo en la reunión técnica general.

Artículo 5 - Pesaje de los concursantes

1. El procedimiento de pesaje tiene como objetivo hacer coincidir el peso de un competidor con una de las categorías de peso. El atleta tiene derecho a participar en estas competiciones solo en una categoría de peso.
2. El procedimiento y el tiempo de pesaje del competidor se describen en el Reglamento de la Competición. Un atleta que llegue tarde o no se presente al pesaje no podrá participar en las competiciones. A los concursantes se les otorgará el derecho de probar la balanza en la que se llevará a cabo el pesaje oficial una (1) hora antes del inicio del pesaje. El pesaje debe realizarse una sola vez en la víspera de las competiciones y debe durar treinta (30) minutos. Se permite usar varias básculas durante el pesaje, pero todos los participantes de la misma categoría de peso deben ser pesados en la misma báscula.
3. El pesaje será realizado por el asistente del árbitro principal y dos árbitros designados por el árbitro principal.
Es necesaria la presencia de un médico durante el pesaje. Todos los árbitros deben usar uniforme oficial y el médico debe usar bata blanca. Todos los miembros de los Oficiales en el pesaje deben ser del mismo sexo que los atletas (entre los hombres deben ser solo hombres, entre las mujeres deben ser solo mujeres).
4. Todos los competidores deberán someterse a un examen médico con el médico antes del pesaje. Los concursantes serán pesados en una sala especial; Los concursantes serán pesados en ropa interior deportiva: hombres en ropa interior y mujeres en sujetador y ropa interior. No está permitido pesar sin ropa.
5. Todos los concursantes deben presentar el pasaporte vigente del país que representan en el pesaje.
6. Los resultados del pesaje se registrarán en el informe que será firmado por todos los miembros del equipo de árbitros del pesaje (Anexo 5).
7. Un atleta puede competir solo en una categoría de peso, que corresponde a su peso real mostrado en el pesaje oficial.
8. Los equipos estarán compuestos por los atletas que también participan en las competiciones individuales. El día de la competición por equipos, los atletas pueden competir en su propia categoría de peso o en la siguiente categoría (superior).

9. Los atletas no tendrán ningún pesaje adicional para participar en competencias por equipos.

Artículo 6 - Obligaciones y derechos de los concursantes

1. Los concursantes deberán:

- a) seguir estrictamente las Reglas y Reglamentos de la Competición;
- b) cumplir con los requisitos de los Oficiales de Competición;
- c) aparecer inmediatamente en el área de competición cuando lo llamen los Oficiales de Competición;
- d) informar inmediatamente a los Oficiales de Competición sobre la imposibilidad de continuar la competición por cualquier motivo;
- e) dar la mano a los oponentes antes y después del combate;
- f) comportarse correctamente en relación con todos los competidores, oficiales, personas que dirigen y atienden la competición, así como espectadores;
- g) estar afeitado (o tener barba corta) con uñas cortas en un uniforme de sambo de acuerdo con las Reglas de la FIAS;
- h) atar bien el cabello largo en una trenza o cola de caballo de no más de 20 (veinte) cm.

2. Los concursantes tendrán derecho a:

- a) comprobar el peso en la balanza oficial de pesaje una hora antes de que comience el pesaje;
- b) obtener con prontitud la información necesaria: sobre el progreso de las competencias, el programa de la competición, los cambios en el programa de la competición, la alineación para la siguiente ronda, los resultados de los combates, etc .;
- c) apelar al árbitro con una solicitud para detener el combate (solo si es necesario buscar ayuda médica o ajustar un uniforme).

Artículo 7 - Uniforme de concursante

1. Uniforme de concursante: Chaqueta de sambo de playa (color blanco) con cinturón (color rojo o azul), pantalones cortos de sambo de playa (color rojo o azul) y tobillera de sambo de playa (color rojo o azul) para hombres y mujeres.

Las concursantes deben llevar traje de baño debajo de la chaqueta y pantalones cortos.

La chaqueta y el cinturón de sambo de playa estarán hechos de tela de algodón se harán dos aberturas para el cinturón a lo largo de la cintura 5 (cinco) cm hacia el frente y hacia atrás de la costura lateral.

El cinturón debe pasar por estas ranuras, envuelto dos veces alrededor del cuerpo y anudado en la parte delantera con un nudo que une ambas partes envueltas del cinturón.

Los shorts de playa sambo estarán hechos de algodón rojo y azul. La parte superior debe correr hasta la línea del cinturón y la parte inferior debe llegar hasta la rodilla.

Se permitirá el uso de uniformes de sambo de playa en todas las competencias oficiales de sambo de playa de acuerdo con los requisitos establecidos por estas Reglas y el Reglamento Deportivo de la FIAS.

2. Los concursantes deberán asistir a los desfiles de apertura y clausura y ceremonia de premiación con sus uniformes rojos.

3. Se prohibirá a los competidores tener objetos sólidos sobre sus cuerpos durante los combates.

4. Se permitirán vendajes y cintas para evitar lesiones en las articulaciones. Cualquier área abierta del cuerpo (por ejemplo, la articulación de la rodilla) debe cubrirse con una venda o cinta elástica para rodilleras del color del uniforme (rojo o azul).



Artículo 8 - Representantes de equipo, entrenadores y capitanes

1. El representante del equipo (jefe) será un intermediario entre los Oficiales de Competición y los competidores. Si un equipo no tiene un representante especial, dichas funciones serán realizadas por el capitán del equipo.
2. El representante del equipo será responsable de la disciplina de los miembros del equipo y garantizará su aparición oportuna en las competiciones.
3. El representante del equipo participará en el sorteo y asistirá a las reuniones de los Oficiales de Competición si se celebran conjuntamente con representantes.
4. El representante del equipo, el entrenador y el capitán tendrán prohibido interrumpir el trabajo de los Oficiales de Competición y de las personas que dirigen las competiciones.
5. El representante del equipo debe permanecer en un área especialmente designada para representantes durante las competiciones.
6. El representante del equipo no podrá ser simultáneamente árbitro de estas competiciones.
7. El entrenador tendrá derecho a estar ubicado en el lugar especialmente designado. Durante la competición, el entrenador debe llevar uniforme deportivo (al menos pantalón corto y camiseta).

SECCION III

OFICIALES DE COMPETICIÓN

Artículo 9 - Oficiales de competición

1. Los Oficiales de Competición serán aprobados por el Presidente de la Comisión Técnica de FIAS (Anexo 3).
2. Los Oficiales de Competición estarán representados por:
 - Oficiales principales - Árbitro principal, Asistente de árbitro principal, Secretario principal;
 - Oficiales - Presidentes de área de competición, Árbitros.
3. La Federación Nacional de Sambo que organiza las competiciones debe proporcionar un personal de apoyo: árbitros de control uniforme, cronometradores, secretarios, locutores, operadores del sistema de reproducción de video, comentaristas, médicos, conserjes, etc. (una estimación del número requerido de Oficiales de la Competición y apoyo el personal se da en el Anexo 1).
4. El arbitraje del combate será conducido por Oficiales de Competición neutrales que representen a diferentes países compuestos por: Presidente del área de competición,

Árbitro.

El árbitro principal o el asistente del árbitro principal participarán en la toma de una decisión final en caso de situaciones controvertidas.

Cada uno de ellos tomará decisiones para evaluar las acciones de forma independiente y argumentar sus acciones con las disposiciones correspondientes del Reglamento cuando se trate de cuestiones contenciosas.

5. Los árbitros deben tener un uniforme de árbitro, una placa de acreditación de árbitro y un silbato.

Un uniforme de árbitro consistirá en una camiseta blanca, puños (rojo y azul), pantalones cortos blancos, zapatos deportivos, calcetines blancos y una gorra aprobada por FIAS. Los árbitros pueden usar solo cinturones de pantalón blancos. No se permitirán artículos en el cinturón.



Artículo 10 - Árbitro jefe

1. El Árbitro Jefe gestionará las competiciones y será responsable de llevarlas a cabo de acuerdo con este Reglamento y el Reglamento con respecto a la organización anfitriona de la competición y la Federación Nacional correspondiente.

2. El Árbitro Jefe deberá:

- a) inspeccionar la preparación para las competiciones de las instalaciones, equipos, inventario y su cumplimiento con los requisitos de estas Reglas junto con el Director Deportivo de la FIAS (o la persona que represente a la Comisión de Deportes de la FIAS), el médico y el representante de la organización anfitriona de la competición, verificar la existencia de la documentación necesaria;
- b) nombrar a los Oficiales para el pesaje;
- c) organizar el sorteo de concursantes;
- d) aprobar el calendario de competición;
- e) designar asistentes y oficiales para cada área de competición;
- f) celebrar una reunión de los Oficiales de Competición en vísperas del primer día de competición, antes del inicio de la competición (para anunciar el programa y procedimiento de trabajo de los Oficiales de Competición), y también en los casos en que sea necesario durante la competición;
- g) aprobar los emparejamientos finales y nombrar Oficiales para que los lleven a cabo.

3. El árbitro principal tendrá derecho a:

- a) interrumpir el combate, anunciar una pausa o detener las competiciones en caso de fuerza mayor u otras circunstancias que obstaculicen el normal funcionamiento de las competiciones;
- b) realizar cambios en el programa y el calendario de la competición si surge una necesidad urgente;
- c) cambiar las funciones de los Oficiales durante la competición;
- d) destituir a los Oficiales que cometan errores graves o no puedan realizar las funciones asignadas, notificándolo en el informe e informando a los Oficiales de la Federación correspondiente;
- e) emitir una advertencia a (o expulsar) a los representantes del equipo, árbitros y capitanes que muestren rudeza y discutan con los Oficiales;
- f) cambiar el orden de los combates si es necesario.

4. El Árbitro Jefe no tendrá derecho a destituir o reemplazar Oficiales durante el combate.

5. Las instrucciones del Árbitro Jefe serán vinculantes para los competidores, Oficiales y representantes de equipo.

6. Las funciones del Árbitro Jefe pueden ser realizadas por un asistente en las competiciones bajo las instrucciones del primero.

Artículo 11 - Secretario jefe

El Secretario Jefe gestionará el trabajo de los secretarios de competición:

- a) ser miembro de la Comisión de Registro;
- b) realizar sorteos;
- c) preparar el programa y el calendario de la competición;
- d) mantener los informes de competición;
- e) monitorear la preparación de informes de combate;
- f) preparar instrucciones y decisiones para el árbitro principal;
- g) proporcionar al árbitro principal los resultados de la competición para su aprobación;
- h) proporcionar a los representantes, comentaristas y periodistas una información con el permiso del Árbitro Jefe.

Artículo 12 - Presidente del área del concurso

Al oficiar un combate, el presidente del área de competición se sentará en la mesa de arbitraje y dirigirá el trabajo de los árbitros.

Artículo 13 - Árbitro

1. Mientras se encuentre en el área de combate y utilizando medios de señalización oficiales (silbato, términos y gestos - Anexo 2), el Árbitro gestionará el combate, evaluará las presas, acciones y posiciones de los atletas y se asegurará de que el combate se desarrolle estrictamente. cumplimiento de las Reglas.

2. El Árbitro deberá:

- a) participar en la presentación de los atletas;
 - b) hacer sonar el silbato para el inicio del partido y su reanudación después de los descansos del combate;
 - c) interrumpir el combate:
 - si los atletas salen del área de competición,
 - si uno de los atletas necesita asistencia médica, el Árbitro llamará a un médico de Competición con un gesto,
 - si es necesario ajustar el uniforme de un concursante,
 - si un atleta está utilizando una sujeción prohibida y debe ser descalificado,
 - a petición del presidente del área del concurso,
 - a petición del competidor si el Árbitro lo considera posible en ese momento,
 - si el Árbitro requiere consultas en casos no cubiertos por las Reglas;
 - d) detener el combate prematuramente:
 - si determina el lanzamiento,
 - si se toma la decisión de despedir o descalificar a un atleta de un combate;
 - e) hacer sonar el silbato para finalizar el combate y hacer el gesto apropiado al recibir la señal del marcador (gong);
 - f) llevar a ambos contendientes del brazo al centro del área de combate y levantar el brazo del ganador cuando anuncie el resultado del combate.
3. Si los atletas no realizan ninguna acción técnica durante el combate, el Árbitro debe indicar un atleta activo (con un gesto) 2 (dos) minutos después del inicio del combate.

Artículo 14 - Secretario técnico

El Secretario Técnico se sentará en la mesa del Presidente del área del Concurso y completará una hoja de puntuación durante el combate. Una vez completado el combate, el secretario contará el nombre del ganador y la hora del combate y entregará la hoja de puntuación al Secretario en Jefe (Anexo 7).

Artículo 15 - Operador de marcador electrónico (si se utiliza el sistema electrónico)

El operador del marcador electrónico se sentará en la mesa del presidente del área del concurso y mostrará la siguiente información sobre el combate en el marcador electrónico:

- tiempo real del combate;
- símbolo «PLUS» (+) para indicar un atleta activo;
- símbolo «SEMAPHORE» (•) para designar al ganador (Anexos 13 y 14).

Artículo 16 - Cronometrador

1. El cronometrador se sentará en la mesa del presidente del área de competición. El cronometrador duplicará las siguientes funciones del operador del marcador en caso de avería:
 - registrar el tiempo del combate;
 - dar la señal cuando el combate termine golpeando un gong en ausencia de un sistema electrónico;
 - mantener una información de marcador operada manualmente.
2. Durante los descansos del combate, el cronometrador detendrá el cronómetro cuando suene el silbato del árbitro o siguiendo las instrucciones del presidente del área de competición y lo reiniciará cuando suene el silbato del árbitro para registrar el tiempo real del combate.

Artículo 17 - Locutor

El Locutor anunciará el programa y el procedimiento de la competición, presentará a los competidores de cada combate y anunciará los resultados de cada combate. El locutor anunciará la información en inglés y en el idioma del país en el que se lleva a cabo la competición.

Artículo 18 - Árbitro de control uniforme

Los árbitros de control uniforme deberán:

- a) Verificar antes del inicio de la competición que los concursantes tengan el uniforme adecuado, así como el cumplimiento de los requisitos de estas Reglas.
- b) familiarizar a los concursantes con el programa y el calendario de la competición;
- c) advertir a los concursantes sobre el momento de ingresar al área de competición;
- d) informar al árbitro principal sobre la falta de presentación en el área de competición y la expulsión de los competidores de una competición;
- e) comprobar los uniformes de los deportistas.

Artículo 19 - Médico del concurso

1. El Médico de la Competición será un miembro del personal de apoyo y trabajará en las competiciones de acuerdo con el Reglamento Deportivo de la FIAS.
2. **El Médico del Concurso deberá:**
 - a) verificar que las inscripciones estén debidamente completadas y contengan un consentimiento médico para admitir a los concursantes a una competición;
 - b) asistir al pesaje y realizar un examen externo de los concursantes;
 - c) supervisar el cumplimiento de los requisitos sanitarios e higiénicos en las sedes de competición;
 - d) monitorear a los concursantes durante el proceso de competición; e) brindar asistencia médica a los atletas directamente en el área de competición, brindar opiniones sobre si los atletas pueden continuar un combate o competición, informar inmediatamente al Árbitro Principal de la competición sobre la decisión y presentar el documento correspondiente a las secretarías;

Artículo 20 - Administrador de la competición

1. El administrador de la competición será responsable de la preparación y decoración oportuna de las áreas de consentimiento, seguridad, alojamiento y servicios para los concursantes y espectadores, e instalación de un sistema de megafonía en el área de

competición, manteniendo el orden durante la competición y también asegurando que se tomen todas las medidas necesarias bajo las instrucciones del representante de FIAS.

2. El administrador de la competición será responsable de la preparación e idoneidad para el uso de equipos y herramientas especiales para llevar a cabo la competición de acuerdo con el artículo 30.

SECCION IV

REGLAS OFICIALES

Artículo 21 - Contenido del combate

1. Los combates de sambo en la playa se llevan a cabo solo en posición de pie. La victoria se otorga después de un lanzamiento cuando el oponente, como resultado de la realización de una acción activa, cae sobre la arena sobre cualquier parte del cuerpo excepto los pies.

2. Un lanzamiento es considerado como una acción técnica por parte de un atleta si provoca una pérdida de equilibrio del oponente, cae sobre el área de competición y la toca con cualquier parte del cuerpo excepto los pies.

2. Un contrataque es un lanzamiento mediante el cual un defensor toma la iniciativa en respuesta a la acción de ataque del oponente, deteniendo el ataque del oponente y alterando la dirección de la caída del atacante.

3. Lanzamiento fallido: un lanzamiento por el cual el atacante se mueve (cae) a una de las posiciones del suelo como resultado de un intento fallido de realizar un lanzamiento, que no es el resultado de un contrataque activo del oponente.

4. **Un atleta atacante puede realizar lanzamientos con una caída.**

5. **En el sambo de playa está permitido agarrar los bordes de los pantalones cortos del oponente y los extremos de las mangas de la chaqueta, para aplicar los lanzamientos.**

Artículo 22 - Inicio y final de los combates

1. Los atletas serán llamados al área de competición para participar en un combate.

2. Antes del comienzo del combate, el atleta llamado primero (con uniforme rojo) se colocará a la derecha del Árbitro, mientras que el oponente (con uniforme azul) se colocará en el lado opuesto. Después de ser presentados, los atletas se dirigirán al centro del área de competición a la señal del Árbitro y se darán la mano. Luego darán un paso atrás y comenzarán a pelear con el silbato del Árbitro.

3. El combate terminará con una señal sonora (gong) y no con un silbato repetido por parte del Árbitro.

4. Al finalizar el combate, los atletas tomarán las mismas posiciones en el área de combate que antes del combate. Para anunciar el resultado del combate, el Árbitro llamará a los atletas al centro, tomará sus muñecas y levantará el brazo del ganador (Anexo 2), después de lo cual los atletas se darán la mano y abandonarán el área de combate.

Artículo 23 - Recorrido y duración del combate

1. La duración de los combates (partidos preliminares y partidos por medallas) para todas las categorías de edad, sexo y peso será de **3 (tres) minutos**.

2. El tiempo de un combate comenzará a contarse con el primer silbato del Árbitro. El tiempo de los descansos no se incluirá en el tiempo real del combate.

3. **En caso de que los atletas no aplicaran acciones técnicas al final de los 2 (dos) minutos del combate, el Árbitro debe evaluar la «actividad» de uno de los atletas. En caso de que hasta el final del combate no se hayan aplicado acciones técnicas, el**

atleta, premiado con una evaluación de «actividad», automáticamente se convierte en ganador.

Artículo 24 - Pausa entre combates

El descanso entre combates debe ser de al menos 10 (diez) minutos.

Artículo 25 - Resultado y evaluación del combate

Competiciones individuales

1. Un combate puede resultar en la victoria de uno de los atletas y la derrota del otro. También podría resultar en la derrota de ambos atletas (por descalificación).
2. Se puede obtener una victoria:
 - a) por un lanzamiento exitoso;
 - b) obteniendo el premio a la actividad;
 - c) por la descalificación de uno de los atletas;
 - d) por contraindicaciones médicas.

Competiciones por equipos

3. El ganador en las competiciones por equipos se determina por el mayor número de victorias de los participantes. En caso de igual número de victorias, el ganador se determinará en un combate adicional. La categoría de peso para este combate se determinará inmediatamente por sorteo.
4. Si el número de victorias de uno de los equipos supera la mitad del número total de combates, se detendrá el combate por equipos. los combates restantes se cancelarán y se declarará un ganador.

Artículo 26 - Eliminación de ambos atletas de un combate o competición (descalificación)

En caso de eliminación (descalificación) de ambos competidores, se les dará un resultado de 0: 0. En este caso, los atletas no recibirán ningún lugar individual o de equipo, ni medallas.

Artículo 27 - Retenciones y acciones prohibidas

Estas acciones prohibidas serán sancionadas con la descalificación inmediata:

- puñetazos y patadas,
- cerraduras y estrangulaciones,
- arrojar a un oponente sobre su cabeza,
- conducta antideportiva.

Artículo 28 - Protestas

En Beach sambo, no hay posibilidad de apelación contra la decisión de los árbitros y oficiales. Todas las acciones y decisiones tomadas de acuerdo con la regla de «mayoría de tres» por el Árbitro y los Oficiales serán definitivas.

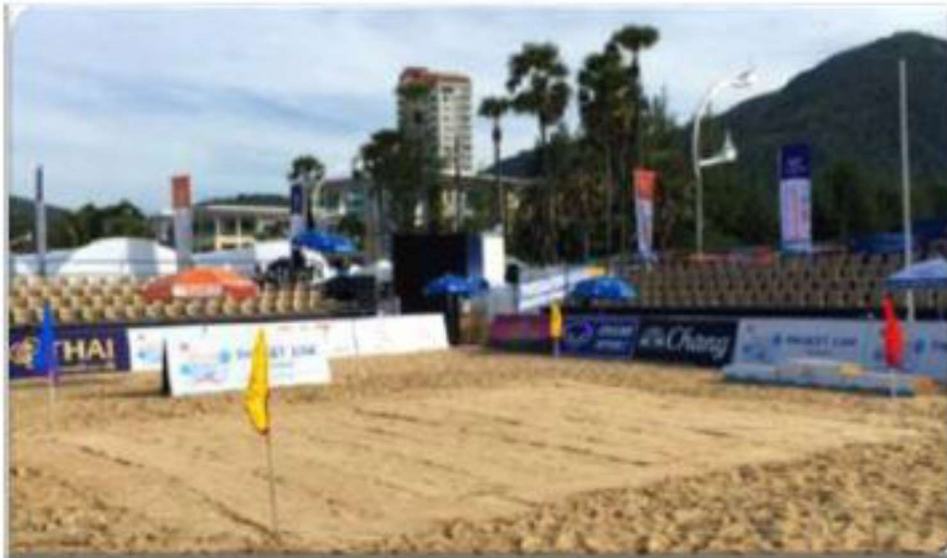
SECCION V

EQUIPAMIENTO DEL LUGAR DE COMPETICIÓN

Artículo 29 - Área del concurso

El área de competición estará ubicada sobre la arena y medirá 6 x 6 metros.

Se colocarán 1 (una) bandera roja, 1 (una) bandera azul y 2 (dos) banderas amarillas en palos de plástico (al menos 1 (un) metro de altura) en las esquinas del área de competición.



Artículo 30 - Equipo para competiciones

1. Se puede utilizar cualquier sistema para la señal de sonido (gong), pero debe tener un sonido suficientemente fuerte. La señal para cada área de competición debe tener un sonido diferente al de las otras áreas.
2. Las básculas de pesaje deben estar calibradas.
3. Los cronómetros (cronómetros electrónicos) deben tener un dispositivo de parada y arranque que asegure que los indicadores de minutos y segundos no se descarten hasta el final del combate.
4. Se instalará un marcador electrónico o mecánico que muestre los puntajes recibidos por los atletas junto a la mesa de los Oficiales de Competición para informar a los espectadores y competidores sobre el progreso del combate.
5. Se instalará un tablero de información para informar a los concursantes y representantes sobre el programa, horario y progreso de la competición. El tamaño y la ubicación de la tabla se coordinarán con los Oficiales de Competición de antemano.
6. Todas las áreas de competición deben estar equipadas con gongs y cronómetros manuales para continuar la competición en ausencia de suministro eléctrico o en caso de fallas en el marcador electrónico.
7. Cámara de video para cada área de concurso.
8. Monitor LCD diagonal de 20 pulgadas para ver videos.

Gestos del árbitro


FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Presentación de los participantes
	Se coloca frente a la mesa de Oficiales y simétricamente a los atletas. Al presentarse, un participante estira en su dirección el brazo recto con la manga de la camisa del color correspondiente. Luego levanta los brazos rectos a la altura de los hombros simultáneamente (bordes de las palmas hacia abajo), cada uno en la dirección del atleta respectivo. Junta los brazos a la altura de los hombros, apuntando hacia el centro del área de competencia y llegando a ese lugar simultáneamente con los atletas.

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Inicio del combate
	Cuando el combate comienza (o se reinicia desde el centro), suena un silbato. Simultáneamente y enérgicamente mueve su brazo doblado en el codo de arriba hacia abajo entre los atletas, por encima del centro del área de competencia (hasta el nivel horizontal de la parte superior del brazo). Después de eso, da un paso atrás y toma la posición apropiada para observar las acciones de los atletas

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	victoria
	Levanta el brazo recto con la manga del color correspondiente con la palma abierta hacia adelante

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="794 309 1342 344">Actividad</p> <p data-bbox="794 344 1342 450">Levanta el brazo doblado en el codo con la manga del color respectivo. El puño cerrado se vuelve hacia adelante</p>

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="898 237 1257 271">DESCRIPCION DEL GESTO</p> <p data-bbox="898 271 1145 304">No hay puntuación</p> <p data-bbox="898 304 1361 405">Hace 2-3 movimientos con el brazo (palma abierta hacia abajo) en un plano horizontal</p>

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="802 869 1161 902">DESCRIPCION DEL GESTO</p> <p data-bbox="802 902 1050 936">Competidor afuera</p> <p data-bbox="802 936 1361 1126">Levanta el brazo recto más cercano al borde del área de competencia a la altura de los hombros. Luego hace sonar el silbato y señala con el brazo estirado hacia el centro del área de combate. El combate se reinicia en el centro.</p>


FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Acción prohibida
	Levanta los brazos a la altura del pecho y agarra con un brazo la muñeca del otro, luego simula la violación


FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Detener el tiempo
	Levanta los brazos a la altura del pecho y forma una especie d cruz poniendo la punta de los dedos sobre la palma de la otra mano.

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Llamar al médico
	Levanta una mano recta con la palma hacia arriba hacia la ubicación del equipo médico. Esperando la respuesta de un médico.


FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Final del combate
	Hace la cruz oblicua con los antebrazos. Ambas palmas están con los bordes hacia adelante.

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Activación del combate
	Gira los antebrazos con los brazos doblados en los codos frente al pecho

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	Atletas a la posición de inicio
	Suena el silbato, luego señala las esquinas del área de combate con los brazos rectos (palmas abiertas hacia abajo)

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="805 235 1380 273">Declaración de ganador</p> <p data-bbox="805 273 1380 750">Se para en el medio del área de competencia frente a la mesa de Oficiales, tomando las muñecas de los atletas (el color del manguito del árbitro corresponde al color del uniforme del atleta). Cuando el presidente del área de competencia declara al ganador, el árbitro levanta el brazo del atleta. Luego, el árbitro y los atletas se dan la vuelta y el árbitro vuelve a levantar el brazo del ganador (el color del manguito del árbitro no corresponde al color del uniforme del atleta). Luego los atletas se dan la mano y abandonan el área de competencia.</p>

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS
ASOCIADAS

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

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