

# Regulamentul Sambo

## I. Prevederile administrative cu privire la competițiile internaționale de Sambo

Competițiile internaționale de Sambo se desfășoară sub autoritatea FIAS pe baza statutului și deciziilor FIAS, prevederile competițiilor internaționale de sambo, în conformitate cu calendarul aprobat al competițiilor.

### **1. Formalitățile alegerii țării gazdă pentru organizarea Campionatului sau a Cupei internaționale FIAS de Sambo.**

Orice federație națională de sambo, membră FIAS, poate cere organizarea campionatului sau cupei internaționale FIAS de Sambo. Cererea va fi prezentată secretarului general FIAS nu mai târziu de 2 ani până la data campionatului internațional respectiv, înscris în calendarul oficial al competițiilor FIAS.

Cererile de organizare vor fi alese pe baza de concurs. În cerere vor fi menționate următoarele date:

- (a) numele întreg al evenimentului;
- (b) datele exacte ale evenimentului;
- (c) locul desfășurării (oras), adresa sălii de competiție
- (d) informații de cazare (condiții, prețuri) informații cu privire la garanțiile financiare ale federațiilor naționale și ale sponsorilor

Cererile federațiilor naționale de sambo pentru gazduirea campionatului sau cupei internaționale de Sambo vor fi analizate în întrunirea comitetului executiv FIAS. Alegerea finală a țării gazdă va fi făcută la Congresul FIAS cu cel mult un an înainte de competițiile respective.

### **2. Drepturile și responsabilitățile țării gazdă.**

Federația națională, care are dreptul de a gazdui campionatul sau cupa internațională de Sambo pe baza competitivă, are obligația:

- de a forma comitetul de organizare pentru a pregăti și conduce competițiile;
- de a elabora un program detaliat al pregătirilor pentru susținerea evenimentului sportiv;
- de a supune un plan financiar cu analiza tuturor cheltuielilor necesare pentru susținerea competițiilor respective;

Programul planului de conducere și financiar trebuie supus comitetului executiv FIAS spre aprobare cu cel mult 6 luni înainte de începutul competițiilor.

În cazul unor schimbări neprevăzute la programul adoptat, organizația gazdă va ajunge la un acord asupra acțiunilor sale cu comitetul executiv FIAS.

Președintele federației din țara gazdă este direct responsabil pentru pregătirea și desfășurarea evenimentelor în fața consiliului executiv al FIAS.

Comitetul executiv FIAS are dreptul de a delega președintele comisiei tehnice sportive în comitetul de organizare pentru a oferi asistență practică în pregătirea și conducerea competițiilor.

## Conditii financiare

Taxa anuala de membru, platita catre FIAS de federatiile nationale (sau continentale) de sambo, afiliate FIAS, este de 500 \$ USD si va fi platita inainte de data de 10 ianuarie a anului in curs.

Pretul pentru carnetul de licenta FIAS – 10 \$ USD

Pretul licentei anuale pentru participare in competitii oficiale FIAS:

Seniori si veterani – 50 \$USD

Tineret (19 – 20) - 50 \$USD

Juniori (17 – 18) - 50 \$USD

Toate federatiile nationale trebuie sa plateasca taxa de competitie in valoare de 100 \$USDde persoana pe zi, catre comitetul de organizare a campionatului sau cupei mondiale. Aceasta taxa acopera cheltuielile de cazare la hoteluri cu un nivel de cel putin 3 stele, 3 mese pe zi, transport de la aeroport la hotel si de la hotel la aeroport, de la hotel (si inapoi) la salile de sport.

Comitetul de organizare ofera trei variante de cazare pentru delegatii si fixeaza timpul limita de rezervare pentru cazarea delegatiilor (si deasemenea sanctiuni de penalizare pentru organizatiile care nu respecta aceste termene limita).

In cazul in care o delegatie, participante in competitii, doreste sa faca pe cont propriu o rezervare pentru cazare si masa membrilor sai – aceasta trebuie sa platesca o singura data cei 100 \$ USD pentru fiecare membru al delegatiei sale catre comitetul de organizare (organizatorii vor oferi transport de la aeroport la hotel, de la hotel la aeroport), iar delegatiile mentionate vor suporta cheltuielile de transport de la hotel la salile de sport si inapoi.

Comitetul executiv FIAS hotaraste asupra numarului membrilor sai si asupra numarului consiliului de arbitri pentru care organizatorul trebuie sa acopere cheltuielile.

Aceste cheltuieli includ:

- transport de la locul de cazare pana la sala de competitie si inapoi;
- cazare la un hotel de cel putin 3 stele;
- 3 mese pe zi;

FIAS va acoperi: cheltuielile de deplasare si pentru presedintele comisiei de arbitri, arbitrul principal si secretarul sef (3 persoane) plata pentru servicii in valoare de 100 \$ USD pe noapte (munca presedintelui comisiei de arbitri, arbitrul principal si secretarul general este platita cu doua zile mai mult decat perioada competitilor).

Iar serviciile a 20 de arbitri (campionatele si cupele mondiale) cu suma de 50 \$ USD pe zi.

Organizatorul trebuie sa pregateasca premiile atribuite pentru fiecare categorie de greutate incluzand:

- setul de medalii pentru fiecare categorie de greutate;
- 2 de aur (pentru campion si antrenorul acestuia);
- 1 de argint;
- 2 de bronz;

- setul de diplome (conform locurilor obtinute);
- premii de valoare sau in bani pentru premianti.

In concursurile pe echipe este necesar sa se prevada cupele pentru locurile 1, 2 si 3. Cei mai buni cinci arbitrii prin rezultatele concursurilor vor fi premiati cu premii de valoare.

Organizatorii concursurilor trebuie sa informeze in detaliu in buletinele lor asupra cheltuielilor, pe care le vor acoperi federatiile nationale pentru participarea la campionatele si cupele mondiale.

### **Mijloace de informare si publicitate**

Organizatorii trebuie sa furnizeze federatiilor nationale toate informatiile necesare si programul competitiei, stabilit in acord cu comitetul executiv FIAS.

Organizatorii trebuie sa faca publicitate prin mijloace de informare in masa (ziare, radio, TV) cu privire la competitia care urmeaza sa se desfasoare, pentru a populariza si dezvolta Sambo in tara gazda.

Drepturile de televiziune pentru transmiterea campionatelor si cupelor mondiale de sambo apartin exclusiv FIAS.

### **Cazare**

Organizatorii trebuie sa rezerve camere la hoteluri de cel putin 3 stele pentru membrii delegatiilor federatiilor nationale si sa ii informeze la timp cu privire la termenii de cazare (inclusiv pretul).

Acestia trebuie sa ofere locurilor federatiilor nationale 3 mese pe zi.

### **Procedurile de intampinare**

Organizatorul va garanta intrare si iesire libera din tara.

Tara gazda va pune la dispozitie oficiali pentru delegatiile nationale in aeroporturi si in gari.

### **Transport**

Organizatorul trebuie sa intampine delegatiile in locurile in care sosesc (gari, aeroport, statii de autobuze, etc.), sa le ofere transport pana la locurile de cazare; de asemenea, acesta trebuie sa ofere transport de la locurile de cazare la salile de sport si inapoi; si de la locurile de cazare la locurile de plecare (gari, aeroport, statii de autobuze, etc.)

In cazul in care organizatorul nu poate asigura transportul pentru delegatii – federatiile nationale suporta cheltuielile pentru transfer in valoare de 10 \$ USD pe fiecare membru al delegatiei.

### **Acreditare**

Organizatorul trebuie sa acrediteze toti participantii, oficialii, membrii comitetului executiv, invitatii de onoare, jurnalistii, personalul si securitatea.

## **2. Competitiile Sambo**

### **Comisia de acreditare**

Organizatorul trebuie sa asigure comisiei mandatare un birou separat.

Drepturile comisiei de acreditare sunt reglementate prin art. 4 din Regulile internationale sambo.

Conducatorii delegatiilor trebuie sa furnizeze comisiei de acreditare urmatoarele documente:

- cererea de participare a echipei, semnata de presedintele federatiei nationale, pentru participarea la concursuri (conform anexei 7 din Regulament);
- pasaport;
- licenta internationala a participantului;
- chitanta cu plata efectuata pentru taxa anuala de membru FIAS;
- in plus, presedintii federatiilor nationale trebuie sa prezinte 2 steaguri nationale si imnul national in varianta prescurtata.

### **Procedura de verificare a greutatii**

Cantarirea oficiala se va face cu o zi inaintea concursurilor, ordinea si ora fiind stabilite prin Regulamentul competitiei.

Cantarirea oficiala trebuie sa respecte toate cerintele art. 6 din Regulamentul international de Sambo.

In cazul in care concursul dureaza 2 zile, cantarirea se face peste o categorie, incepand cu cea mai mica greutate(de ex. masculin 52...62...74...90...+100; feminin 48...60...72).

In cazul in care concursul dureaza 3 zile, cantarirea se va face peste doua categorii, incepand cu cea mai mica greutate(de ex. masculin 52...74...100; feminin 48...60...72).

Procedura de cantarire pentru fiecare categorie de greutate are loc o singura data, inainte de competitiiile din aceeasi categorie de greutate. Nu este permisa nici o alta cantarire in ziua concursului. Organizatorii trebuie sa asigure cantare electronice de control in locurile de cazare.

### **Tragerea la sorti.**

Arbitrul principal este responsabil pentru efectuarea tragerii la sorti a sportivilor.

Tragerea la sorti se poate realizata in doua variante:

**Prima varianta:** tragerea la sorti pe categoriile de greutate se efectueaza in timpul cantarului oficial. Dupa cantarirea oficiala fiecare sportiv va alege un bilet in baza caruia i se va acorda un loc in subgrupa pentru participarea la competitie.

**A doua varianta:** tragerea la sorti se efectueaza in ziua sosirii, dupa acreditare, cu distribuire computerizata a celor mai puternici sportivi(cap de serie).

### **Sala de concurs**

Arbitrul principal are obligatia de a verifica disponibilitatea incaperii unde se va desfasura competitia, a echipamentului si a mijloacelor tehnice conform cerintelor Regulamentului internationale de SAMBO.

Arbitrul principal va elabora un proces verbal cu privire la disponibilitatea salii de competitiei si a documentatiei necesare.

Organizatorul va pune la dispozitie urmatoarele incaperi:

- (a) o sala de conferinta;
- (b) 1 birou pentru consiliul executiv;
- (c) 1 birou pentru arbitri:
  - un birou separat pentru arbitrul principal
  - un birou separat pentru secretarul general
- (d) vestiare care se pot incuia;
- (e) toalete cu dusuri pentru participanti (femei/ barbati);
- (f) cabinet medical;
- (g) sala de masaj;
- (h) centru de presa (cu fax si telefon);
- (i) sala de interviu;
- (j) sala de cantarire (barbati/ femei);
- (k) sala de incalzire pentru sportivi;
- (l) sala de recreere.

Organizatorul va pune la dispozitie urmatoarele articole in salile de competitie:

- (a) trei (3) cantare electronice;
- (b) trei (3) saltele de sambo;
- (c) trei (3) tabele electronice de indicare cu semnale sonore pentru a informa participantii si spectatorii cu privire la rezultatele luptei;
- (d) trei (3) cronometre;
- (e) o (1) masa si 20 de scaune (pentru consiliul executiv);
- (f) o (1) masa si 2 scaune (pentru arbitrul principal);
- (g) o (1) masa si 2 scaune (pentru secretarul sef);
- (h) o (1) masa si 10 scaune langa fiecare suprafata de lupta (pentru arbitri);
- (i) o (1) masa langa fiecare suprafata de lupta pentru arbitrii personali;
- (j) o (1) masa si 3 scaune langa fiecare suprafata de lupta pentru personalul medical;
- (k) un (1) microfon langa fiecare suprafata de lupta;
- (l) un (1) microfon la masa consiliului executiv;
- (m) un (1) birou mare de informare cu stativ pentru a pune la dispozitie programul evenimentelor, rezultatele acestora si alte informatii necesare tuturor participantilor si delegatilor internationale de sambo.

In plus, se vor pune la dispozitie urmatoarele (pentru secretariat):

- 2 calculatoare cu imprimante;
- 2 copiatoare;
- Consumabile (hartie, cartuse pentru imprimante si copiatoare, dosare, agrafe de birou, clame, pixuri si alte obiecte de papetarie).

Organizatorul va asigura in salile de concurs locuri libere pentru participanti, invitati, oficiali, presa. Doar participantii acreditati vor avea acces in salile de concurs sau alte sali corespunzatoare.

### **Consiliul de arbitri si personalul auxiliar**

Consiliul de arbitri va fi desemnat de FIAS. Acesta actioneaza in conformitate cu art 3 a Regulamentului international de sambo. Pentru ca arbitrii sa-si poata desfasura activitatea, organizatorul are obligatia sa asigure personal auxiliar:

- un curier pentru a livra listele de protocol catre secretariat;
- un curier pentru a livra listele de protocol catre masa centrala;
- doi operatori care sa asigure functionalitatea neintrerupta a calculatoarelor si a tabelelor electronice;
- doua persoane care sa insoteasca sportivul catre locul de lupta (vor sta langa fiecare spatiu de lupta).

Administratorul competitiei are obligatia de a asigura derularea competitiei fara intreruperi si este direct responsabil de asigurarea serviciului de securitate.

### **Festivitatea de deschidere**

11.1. Organizatorul este obligat sa pregateasca deschiderea oficiala:

- (a) Delegatiile tarilor participante se vor alinia in ordine alfabetica (Latina) tinand steaguri nationale si table purtand numele tarii;
- (b) echipa tarii gazda va intra in finalul paradei;
- (c) membrii consiliului de arbitri isi ocupa locurile in functie cu distribuirea pe suprafetele de lupta, vis-a-vis de participanti;
- (d) in timpul interpretarii imnului national al tarii gazda se va ridica drapelul de stat al tarii organizatoare si apoi steagul FIAS;
- (e) presedintele tarii gazda sau presedintele comitetului de organizare sunt primii care saluta participantii la festivitatea de deschidere;
- (f) presedintele FIAS este al doilea care saluta participantii la competitia sambo;
- (g) vor urma presedintele federatiilor continentale sa salute participantii la competitia de sambo;
- (h) presedintele FIAS va oficia deschiderea competitiei .

### **3.7 Desfasurarea competiilor**

Competitiile se desfasoara in conformitate cu Regulamentul international de sambo .

In timpul luptei, comisia de arbitri, personalul medical si antrenorul sunt singurii care au acces langa suprafata de lupta. Sportivul se indreapta catre suprafata de lupta insotit de catre personalul auxiliar.

### **3.8. Festivitatea de premiere**

Dupa finala fiecarei categorii de greutate, totii participantii din acea categorie care se claseaza pe primele trei locuri si antrenorul campionului, echipati in treningurile federatiilor nationale se aduna intr-un anumit loc, stabilit de catre organizator, pentru premiere.

Comisia de arbitri ocupa locurile, stabilite de catre organizator (de obicei, in fata spectatorilor).

Crainicul anunța numele de familie, prenumele și țara după care sportivul urcă pe podium.

Președintele FIAS, împreună cu președintele federației naționale gazdă, vor premia câștigătorii.

După ce au fost înmănușate premiile, fiecare steag național corespunzător va fi ridicat, în același timp cu imnul național corespunzător campionului.

La sfârșitul festivității de premiere, cei mai buni 5 arbitri vor fi premiați.

### **3.9 Festivitatea de închidere**

Festivitatea de închidere se va desfășura în conformitate cu Regulamentul în vigoare.

După premierea ultimei categorii de greutate, președintele FIAS declară competiția închisă (membrii consiliului executiv vor sta față în față cu participanții la competiția sambo).

După aceea, steagul național al țării gazdă împreună cu cel al FIAS vor fi coborâte, toate acestea fiind făcute pe fondul imnului național al țării gazdă.

Steagul FIAS va fi înmănușat delegatului federației naționale de sambo care va fi gazda următorului campionat sau cupă mondială.

### **4. Organizarea centrului de presă**

Organizatorul este obligat să asigure un centru de presă pentru desfășurarea activității jurnaliștilor și fotoreporterilor. Centrul de presă va fi dotat cu:

- computere cu acces la internet
- dosare și bibliografuri
- copiator
- echipament de telecomunicații cu un număr minim de aparate fax:  
10 dispozitive (în timpul campionatelor sau cupelor mondiale la seniori)  
5 dispozitive (în timpul campionatelor sau cupelor mondiale la juniori).

Reportajii vor acoperi cheltuielile legate de utilizarea liniilor de telecomunicații

Organizatorul va asigura personal de administrare pentru centrul de presă

Directorul executiv al centrului de presă va asigura comunicarea cu secretariatul competiției.

Totii reporterii de ziare, radio și companii TV pot obține informații numai la centrul de presă

Centrul de presă va furniza toată documentația finală cu rezultatele competiției.

Programul de lucru al centrului de presă va fi disponibil pentru toți jurnaliștii.

Organizatorul va asigura cazarea pentru toți delegații media acreditați.

Cheltuielile de cazare și masă ale delegaților media, înscrși de federațiile naționale vor fi acoperite de către federațiile naționale corespunzătoare.

## **I. Prevederile de pregatire si desfasurare a Congresului FIAS**

### **1. Prevederi generale**

Congresul este institutia suprema de supraveghere a FIAS. Activitatea Congresului este reglementata de Statutul FIAS.

Data si locul intrunirii Comitetului executiv si Congresului FIAS

Intrunirea Comitetului executiv FIAS se desfasoara inaintea Congresului FIAS.

Congresul se desfasoara in ziua precedenta campionatului mondial de sambo la seniori pe baza datelor din Calendarul oficial FIAS al evenimentelor internationale sambo

Congresul tine in mod normal 4 ore, intrerupt de o pauza de 15 minute pe ora.

Se recomanda desfasurarea Congresului in incinta hotelului oficial, acolo unde vor fi cazati participantii la congres.

### **2. Organizatia, responsabila cu gazduirea Congresului FIAS**

Orice federatie nationala de sambo, care gazduieste campionatul mondial de sambo la seniori (de acum inainte, „Organizator”) va tine Congresul FIAS si va acoperi cheltuielile corespunzatoare pentru inregistrarea participantilor la Congresul FIAS si procedurilor Congresului.

### **Suport pentru viza**

Se va acorda suport in obtinerea la timp a vizei pentru toti delegatii Congresului FIAS.

### **Securitate**

Siguranta tuturor participantilor pe perioada Congresului si securitatea accesului in sala Congresului si in salile de concurs. Serviciile de securitate trebuie sa fie supravegheate de un supervisor al Congresului, ale carui nume si contacte vor fi comunicate conducerii executive FIAS.

### **Inregistrarea proceselor verbale ale Congresului**

Inregistrari audio/ video ale proceselor verbale ale Congresului

### **Inregistrarea participantilor la Congres**

Organizarea procesului de inregistrare a delegatilor, observatorilor si invitatilor la Congres.

### **Transport si cazare**

- transport de la locul sosirii (gara, aeroport) pana la locul de cazare
- transport de la locul de cazare pana in locul in care se vor desfasura Congresul FIAS si competitile de sambo
- cazare la hotel minimum 3 stele;

### **Notificarea participantilor la Comitetul executiv FIAS si la Congres**



A se notifica toti delegatii la timp prin:

a) un anunt cu privire la data, ora si locul de inregistrare la intrunirea comitetului executiv FIAS si la Congres (sagetile indicatoare catre tabelul de inregistrare trebuie plasat langa receptia hotelului). Informatiile trebuie scrise in trei limbi: engleza, rusa si franceza.

b) un anunt cu privire la data, ora si locul intruniri comitetului executiv FIAS si programul de lucru al Congresului (sagetile indicatoare catre salile intrunirii comitetului executiv FIAS si ale Congresului trebuie plasate langa receptia hotelului). Informatiile trebuie scrise in trei limbi: engleza, rusa si franceza.

### **Personalul implicat in pregatire si asistenta la Congres:**

#### **Personal tehnic**

Personal tehnic corespunzator pentru inregistrarea delegatilor Congresului, asistenta la intrunirea Comitetului executiv FIAS si la Congres, cooperare cu Comisia mandatară FIAS si cu secretariatul Congresului (cel putin 10 persoane, dintre care 3 persoane care vorbesc fluent limba engleza si/ sau franceza).

#### **Interpreti (cel putin 7 persoane)**

- 2 interpreti din limba rusa (sau engleza) in limba nativa a tarii gazda;
- 1- 2 interpreti din limba nativa a tarii gazda in franceza;
- 1- 2 interpreti din limba nativa a tarii gazda in spaniola;
- 1- 2 interpreti din limba nativa a tarii gazda in engleza;

#### **Personal de asistenta la Congres:**

- personal pentru stenografie (stenografi – prin acord)
- personal pentru inregistrarea Congresului (dictafon)
- personal pentru fotografiere si filmare la Congres
- personal pentru traduceri simultane (ref par. 2.7.2)
- personal tehnic
- personal pentru a oferi locuri invitatilor si delegatilor; pentru a inmana note scrise de la delegati catre membrii prezidiului (personalul trebuie sa vorbeasca limbile straine oficiale ale FIAS)
- personal pentru organizarea bufetului (cafea, ceai, alte bauturi, gustari) inainte de inceperea Congresului si in pauze.

#### **Sali necesare:**

o sala pentru intrunirea Comitetului executiv FIAS, care trebuie sa intruneasca urmatoarele cerinte:

a) **capacitate: 20 persoane;**

b) **echipament:**

- a. scaune, locuri in functie de numarul participantilor la intrunirea comitetului executiv FIAS;
- b. mese sau scaune cu tablii rabatabile, pe care trebuie plasate:

- placute cu denumirea tarilor si a steguletelor respective luand in calcul cate trei delegati de la fiecare federatie nationala. Placutele si steagurile se amplaseaza in ordine alfabetica a tarii organizatoare.
- coli de hartie (format A4), pixuri si creioane pentru delegati;
- apa minerala, pahare de plastic (daca nu se pot plasa toate acestea pe mese, va rugam sa asigurati sticle mici de apa minerala in sala)

**O sala pentru Congresul FIAS, care trebuie sa intruneasca urmatoarele cerinte:**

a) **capacitate:** 100- 120 persoane;

**b) echipament:**

a. **scaune**, locuri in functie de numarul participantilor FIAS;

**b. mese sau ascaune cu tablii rabatabile, pe care trebuie plasate:**

- placute cu numele steagurilor nationale corespunzatoare, luandu-se in considerare ca este posibil un numar maxim de 3 delegati din fiecare tara. Placutele trebuie distribuite pe mese in ordine alfabetica cu tara gazda.
- coli de hartie ( format A4), pixuri, creioane, pentru delegati
- apa minerala, pahare de plastic (daca nu se pot plasa toate acestea pe mese, va rugam sa asigurati sticle mici de apa minerala in sala Congresului)

3. **6- 7 mese** (pentru invitati, secretariatul Congresului, personal tehnic (care asigura inregistrarea audio- video). Pe mese trebuie sa se afle: coli de hartie (format A4), pixuri, creioane, apa minerala, pahare de plastic.

4. **masa de prezidiu pentru 4- 5 persoane.** Pe masa trebuie sa se afle: steagul FIAS si cel al tarii gazda, placute cu numele si pozitia membrilor prezidiului, coli de hartie (format A4), pixuri, creioane, apa minerala, pahare de plastic.

**c) echipament tehnic:**

a. amplificatoare

b. microfoane (recomandat: in functie de numarul delegatilor) sau 4- 5 microfoane transcende

c. casti in functie de numarul delegatilor

d. cabine, echipate pentru traducere simultana

e. (daca traducerea este consecutiva – va rugam sa asigurati locuri pentru traductori in spatele delegatilor). Va rugam verificati cu conducerea executiva FIAS

f. Calculator, incarcat cu programul de proiectare a informatiilor pe ecran (in acord cu cei care intocmesc rapoartele)

g. Ecran de demonstratie

h. Tabela de informare

i. Reportofon sau dictafon pentru inregistrarea audio a Congresului

d) **proiectarea salii Congresului:** se recomanda fixarea unor stegulete cu marca Congresului, decorarea cu flori si steaguri mari ale FIAS si ale tarii gazda, simboluri FIAS si alte atribute FIAS (in acord cu FIAS).

o sala pentru secretariatul FIAS, care trebuie sa intruneasca urmatoarele cerinte:

a) capacitate: 10- 15 persoane;

b) echipament:

masa (mese) cu scaune pentru serviciul de informatii;

- masa (mese) cu scaune pentru serviciul de transport;
- echipament de birou, si personal calificat
- aparat telefonic, cu acces national si international (sau organizatorii trebuie sa ofere posibilitatea de a obtine cartele de telefon cu acces international)
- aparate fax, cu acces national si international (sau organizatorii trebuie sa ofere posibilitatea de a obtine cartele de telefon cu acces international)
- imprimanta cu un cartus nou (imprimanta trebuie sa fie conectata la calculator)
- calculator, cu acces USB, acces la internet, monitor, mouse, CD-ROM, tastatura; MS Office, programul pentru instalarea imprimantei;
- scanner (daca este posibil)
- copiator
- fierbator electric
- cesti sau pahare de plastic pentru lichide calde
- lingurite
- 2 cutii de hartie pentru imprimanta
- role de hartie pentru fax (4 bucati)
- pixuri
- creioane
- rigla
- capsator
- aparat de scos capsele
- foarfece
- guma de sters
- agrafe de birou mari- 10 cutii
- agrafe de birou mici - 10 cutii
- perforator
- lipici mic
- banda adeziva (scotch) – ingust – 3 bucati
- banda adeziva (scotch) – lat – 3 bucati
- plicuri (mici)
- plicuri (mari)

Locul de inregistrare a participantilor la Congres

(in holul din fata salii Congresului. Minim cu 30min de inceperea Congresului)

Conform schemei atasate (Anexa nr. 1) sunt necesare urmatoarele:

- 5 mese
- 11 scaune
- 13 persoane

Procedura de inregistrare este reglementata prin instructiunile cu privire la inregistrarea delegatilor, venitit la Congresul FIAS (Anexa nr. 2)

## Bufet

Pentru organizarea mesei pentru participantii la intrunirea Comitetului executiv FIAS si la Congres. A se asigura ceai, cafea, frisca, zahar, biscuiti sau alte gustari pentru urmatoarii:

4. participanti la intrunirea comitetului executiv FIAS 9in jur de 20 – 25 persoane)
5. participanti la Congres in pauzele de cafea (in jur de 150 persoane)
6. secretariatul FIAS si personalul care asigura inregistrarea participantilor la Congres (in jur de 15- 20 persoane).

Anexa nr. 1

### **Schema distribuirii meselor pentru inregistrarea delegatilor si invitatilor la Congresul FIAS**

3 persoane pentru inregistrare		2 persoane pentru inregistrare		2 persoane pentru inregistrare		2 persoane pentru inregistrare	
↓		↓		↓		↓	
Masa nr.1 EUROPA		Masa nr.2 ASIA		Masa nr.3 AMERICA, AFRICA, AUSTRALIA OCEANIA		Masa nr.4 Invitatii la Congres	
scaun	scaun	scaun	scaun	scaun	scaun	scaun	scaun
32 tari		11 tari		5+ 4+ 1 (10)		Toate tarile	

Sunt necesare:

5 mese

11 scaune

13 persoane

- Masa nr.1: 3 pers. pentru inregistrare
- Masa nr. 2: 2 pers. pentru inregistrare
- Masa nr. 3: 2 pers. pentru inregistrare
- Masa nr. 4: 2 pers. pentru inregistrare
- Masa nr. 5: 2 pers. asistenta

2 persoane – masuri de securitate in distribuirea invitatilor si pastrarea procedurilor in ordine  
Placute cu nume langa fiecare masa, fiecare continand numele detinatorului, categoria participantului, comisia mandatară.

O camera pentru comisiile mandatare		
scaun	Masa nr.5  Comisie mandatară	2 persoane pentru asistenta
scaun		
scaun		4 membri ai comisiei mandatare

Anexa nr. 2

### **Instructiunile de inregistrare a participantilor la Congres**

#### **I. Masa nr.1, nr.2, nr.3 (Europa, Asia, America/ Africa/ Australia & Oceania. Delegati care voteaza si delegati cu drept de consultare)**

- In primul rand, sa verifice formularul mandatar (vezi ex)
- Daca delegatul are formularul mandatar, completat, semnat de presedintele federatiei nationale, stampilat:
  - Va rugam, marcati coloana adecvata in Lista de inregistrare (ca in atasament), confirmand disponibilitatea formularului mandatar al delegatului/ tarii corespunzatoare;
  - Luati formularul mandatar de la delegat (trebuie completat, semnat de presedintele federatiei nationale, stampilat!);
  - Completati „dosarul de inregistrare” cu datele delegatului pe baza formularului mandatar, puneti numarul mandatului delegatului (sau cartela invitatului)- ca in atasament
  - Va rugam sa solicitati delegatului semnarea datelor introduse pentru acesta/ aceasta;
  - Va rugam sa completati mandatele (corespunzator): 1 mandat (VERDE – pentru delegatul cu drept de vot), sau 1 mandat (ROSU – pentru delegatul cu drept de consultare);
  - Va rugam sa inmanati delegatului mandatul completat ;
  - Va rugam sa inmanati delegatului pachetul ce contine informatii cu privire la Congres;
  - Va rugam sa marcati coloana corespunzatoare in lista de inregistrare, conform careia pachetul ce contine informatii cu privire la Congres si mandatul au fost distribuite corect;
  - Va rugam sa pastrati toate formularele mandatare. Cele pe care le luati de la delegati intr-un dosar special;
  - Cand s-au inregistrat toti delegatii – toate documentele trebuie inaintate COMISIEI MANDATARE (Tabelul nr.5);

**IN CAZUL IN CARE formularul mandatar lipseste – sau nu este completat sau stampilat**

- Va rugam sa notificati corespunzator tara din lista de inregistrare;
- Va rugam sa comunicati delegatului sa treaca la masa nr.5 la comisia mandatară.

## **II. Tabelul nr.4. Invitati**

- Invitatii pot fi observatori sau insotitori.
- Va rugam sa completati dosarul de inregistrare cu datele invitatului si numarul mandatului acestuia/ acesteia.
- Solicitati invitatului sa semneze datele
- Va rugam sa completati corespunzator CARDUL DE INVITAT GALBEN
- Cand s-au inregistrat toti delegatii – toate documentele trebuie inaintate COMISIEI MANDATARE (Tabelul nr.5)

## **III. Tabelul nr.5**

Activitatea comisiei mandatară este reglementata prin statutul FIAS.

## **Regulamentul competitiei internationale de sambo (sportiv si combat)**

*Aprobate de Congresul Federatiei internationale de sambo amator (FIAS) la data de 18 oct, 1998.*

*Adaugirile si modificarile au fost aprobate de Congresul Federatiei Internationale de sambo amator (FIAS) la data de 11 nov, 2005*

In Regulamentul Competitiilor de sambo (de acum inainte Regulament) sunt stabilite cele mai importante aspecte legate de oficierea, organizarea competitiei si sarcinile comisiei de arbitrii.

Editia este prevazuta pentru antrenori, arbitrii, organizatori si practicanti de sambo.

Regulamentul are ca scop indrumari obligatorii in organizarea si conducerea competitiei de sambo (sportiv si combat), care incep la data de 1 ianuarie, 2006.

## **Partea 1. Caracterul si metodele de conducere a competitiei**

### **Art. 1. Caracterul competitiei**

1. Prin caracterul lor, competitiei sunt impartite in:

- a) individuale
- b) pe echipe
- c) individual- echipe
- d) open

2. Caracterul competitiei este definit prin Regulamentele cu privire la Competitie (de acum inainte Regulament) stabilite pentru un anumit tip de concurs (vezi anexa 1).

3. In concursurile individuale vor fi definite doar rezultatele individuale si locurile participantilor in categorii de greutate.

4. In competițiile pe echipe, echipele se întâlnesc și în funcție de rezultatele acestor întâlniri se stabilesc locurile pe echipe.

5. In competițiile individuale/echipe vor fi definite locurile individuale ale participanților, iar locul echipei va fi stabilit în funcție de rezultatele la individual ale luptătorilor și în conformitate cu Regulamentele Competiției.

6. In concursurile de clasificare nu sunt definite locurile la individual și pe echipe, dar rezultatele sunt luate în considerare pentru a îmbunătăți sau confirma calificarea sportivă a participanților.

## **Art. 2. Sisteme și metode de conducere a competițiilor**

1. In timpul desfășurării competițiilor participanții luptă într-o singură grupă (sistem fără distribuție pe subgrupe) sau prin tragere la sorti sunt distribuiți în mai multe serii (sistem de distribuție pe serii). În sistemul pe serii învingătorii merg mai departe iar cei învinși sunt eliminați. Întâlnirile, în acest caz, se împart în preliminarii și finale.

2. In cadrul fiecărei faze, competițiile se pot desfășura conform uneia din cele două metode:

a) stil turneu, atunci când fiecare concurent se întâlnește cu ceilalți;

b) cu eliminarea concurenților după un număr de înfrângeri stabilit prin Regulament.

3. Ordinea întâlnirilor între concurenții (echipe) va fi stabilită prin tragerea la sorti aleasă de sistemul și modul de desfășurare a întâlnirilor.

4. Sistemul și modul de desfășurare a preliminarilor și finalelor trebuie să fie indicat în prevedere.

5. Sistemele cu diferite variante de metode de combinare pentru conducerea fazelor preliminară și finale sunt descrise, precum și metodele de desfășurare a competițiilor pe echipe prin rezultatele cărora sunt stabilite locurile în aceste competiții (vezi anexe 2.1, 2.2; 3.1, 3.2; 4.1, 4.2, 4.3; 5; 6.1, 6.2, 6.3)

## **Partea a 2a. Concurenți**

### **Art. 3. Grupe de vârstă**

Concurenții vor fi împărțiți în următoarele grupe de vârstă:

Grupe	Masculin	Feminin
Scolari (clase mai mici)	11- 12 ani	11- 12 ani
Scolari	13- 14 ani	13- 14 ani
Cadeti	15- 16 ani	15- 16 ani
Juniori	17- 18 ani	17- 18 ani
Tineret	19- 20 ani	19- 20 ani
Seniori	19 și mai în vârstă	19 ani mai în vârstă
Veterani 35- 39, 40- 44	45- 49, 50- 54, 55- 59	60 și mai în vârstă

### **Art. 4. Admiterea în competiții**

1. Condițiile admiterii concurenților în competiție, calitatea de membru sportiv, calificarea și vârsta, precum și lista cu documentele care vor fi supuse Comisiei Mandatate, vor fi stipulate de către Regulamentele concursului.

Participantii la Competitiile Internationale incluse in Programul Federatiei Internationale de Sambo Amator (FIAS) trebuie sa detina autorizatia internationala a concurentului.

2. Listele de inscriere ale unei organizatii pentru participarea membrilor sai, vor fi intocmite in formularul prescris (anexa 7), cu semnaturile obligatorii, atestate prin semnaturi ale presedintelui organizatiei, antrenorului si medicului care verifica daca concurentii sunt pregatiti corespunzator. Data la care se supun inscrierile preliminare este mentionata in Regulamentele competitiei. Inscrierea finala de participare la competitii va fi supusa Comisiei Mandatate de catre reprezentantul echipei nu mai tarziu de 2 ore inainte de inceperea cantaririi.

3. Admiterea concurentilor este realizata de Comisia Mandatata impreuna cu un reprezentant al organizatiei care conduce competitia, oficialul sef sau delegatul acestuia, secretarul sef, medicul principal si membrii comisiei care verifica inscrierile si documentele concurentilor precum si indeplinirea cerintelor Regulamentului.

Reprezentantul organizatiei gazda este responsabil cu admiterea concurentilor in situatiile discutabile.

4. Admiterea concurentilor este realizata in conformitate cu Regulamentul date dar se permite admiterea intr-un anumit grup de varsta a jucatorilor care sunt nascuti cu un an mai devreme.

**5. Concurentii in varsta de 17 ani au dreptul de a concura in grupele de seniori.**

**Art. 5. Categoriile de greutate**

Participantii la competitii sunt distribuiti in urmatoarele categorii de greutate:

Prescolari si scolari		Cadeti		Juniori		Tineret		Seniori		Veterani
Baieti	Fete	Baieti	Fete	Baieti	Fete	Baieti	Fete	Barbati	Femei	Barbati
30	26	40	32	48	40	48	44	-	-	-
32	28	42	34	52	44	52	48	52	48	-
35	30	45	36	56	48	57	52	57	52	-
38	32	48	38	60	52	62	56	62	56	62
41	34	51	40	65	56	68	60	68	60	68
45	36	55	42	70	60	82	64	74	64	74
49	38	59	45	75	65	90	68	82	68	82
53	41	63	48	81	70	100	72	90	72	90
57	45	68	51	87	+75	+100	80	100	80	100
62	49	73	55	+87			+80	+100	+80	+100
67	53	78	59							
+67	+53	+78	+59							

In grupele de juniori si seniori (barbati si femei) concursurile pentru titlul de campion absolut(open) se pot tine si fara distribuirea concurentilor in categorii de greutate. Greutatea minima in aceste competitii va fi stabilita in Prevedere.



## **Art. 6. Cantarirea**

1. Obiectivul procesului de cantarire este de a stabili conformitatea greutatii concurentilor in limitele uneia dintre categoriile de greutate. Orice concurent poate participa la aceasta competitie doar in categoria de greutate stabilita pentru acesta la cantarire.

2. Ordinea si momentul cantaririi vor fi stabilite prin Regulament. Concurentul care intarzie la cantarire sau lipseste nu este admis in competitie.

Timp de 1 ora inainte de inceperea cantaririi, concurentii pot urca pe cantarul folosit pentru cantarirea oficiala de cate ori doresc.

Cantarirea se va face o singura data in prima zi a competitiei sau in ziua precedenta si va dura 1 ora. Daca va avea loc in ziua competitiei, aceasta va incepe cu cel putin 2 ore inainte de inceputul competitiei.

Este permisa utilizarea mai multor cantare dar concurentii dintr-o anumita categorie de greutate vor fi cantariti pe acelasi cantar.

3. Cantarirea va fi efectuata de catre comisia de arbitrii, desemnata de arbitrul principal, compusa din: loctitorul arbitrului principal (unul din conducatorii comisiei de arbitrii), un reprezentant al secretariatului competitiei, un medic si doi sau trei arbitri.

4. Inainte de cantarire concurentii vor efectua un control medical la medicul de competitie. Concurentii vor fi cantariti intr-o camera speciala pe jumătate dezbracati: barbatii vor purta slip, femeile- costum de baie decoltat.

5. La cantarire, fiecare concurent va prezenta documentul insotit de o fotografie care sa ii ateste identitatea, licenta de sportiv sambo, asigurarea, certificat care atesta controlul medical si formularul completat.

6. Rezultatele cantaririi sunt inscrise in fisa de inregistrare (anexa 8) care va fi semnata de toti membrii echipei de oficiali.

## **Art. 7. Obligatiile si drepturile unui concurent**

1. Concurentul este obligat:

a) sa respecte strict Programul si Regulamentul competitiei;

b) sa indeplineasca cerintele arbitrilor;

c) sa se prezinte pe saltea imediat cand este chemat de Consiliul arbitrilor;

d) sa informeze imediat Consiliul arbitrilor in cazul in care ii este imposibil, din diferite motive, sa continue competitia;

e) sa salute adversarul inainte si dupa meci;

f) sa fie corect in relatia sa cu concurentii, arbitrii, persoanele care organizeaza si deservesc competitia si spectatorii;

g) sa concureze barberit sau cu barba scurta de cateva luni, cu unghiile taiate scurt si sa poarte un echipament curat autorizat de FIAS;

2. Concurentul are dreptul:

a) sa apeleze la arbitri prin reprezentantul echipei sale; pe parcursul competitiei individuale (in cazul in care reprezentantul nu este prezent, sa se adreseze direct catre arbitrul principal;

b) cu 1 ora inainte de inceperea cantaririi sa-si verifice greutatea pe cantarul oficial;

c) in timp util sa obtina informatiile necesare cu privire la desfasurarea competitiei: programul, schimbarile in program daca exista, adversarul pentru runda urmatoare, rezultatele meciului, etc.;

d) sa foloseasca 2 minute pe parcursul meciului pentru asistenta medicala.

## **Art. 8. Echipamentul**

1. Echipamentul concurentului consta in: veston, ghete sambo si pantaloni scurți sambo. In afara de acestea, participantii masculini pot sa poarte protectie tip „scoica” iar femeile – sutien sau costum de baie.

Vestonul Sambo va fi de culoare rosu/albastru, cu o croiala speciala iar centura va fi facuta din tesatura de bumbac.

Maneca va acoperi bratul pana la palma, largimea acesteia va fi de cel puțin 10 cm intre brat si maneca pe lungimea sa. Pe linia taliei vor fi doua taieturi la distanta de 5 cm, in fata si in spatele cusaturii laterale, pentru a trece centura prin ele.

Centura va fi introdusa prin aceste taieturi de doua ori si va infasura strans corpul si va fi legata in fata cu un nod, legand ambele capete.

Capetele centurii stranse nu vor depasi 15 cm. Baza vestonului va fi la 20-25 cm sub linia taliei.

La competitii oficiale, vor fi permise numai vestoane cu emblema (patentul) FIAS.

Incaltamintea Sambo va fi confectionata din piele moale cu talpa din piele intoarsa si fara nici o parte rigida proeminenta. Cusaturile vor fi pe interior.

Gleznele si degetul mare de la picior vor fi protejate prin protectii mici acoperite cu piele.

Pantalonii scurți sambo vor fi confectionati din lana 100%, lana 50% sau tricotaj sintetic de culoare rosie sau albastra.

Partea de sus va atinge linia taliei iar partea de jos va acoperi o treime din solduri.

2. Concurentii vor aparea la ceremoniile de deschidere si de premiere purtand echipamentul sportiv al echipei lor.

3. Sunt interzise in timpul meciului inelele, bratarile, cerceii, lanturile si alte obiecte care ar putea rani adversarul.

## **Art. 9 Reprezentantii echipelor, antrenori si lideri**

1. Fiecare echipa va avea un reprezentant (presedinte) care va actiona ca intermediar intre Consiliul de oficiere si echipa respectiva. In cazul in care echipa nu are un reprezentant special, antrenorul sau liderul acesteia vor indeplini sarcinile.

2. Reprezentantul asigura prezenta la timp a sportivilor la competitii si este responsabil pentru disciplina concurentilor din echipa sa.

3. Reprezentantul participa la tragerea la sorti si la intrunirile Consiliului de oficiere in cazul in care acestea se tin impreuna cu ei.

4. Reprezentantul are dreptul de a supune arbitrilor principal o contestatie verbala sau scrisa (vezi art. 37) bazata pe referinta la articolul si paragraful Regulamentului.

5. Reprezentantii, arbitrii si liderii echipelor nu au voie sa intervina in indicatiile arbitrilor si persoanelor care conduc competitii.

6. In timpul competitiiilor reprezentantul va sta in locul special amenajat pentru reprezentanti.

7. Reprezentantul (antrenorul) nu poate actiona in calitate de arbitru la aceste competitii.

8. In cazul in care nu isi indeplineste obligatiile, reprezentantul poate fi demis de la conducerea echipei.

9. Pe parcursul meciului antrenorul (in echipament sportiv) trebuie sa secundeze meciul dintr-un loc special amenajat din apropierea spatiului de lupta, pe care nu-l paraseste in timpul meciului si nu poate interveni in activitatea arbitrilor.

### **Partea a 3a. Arbitri**

#### **Art. 10. Formarea Consiliului de arbitri**

1. Formarea Consiliului de arbitri este recomandata de Federatia de Sambo a tarii organizatoare.

2. Arbitrii se vor organiza in: Consiliul principal de arbitri – arbitrul principal, loctitorul arbitrului principal, arbitrii spatiilor de lupta, secretarul general, arbitrii, arbitrii laterali, cronometrori, secretari, informatori, personal auxiliar, personalul de oficiere – comentatori, medici, administrator si altii (calcularea numarului necesar de arbitri si personal de oficiere este data in anexa 9).

3. Brigada de arbitri pentru fiecare meci va fi compusa din: arbitrul spatiului de lupta, 1 arbitru, 1 arbitru lateral, un cronometror, 1 secretar tehnic si un informant (crainic).

4. Grupul celor trei arbitrii va evalua actiunile sportivilor pe parcursul meciului, arbitrul spatiului de lupta, arbitrul si albitrul lateral, reprezentand trei tari diferite. Fiecare dintre acestia va evalua actiunile concurentilor independent si in cazul momentelor contradictorii sunt obligati sa argumenteze hotararile luate conform Regulamentului.

5. Arbitru va purta uniforma (costumul) de arbitru, ecusonul de arbitru (certificatul), liceenta, Regulile competitiei si fluierul.

Uniforma (costumul) de arbitru se va compune dintr-o camasa alba cu maneci in doua culori (maneca dreapta rosie si maneca stanga albastra), pantaloni albi, sosete si incaltaminte sport aprobate de FIAS. In piept, pe partea stanga, va exista emblema oficiala a categoriei corespunzatoare.

#### **Art. 11. Arbitrul principal**

1. Arbitrul principal va conduce competitia si este responsabil pentru buna desfasurare a acestora in fata organizatorului si a federatiei respective.

2. Arbitrul principal are urmatoarele obligatii:

a) sa verifice disponibilitatea salii de concurs, echipamentul si instalatiile de inventar, daca sunt corespunzatoare cerintelor regulilor in vigoare, sa intocmeasca un proces-verbal cu acceptarea salii (anexa 10) si de asemenea sa fie convins ca sunt disponibile toate documentele necesare;

b) sa denumeasca arbitrii pentru cantarire;

c) sa sustina tragerea la sorti;

d) sa aprobe programul competitiiilor;

e) sa distribuie arbitrii pe brigade pe suprafetele de lupta;

f) sa convoace sedinte ale comisiei de arbitrii cu participarea reprezentantilor de echipe, inainte de competitii (pentru anuntarea programului si modului de lucru a comisiei de arbitrii) si zilnic, la finalul competitiiilor (pentru dezbaterile cu privire la rezultatele competitiei) precum si atunci cand este necesar in timpul competitiiilor;

g) sa adopte toate masurile necesare evitarii sau corectarii greselilor facute de arbitrii;

h) in timp util, sa ia deciziile asupra aplicatiilor si contestatiilor inaintate de reprezentantii echipelor (antrenori, lideri) in conformitate cu art. 37;

i) sa aprobe componenta perechilor(echipelor) pentru finale si sa numeasca brigazile de arbitrii;

j) sa evalueze activitatea fiecarui membru a consiliul de arbitrii (luand in considerare opinia sefilor directi) conform unui sistem de 5 puncte;

k) in termen de 3 zile sa inainteze raportul (vezi anexa 11) organizatorului.

3. Arbitrul principal are dreptul:

a) sa anuleze competitile in cazul in care sala sau instalatiile nu corespund regulilor, inainte de inceperea acestora;

b) sa intrerupa meciul, sa anunte o pauza sau sa opreasca competitile in cazul unor conditii nefavorabile care pot impiedica desfasurarea normala;

c) sa faca schimbari in programul si schema competitilor in cazul in care se impune acest lucru;

d) sa schimbe functiile arbitrilor pe parcursul competitilor;

e) sa retraga arbitrii pentru erori majore sau pe cei care nu isi indeplinesc indatoririle, marcand acest lucru in raport si informand Consiliul arbitrilor al Federatiei corespunzatoare;

f) sa avertizeze sau sa destituie de la indeplinirea indatoririlor reprezentantii, antrenorii si liderii pentru comportament necorespunzator sau dispute cu arbitrii si pe cei care inainteaza contestatii fara motive,

g) sa retina anuntul punctajului unui procedeu sau rezultatului final daca parerea arbitrilor este contradictorie si in cazul in care nu este de acord cu opinia lor, pentru discutii suplimentare sa ia decizia finala;

h) sa schimbe ordinea meciurilor in finale daca acest lucru devine necesar.

4. Arbitrul principal nu are dreptul sa schimbe Regulamentul competitiei si sa retraga sau sa schimbe oficialii pe parcursul meciului.

5. Concurrentii, arbitrii, reprezentantii echipelor si antrenorii sunt obligati sa indeplineasca instructiunile arbitrului principal.

6. La dispozitia data de arbitrului principal,sarcinile sale pot fi indeplinite de catre loctitorul sau, sau de catre arbitrul spatiului de lupta.

## **Art. 12. Secretarul general**

1. Secretarul general conduce activitatea secretariatului competitiei:

a) face parte din Comisiile de acreditare si a arbitrilor la cantarire;

b) participa la tragerea la sorti ;

c) intocmeste procesele-verbale ale competitilor;

d) intocmeaste ordinea meciurilor in serii;

e) verifica intocmire proceselor verbale cu privire la rezultatele competitiei;

f)intocmeste dispozitiile si hotararile arbitrului principal;

g) prezinta rezultatele competitilor pentru aprobare arbitrului principal si datele necesare pentru bilant;

h)cu acordul arbitrului principal, prezinta informatii reprezentantilor de echipe, crainicilor si jurnalistilor.

2.In ajutorul secretarului general se numeste un loctitor(unul din secretari).

### **Art. 13 Arbitrul spatiului de lupta**

1. Arbitrul spatiului de lupta va sta la masa de arbitrii in timp ce oficiaza meciul si conduce activitatea brigazii de arbitrii.

2. Arbitrul spatiului de lupta are obligatia:

- a) sa compuna brigada de arbitrii pentru meci cu permisiunea arbitrului principal;
- b) sa cheme si sa prezinte participantii la meci si de asemenea sa anunte rezultatul acestuia (in cazul in care comentatorul nu este prezent);
- c) sa evalueze actiunile concurentilor prin gesturi conform anexa 12 si luand in considerare decizia majoritatii voturilor (a celor trei arbitrii), sa declare decizia finala;
- d) atunci cand este necesar sau in cazul unui dezacord semnificativ de opinii intre cei trei oficiali, sa intrerupa meciul si sa ia decizia finala dupa discutii suplimentare asupra situatiei discutabile;
- e) dupa exprimarea celui de-al doilea avertisment catre concurent, sa invite arbitrul principal pe saltea sa ia o decizie daca ar trebui dat si un al treilea avertisment (art.30).

### **Art. 14. Arbitrul**

1. Arbitrul, in timp ce se afla pe suprafata de lupta se foloseste de mijloacele de semnalizare specifice (fluier, termeni si gesturi in conformitate cu anexa 12), conduce desfasurarea meciului, evalueaza procedeele, actiunile si pozitiile concurentilor, urmareste desfasurarea meciului ca acesta sa nu incalce Regulamentul.

2. Arbitrul are obligatia:

- a) sa participe la prezentarea concurentilor;
- b) sa fluiere inceputul meciului si sa il reia dupa pauze (daca exista), concurenti stand in pozitia „de garda” in centrul spatiului de lupta.
- c) sa intrerupa meciul:
  - daca concurentii ajung in afara spatiului de lupta (vezi art. 33);
  - daca „la sol” nu sunt destul de activi si nu incearca sa realizeze vreo actiune tehnica;
  - daca unul dintre concurenti necesita asistenta medicala, semnaland acest lucru cu gestul „opriti timpul”;
  - daca echipamentul unuia dintre concurenti nu este aranjat;
  - daca unul dintre concurenti incalca regulile sau aplica un procedeu interzis urmand sa i se dea o atentionare sau un avertisment (cu exceptia cazului mentionat la p. 3 din prezentul articol);
  - la solicitarea arbitrului spatiului de lupta;
  - la cererea arbitrului lateral daca arbitrul considera acest lucru adecvat la momentul dat;
  - la cererea concurentului daca arbitrul considera acest lucru adecvat la momentul dat;
  - daca are nevoie sa se consulte in cazuri care nu sunt prevazute in Regulament;
- d) sa opreasca meciul inaintea timpului regulamentar:
  - la semnalul de renuntare al concurentului care este „la sol”;
  - daca doi din cei trei oficiali evalueaza proiectarea aplicata de concurent ca fiind cea de victorie totala;
  - daca unul dintre concurenti demonstreaza superioritate incontestabila in meci;
  - in cazul deciziei de eliminare a unui concurent din meci sau de descalificare;

e) sa fluiere la semnalul sonor al sfarsitului meciului;  
f) la declararea rezultatului meciului sa ii ia de mana pe ambii concurenti in mijlocul spatiului de lupta si sa ridice bratul invingatorului.

3. Daca concurentul in defensiva aflat „la sol” aplica un procedeu interzis, arbitrul, fara sa intrerupa meciul, solicita incetarea aplicarii procedurii interzis si da un avertisment. In cazul in care concurentul nu se supune, arbitrul va intrerupe meciul, va da concurentului un al doilea avertisment pentru aplicarea procedurii interzis si prin decizia arbitrilor principali il va elimina din lupta (vezi art. 30, p. 1, a).

4. In momentul in care unul dintre concurenti este fixat „la sol”, arbitrul va anunta cu voce tare „Numar!” si va face un gest de „fixare”. Dupa 10 secunde va spune cu voce tare „Zece secunde!”, iar dupa 20 de secunde va anunta: „S-a marcat fixarea!” si va arata evaluarea acesteia cu gestul corespunzator.

Daca in timp ce este „la sol”, concurentul defensiv se va pozitiona pe piept, abdomen sau pe fese atunci cand unghiul intre spate la linia umerilor si planul suprafetei de lupta este peste 90 grade, sau il va impinge pe adversar de pe corpul sau (art.21,IV,3) sau daca amandoi se afla „In afara spatiului de lupta” (vezi art. 33), arbitrul va anunta „a iesit!” si va cobori bratul.

Daca concurentul aflat deasupra celuilalt trece de la fixare la luxare, arbitrul va anunta „anularea fixarii!”.

5. In momentul in care unul din sportivi va incepe sa aplice o luxare arbitrul va anunta cu voce tare „Numar luxarea” si va face gestul adecvat.

Din acel moment sunt acordate 60 secunde pentru a aplica luxarea. Dupa expirarea acestui timp arbitrul va intrerupe meciul folosind fluierul si va anunta „luxare nepunctata!” si va relua meciul in mijlocul suprafetei de lupta. Daca concurentul care a aplicat o luxare, inainte sa expire timpul, trece de la o fixare sau la alte actiuni tehnice la sol sau daca concurentul defensiv scapa din luxare si contra-ataca, numaratoarea este oprita pentru luxare, dar meciul nu este intrerupt.

In cazul in care unul dintre concurenti incepe din nou o luxare, se acorda alte 60 secunde.

### **Art. 15. Arbitrul lateral**

1. Arbitrul lateral are locul langa suprafata de lupta vis-a-vis de masa arbitrilor. Daca este necesar, se poate ridica de pe scaun si se poate misca de-a lungul spatiului de lupta, apropiindu-se de concurenti pentru a supraveghea mai bine.

2. Arbitrul lateral evalueaza actiunile concurentilor independent semnalizand evaluarile cu gesturile adecvate (vezi anexa 12).

3. In toate cazurile in care, in opinia sa trebuie intrerupt meciul, arbitrul lateral face gestul necesar, atragand astfel atentia arbitrilor si comenteaza anumite momente ale meciului.

### **Art. 16. Cronometrul**

1. Cronometrul va sta la masa arbitrilor. Acesta cronometreaza meciul, timpul de retinere a fixarilor si luxarilor; dupa ce trec 2 minute informeaza arbitrii si concurentii cu privire la timpul de desfasurare al meciului, cu sunetul gongului semnaleaza sfarsitul meciului.

2. Cronometrul fixeaza prin cronometrul sau intarzierea concurentului la saltea dupa prima strigare si anunta timpul dupa expirarea primei strigari si la fiecare 30 secunde care urmeaza.

3. La intreruperea meciului, cronometrul, la fluierul arbitrilor sau la indicatia arbitrilor suprafetei de lupta, opreste cronometrul si il porneste din nou la fluierul arbitrilor calculand,astfel,timpul curat al meciului.Daca lupta se intrerupe din cauza accidentarii unui concurent, cronometrul, la semnalul arbitrilor"opriti timpul" porneste un al doilea cronometru si la expirarea fiecarui minut anunta timpul pe care concurentul ii are pentru ajutorul medical.

4.In momentul in care arbitrul anunta"fixare" cronometrul porneste timpul si la fiecare 5 secunde anunta cu voce tare „Cinci!”, „Zece!”, „15!” iar dupa expirarea celor 20 de secunde „fixare punctata!”

5. In momentul in care arbitrul, in timpul meciului, anunta: „luxare!”, cronometrul va porni cronometrul si va numara secunde anuntand timpul la fiecare 10 secunde (in afara de 55 de secunde). Dupa expirarea celor 60 de secunde, cronometrul anunta"expirare timp!".

### **Art. 17. Secretar tehnic, Informator, Crainic**

1. Secretarul tehnic va sta la masa arbitrilor si pe parcursul meciului va nota in coloana corespunzatoare a fisei de scor (anexa 13) evaluarile actiunilor tehnice si avertismentele date de arbitrul suprafetei de lupta. Dupa terminarea meciului va nota totalul punctelor si timpul de desfasurare a meciului si va inmana fisa cu scorul arbitrilor suprafetei de lupta pentru a defini si declara rezultatul meciului, apoi va nota acest rezultat pe fisa de scor.

2. Evaluarile actiunilor tehnice in ordinea aplicarii lor de catre concurenti vor fi inscrise in fisa de scor cu cifre 1, 2 sau 4, activitatea – cu litera „A”.

Evaluarile pentru actiunile „la sol” vor fi incercuite. Inregistrarea evaluarilor meciului va fi facuta astfel incat va fi usor de identificat care evaluare a fost ultima. De exemplu, dupa evaluarea fiecarei actiuni tehnice, cu exceptia ultimei, se adauga semnul + (plus).

Attentionarile sunt marcate cu litera „O”. Daca concurentului i s-a dat prima (a doua) avertizare, 1 (2) este notat adversarului.

Victoria totala este notata cu semnul „X”, cu explicatia „proiectare” sau „luxare”. Eliminarea din meci pentru incalcarea regulilor, in conformitate cu art. 30, p. 1, 2 este marcata in fisa de scor cu semnul X. Atunci cand concurentul este eliminat din competitie in timpul meciului conform art. 30, p. 3, 4, semnul X este folosit cu explicatia „accidentare” sau „incalcarea regulilor”.

Un concurent care nu se prezinta la meci, este eliminat din competitie. In fata numelui sau, in functie de motiv, va fi notat „a” (absent) sau „med” (eliminat de medic) si adversarului rezultatul 4:0 cu timpul de 0 min. 00 sec. (0.00 – victorie prin eliminarea adversarului din meci).

Daca meciul se termina inainte timpul regulamentar in procesul-verbal se noteaza timpul curat,in stanga numelui concurentului, timpul petrecut pentru asistenta medicala. In timp ce se stabileste rezultatul meciului in coloane corespunzatoare, se noteaza totalul punctelor tehnice si cele pentru avertismentele date adversarului, acumulate de fiecare concurent, precum si punctele pozitive in conformitate cu tabelul din art.25. numele castigatorului este incercuit, numele celui care pierde este taiat.

Este interzisa notarea altor rezultate pe fisa de scor.

3. Informatorul suprafetei de lupta afiseaza evaluarile actiunilor concurentilor in timpul meciului pe tabela de marcaj sau pe un panou demonstrativ dupa ce le anunta arbitrul suprafetei de lupta.

4. Crainicul anunta programul si ordinea desfasurarii competitiei, prezinta participanti meciului, titlul sportiv, clarifica anumite prevederi ale regulamentului competitiei si anunta rezultatul fiecarui meci daca arbitrul principal ii permite. Daca competitia sunt tinute in doua sali simultan, vor fi oficiate de doi crainici.

5. In functie de echipamentul de informare, este permisa combinarea activitatii cronometrului si informatorului sau a secretarului tehnic si informatorului.

6. In cazul in care nu este disponibil niciun crainic, cu acordul arbitrilor principali arbitrii suprafetelor de lupta pot prezenta brigazile de arbitrii, pot chema la saltea si prezenta perechea de concurenti, pot anunta evaluarile procedeele in timpul meciului si dupa terminarea lui- rezultatul.

#### **Art. 18. Arbitrul atasat al concurentilor**

Arbitrul atasat al concurentilor este obligat:

- a) inainte de inceperea competitiei, sa verifice prezenta participantilor la data respectiva si echipamentul corespunzator cerintelor regulilor in vigoare.
- b) sa aduca la cunostinta concurentilor programul si schema desfasurarii competitiei;
- c) sa informeze concurentii cu privire la ordinea in care se prezinta pe saltea;
- d) sa informeze arbitrul principal sau arbitrii suprafetei de lupta in cazul in care unul dintre concurenti nu se prezinta la saltea sau este eliminat din competitie.

#### **Art. 19. Medicul competitiei**

1. Medicul competitiei va fi membru al Consiliului de arbitrii in calitate de delegat al arbitrilor principali in serviciul medical si va lua parte in activitatile acestuia;

2. Medicul competitiei trebuie:

- a) sa fie membru al comisiei care accepta locul de desfasurare a competitiei;
- b) sa verifice inscrierile si viza medicala cu privire la admiterea concurentilor la competitie;
- c) sa fie prezent la cantarire si sa efectueze controlul medical (examinarea externa) al concurentilor;
- d) sa verifice respectarea cerintelor de igiena medicala in sala;
- e) sa efectueze examinarea medicala si sa aiba sub observatie concurentii pe parcursul competitiei;
- f) sa ofere concurentilor servicii medicale imediate direct pe saltea, sa ia decizii cu privire la capacitatea sau incapacitatea unui concurent de a mai continua concursul, sa informeze arbitrul principal imediat si sa transmita informatiile corespunzatoare Secretariatului (vezi anexa 14);
- g) dupa terminarea competitiei sa inainteze raportul prevederilor medicale ale competitiei, in care se mentioneaza cazurile de accidentari si maladii (vezi anexa 14).

#### **Art. 20. Administratorul competitiei**

1. Administratorul competitiei este responsabil cu pregatirea la timp si aranjamentul decorativ al zonei de competitie, cu securitatea, cu cazarea si serviciile oferite participantilor si



spectatorilor, cu sonorizarea, cu mentinerea ordinii in timpul competitilor si sa ofere toate aranjamentele necesare prin instructiunile arbitrilor principal.

2. Administratorul este responsabil cu pregatirea si functionarea echipamentului si materialelor speciale pentru desfasurarea competitilor in conformitate cu art. 38, 39.

### **Partea a IVa. Regulele de arbitraj**

#### **Art. 21. Definitia luptei sambo**

In sambo sunt permise proiectari, fixari, luxari si alte procedee de atac si aparare in pozitii definite ale concurentilor.

##### **I. Pozitiile concurentilor**

1. „In picioare” – in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua doar cu talpile (sta in picioare).

2. „La sol” – in aceasta pozitie concurentul atinge covorul cu o alta parte a corpului in afara de talpi.

In pozitia „la sol” precum si in cadere dupa proiectari sau trecere „la sol” luptatorul se poate afla:

a) pe spate- in aceasta pozitie atinge salteaua cu umerii sau se rasuceste rapid (fara sa se opreasca) pe spate; in pozitia „pod” concurentul aflat cu spatele pe covor il atinge doar cu talpile si cu capul, chiar daca atinge cu capul corpul adversarului, si este egala cu pozitia „pe spate”;

b) pe o parte- in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua cu un umar iar spatele, la nivelul umarului, face un unghi de pana la 90° cu salteaua; in pozitia de „jumătate de pod”, concurentul se afla cu spatele pe saltea si o atinge cu talpile, cu capul si cu un umar si este egala cu pozitia „pe o parte”;

c) pe piept sau pe abdomen- in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua cu pieptul sau cu abdomenul iar spatele lui la nivelul umarului formeaza un unghi obtuz cu salteaua;

d) pe fese sau pe talie- in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua cu una (sau ambele) fese sau cu partea lombara (talie);

e) pe umar- in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua cu incheietura umarului sau umarul este strans de corp;

f) in genunchi (pe un genunchi)- in aceasta pozitie concurentul atinge salteaua cu genunchii (sau cu un genunchi) si poate sta pe gambe fara sa atinga suprafata saltelei cu soldurile;

g) in maini (intr-o mana)- in aceasta pozitie concurentul atinge suprafata saltelei cu palma(palmele)

3. Lupta in picioare- ambii concurenti sunt in pozitie „In picioare”.

4. Lupta la sol- unul sau ambii concurenti sunt in pozitie „La sol”.

##### **II. Proiectari**

1. O proiectare este actiunea concurentului prin care il determina pe adversar sa-si piarda echilibrul si sa cada pe saltea, atingand-o cu orice parte a corpului in afara de talpi, adica se afla in una din pozitiiile „La sol”. Contr- atacul este atunci cand concurentul in defensiva raspunde la atacul adversarului, preluand initiativa si executa el un procedeu, schimbând felul sau directia in care cade atacatorul.

2. Vor fi punctate doar proiectarile aplicate de concurent ,care se afla inainte de procedeu (inaintea caderii adversarului) in pozitia”in picioare”.

Se considera proiectare fara caderea atacatorului (din momentul executiei si pana la finalizare) atunci, cand atacatorul in timpul efectuarii actiunii tehnice isi pastreaza pozitia „in picioare”.

Orice rostogolire in pozitie „La sol” precum si proiectarile aplicate de catre concurent care se afla in pozitia „La sol” nu sunt punctate .

3. In functie de pozitiile initiale ale atacatorului, se disting urmatoarele proiectari:

a) proiectari ale adversarului aflat „in picioare”; de aceeasi valoare sunt proiectarile in cursul carora atacatorul il trece pe adversar de la una dintre pozitiile „La sol” in pozitia „in picioare” sau il ridica complet de pe saltea, deasupra taliei si il intoarce pe axa orizontala in timp ce ii aplica proiectarea;

b) proiectari ale adversarului care se afla in pozitia „pe genunchi” sau „pe palme” urmate de ridicarea adversarului de pe saltea, dar nu mai jos de nivelul taliei cu intoarcerea sa pe axa orizontala;

Ridicarea urmata de lasarea adversarului, aflat in pozitie „La sol” de pe saltea fara rostogolire, nu se puncteaza. In orice caz proiectarile care se finalizeaza prin caderea adversarului pe palme nu se puncteaza.

### III. Luxari

1. Se considera luxare atunci cand bratul sau piciorul adversarului sunt fixate in pozitie „La sol” si sunt posibile urmatoarele actiuni: curbare (Parghie), rasucirea incheieturii (Nod), strangerea tendoanelor sau a muschilor (Strangulare), fortand astfel adversarul sa cedeze.

Se considera ca atacatorul incepe luxarea cand reuseste sa prinda mana sau piciorul adversarului intr-o pozitie avantajoasa executiei luxarii, pentru a-l face sa cedeze, timp acordat - 60 secunde.

2. Este permisa inceperea luxarii atunci, cand concurentul defensiv este „La sol” iar atacatorul in picioare.

3. Aplicarea luxarii va fi orpita daca concurentul defensiv se ridica „In picioare” si ridica corpul (umerii) atacatorului pierzand contactul cu salteaua .

4. Aplicarea luxarii pe picior va fi orpita imediat ce luptatorul defensiv se ridica „In picioare”.

5. Daca concurentul, aflat pe suprafata de lupta, aplica o luxare adversarului sau aflat in afara spatiului de lupta si acestuia ii este permis sa execute o luxare, atat timp cat unul dintre cei doi au contact cu suprafata de lupta.

### IV. Fixarea

1. Fixarea este o imobilizare prin care atacatorul, pe o anumita perioada de timp, isi fixeaza adversarul pe spate pe saltea si ii apasa corpul cu greutatea corpului sau (sau apasa bratele adversarului stranse pe corp).

2. Cronometrarea incepe in momentul in care atacatorul isi apasa corpul (piept, laterala, spate) pe corpul adversarului si il fixeaza in pozitia „pe umeri”.

3. Fixarea se termina atunci cand concurentul care a fost fixat se intoarce pe piept, pe abdomen sau fese, atunci cand unghiul dintre umar si saltea este peste 90°, atunci cand impinge adversarul de pe el sau atunci cand atacatorul trece la luxare.

## **Art. 22. Inceputul si sfarsitul meciului**

1. Concurentii sunt chemati pe saltea pentru a incepe meciul.
2. Inainte de inceputul meciului concurentul care a fost chemat primul (echipament rosu) se va pozitiona in coltul rosu al saltelei iar adversarul sau (echipament albastru) – in coltul albastru. Dupa prezentare, la semnalul arbitrilor, acestia se deplaseaza spre mijlocul suprafetei de lupta si se saluta.  
Apoi, fac un pas inapoi si la fluierul arbitrilor, incep meciul.
3. Meciul se termina la sunetul de gong (semnal sonor) si nu la fluierul arbitrilor.
4. Dupa terminarea meciului concurentii se intorc in coltul pe care l-au ocupat inainte de inceperea meciului. Pentru a anunta rezultatele, arbitrul ii cheama pe concurenti la mijlocul suprafetei de lupta, ii ia pe ambii de mana, apoi ridica mana castigatorului (vezi anexa 15); dupa aceea, concurentii isi dau mana si parasesc spatiul de lupta.

## **Art. 23. Desfasurarea si durata meciului**

1. Durata meciului va fi dupa cum urmeaza:
  - pentru seniori si juniori (barbati) – 5 minute;
  - pentru seniori cu varsta de peste 60 de ani – 3 minute;
  - pentru seniori si juniori (femei) – 4 minute;
  - pentru cadeti, scolari si copii (baieti si fete) – 4 minute;
  - pentru veterani (barbati) – 4 minute;
  - pentru veterani (femei) – 3 minute.
2. Cronometrarea meciului incepe la primul fluier al arbitrilor. Pauzele nu sunt incluse in durata meciului.

In situatii deosebite este permisa includerea pauzelor, neinsotita de semnul arbitrilor „Opriti cronometrul!”, in durata actuala a meciului (cu exceptia semifinalelor si finalelor) daca se stipuleaza in Regulamentul competitiei.

3. Pe durata meciului concurentii nu vor parasi spatiul de lupta fara acordul arbitrilor.  
Daca este necesar, concurentul poate parasi spatiul de lupta cu acordul arbitrilor pentru a-si aranja echipamentul.
4. In cazul in care concurentul se accidenteaza el beneficiaza de cel mult 2 minute pe parcursul meciului, pentru primirea asistentei medicale care este acordata direct pe suprafata de lupta (marginea saltelei).

## **Art. 24. Numarul de meciuri**

1. In cazul in care competitia dureaza o zi, numarul de meciuri pentru seniori nu va depasi 9. Daca competitia dureaza mai mult de o zi, numarul de meciuri pe zi nu va depasi 5. Pentru juniori, cadeti si scolari standardele corespunzatoare nu vor depasi 7 meciuri pentru competitii de o zi si 4 pentru cele care dureaza mai multe zile.
2. Perioada de repaos dintre meciuri nu va fi sub 10 minute pentru seniori si juniori si sub 15 minute pentru copii si tineret

## **Art. 25. Rezultatul si evaluarea meciului**

1. Meciul se poate defini prin victoria unui concurent si infrangerea celuilalt sau prin descalificarea ambilor concurenti.
2. Victoria poate fi (vezi tabelul rezultatelor si punctajului intr-un meci):
  - a) totala;
  - b) prin superioritate;

- c) la puncte;
- d) activitate tehnica;
- e) la avertismente;
- f) prin eliminarea adversarului din meci pentru pasivitate.

Nr.	Rezultatele meciului	Puncte clasificare	
		ingingator	infrant
1.	VICTORIE TOTALA (inainte de timp!)		
	a) proiectare curata	4	0
	b) luxare;	4	0
	c) prin superioritate suprema (12 puncte plus diferenta peste)	4	0
	d) meciul nu poate fi continuat (refuz,accidentare, limita de timp pentru asistenta medicala depasita);	4	0
	e) descalificarea adversarului pentru incalcarea regulilor	4	0
2.	VICTORIE PRIN SUPERIORITATE (8 – 11 puncte avantaj)		
	- infrantul obtine punctaj tehnic;	3,5	0,5
	- infrantul nu obtine punctaj tehnic	3,5	0
3.	VICTORIE LA PUNCTE (1 – 7 puncte avantaj)		
	- infrantul obtine punctaj tehnic;	3	1
	- infrantul nu obtine punctaj tehnic	3	0
4.	VICTORIE TEHNICA		
	a) sub numarul egal de puncte si absenta evaluarilor „A”;		
	- prin numar de puncte tehnice;		
	- infrantul obtine punctaj tehnic;	3	1
	- infrantul nu obtine punctaj tehnic	3	0
	b) sub numarul egal de puncte si cu evaluari „A”:		
	- prin numarul de „A”	3	1 sau 0
	- prin calitatea punctelor tehnice;	3	1
	- prin ultima evaluare tehnica;	3	1 sau 0
	c) sub evaluari „A”:		
	- prin numarul de „A”	2	0
	- prin ultimul „A”.	2	0
5.	VICTORIE PRIN AVERTISMENTE (fara puncte tehnice si evaluari „A” si cu numar		

	egal de avertismente):		
	- prin ultima evaluare declarata adversarului.	2	0
6.	ELIMINAREA ADVERSARULUI PENTRU PASIVITATE		
	(inainte de timp!)	4	0
7.	ELIMINAREA AMBILOR CONCURENTI pentru pasivitate sau DESCALIFICAREA AMBILOR CONCURENTI pentru incalcarea regulilor (inainte de timp!)	0	0

3. In cazul eliminarii concurentului din competitii prin decizia medicului exact inainte de meci sau pentru ca a intarziat la meci peste 1,5 minute, adversarul sau este marcat cu 4:0 cu timp 0,00 (victorie prin eliminarea adversarului inainte de meci).

### **Art. 26. Victorie totala**

1. Victoria totala este acordata pentru:

- a) proiectare curata;
- b) luxare;
- c) pentru superioritate suprema a unuia dintre adversari;
- d) pentru eliminarea adversarului din meci (conform art. 30, p. 1 a, b);
- e) pentru eliminarea adversarului din competitie pe parcursul meciului (conform art. 30, pp. 3, 4 a, b, c).

2. Proiectare curata este considerata proiectarea executata fara caderea atacatorului, in urma careia concurentul defensiv aflat in picioare cade pe spate sau se rostogoleste pe spate rapid (fara oprire).

3. Luxarea este punctata, daca unul dintre concurenti da semnal de renuntare(cedare).

Semnalul de renuntare(cedare) este dat cu voce tare „Da!” sau batand de doua ori cu palma sau talpa in saltea, sau pe corpul adversarului.

Orice exclamatie din partea concurentului aflat sub luxare este considerata semnal „de renuntare(cedare)” (cu exceptia cazului mentionat in art 34, p.2).

4. Daca pe parcursul meciului, unul dintre concurenti obtine 12 (si peste) puncte mai mult decat adversarul sau, meciul este oprit si concurentului i se acorda victoria prin superioritate suprema.

5. Prin victorie totala castigatorul este marcat cu 4 puncte de clasificare (pozitive), iar infrantul obtine 0.

### **Art. 27. Victorie prin superioritate la puncte**

1. Daca dupa terminarea meciului unul dintre concurenti obtine de la 8 la 11 puncte avantaj, acestui concurent ii este acordata victoria prin superioritate. Castigatorul obtine 3,5 puncte de clasificare (pozitive). Infrantul obtine, sau nu, 0,5 puncte pozitive in functie de punctele tehnice pe care le are la sfarsitul meciului.

2. Daca dupa terminarea meciului unul dintre concurenti obtine de la 1 la 7 puncte avantaj, ii este acordata victoria la puncte. In acest caz castigatorul poate sa nu aiba puncte tehnice.

Castigatorul obtine 3 puncte pozitive, infrantul obtine 1 punct pozitiv daca pana la sfarsitul meciului obtine punctaj tehnic sau 0 daca nu obtine niciun punct tehnic.

### **Art. 28. Victorie tehnica**

1. Fara nicio evaluare „A” in meci si in caz de numar egal de puncte (meci egal) la sfarsit, victoria este acordata concurentului care obtine mai multe puncte pentru actiuni tehnice. Castigatorul obtine 3 puncte pozitive, infrantul obtine 1 punct daca are puncte tehnice pana la sfarsitul meciului sau 0 daca nu are puncte tehnice.

2. Cu evaluari „A” in meci in cazul unui meci egal la sfarsit, victoria este acordata concurentului care obtine mai multe „activitati”.

Daca concurentii au numar egal de activitati, victoria este acordata celui care a acumulat mai multe puncte pentru actiuni tehnice si in cazul unui meci egal la puncte tehnice – celui care a aplicat proiectari de calitate mai buna (mai multe proiectari evaluate ca 4 si 2 puncte).

In cazul in care toate evaluarile ambilor concurenti sunt egale, victoria este acordata celui care a aplicat ultimul proiectarea punctata in timpul meciului (1, 2, 4 puncte sau „A”).

Cu puncte tehnice castigatorul obtine 3 iar infrantul 1 punct pozitiv daca a marcat puncte tehnice pana la sfarsitul meciului sau 0 daca nu a marcat.

3. Cu evaluari „A” si fara puncte la sfarsitul meciului, victoria tehnica este acordata concurentului care are mai multe „activitati” iar in caz de meci egal – celui care a avut ultimul evaluare „A”. In acest caz, castigatorul obtine 2 iar infrantul 0 puncte pozitive.

### **Art. 29. Victorie la avertismente**

1. Daca pana la sfarsitul meciului, ambii concurenti nu au marcat niciun punct tehnic sau evaluare „A” si au numar egal de avertismente, victoria este acordata celui care are ultima evaluare pentru avertismentul dat adversarului sau.

In acest caz, castigatorul obtine 2 puncte pozitive iar infrantul – 0.

### **Art. 30. Eliminarea si descalificarea**

1. Concurentul este eliminat din meci prin decizia arbitrilor principal iar adversarul sau obtine Victorie totala :

a) la a doua incercare de a executa procedee interzise;

b) in cazul in care concurentul depaseste 2 minute acordate pentru interventia ajutorului medical.

In acest caz castigatorul obtine 4 puncte pozitive, infrantul -0. meciul este considerat terminat inainte timpului regulamentar, iar durata sa este marcata pe fisa scorului.

2. Concurentul este eliminat din meci prin decizia arbitrilor principal dupa doua avertismente atunci, cand trebuie sa ii dea al treilea avertisment pentru pasivitate daca cei trei arbitrii ai meciului au aceeasi parere sau daca parerea majoritatii arbitrilor este sustinuta de arbitrul principal. In acest caz adversarul sau obtine victoria inainte de timp.

3. Concurentul este eliminat din competitii de arbitrul principal daca nu poate continua competitia prin decizia medicului, din cauza unei inbolnaviri sau unei accidentari pe care o obtinut-o pe parcursul meciului. Adversarul sau obtine in acest caz 4 puncte pozitive iar cel eliminat – 0 (in clasificare ocupa locul in conformitate cu rezultatele sale pana la momentul eliminarii).

4. Concurentul este eliminat din competitie de arbitrul principal (este descalificat):

a) atunci cand nu intra pe suprafata de lupta in 1,5 minute dupa prima strigare;

b) pentru comportament necivilizat sau lipsit de ne-etic fata de adversarul sau, participanti, arbitrii si spectatori, pentru refuzul de a da mana cu adversarul sau daca o face in semn de non fair-play;

c) pentru aplicarea unui procedeu interzis in urma caruia adversarul se accidenteaza si prin decizia medicului nu mai poate continua competitia;

d) pentru mintirea arbitrilor.

In acest caz concurentul eliminat obtine 0 puncte pozitive (in clasificare, nu se plaseaza nici la individual nici la echipe). Adversarul sau primeste 4 puncte pozitive.

### **Art. 31. Punctarea proiectarilor**

1. Proiectarile atacatorului prin aplicarea carora a ajuns la victorie totala, sunt evaluate prin puncte. Calitatea si, respectiv, evaluarea proiectarii, depind de:

- in ce pozitie initiala a fost atacantul inainte de proiectare;
- daca a executat proiectarea cazand sau fara sa cada;
- in ce pozitie initiala a fost atacatul inainte de proiectare;
- pe ce parte a corpului a cazut in urma proiectarii adversarului.

2. se acorda 4 puncte:

a) pentru proiectarea din pozitia in picioare, atacantul cazand atunci cand adversarul cade pe spate;

b) pentru proiectarea din pozitie in picioare fara ca atacantul sa cada atunci cand adversarul cade pe o parte;

c) pentru 20 de secunde de fixare.

3. se acorda 2 puncte:

a) pentru proiectarea din pozitie in picioare, atacantul cazand atunci cand adversarul cade pe o parte;

b) pentru o proiectare din pozitie in picioare fara ca atacantul sa cada atunci cand adversarul cade pe piept, abdomen, fese, talie sau umar;

c) pentru o proiectare fara sa cada atunci cand adversarul, care era in genunchi sau in maini inainte de proiectare, cade pe spate;

d) pentru mai mult de 10 secunde incomplete de fixare;

e) pentru al doilea avertisment dat adversarului.

4. se acorda 1 punct:

a) pentru proiectarea din picioare a adversarul acesta cazand pe piept, abdomen, fese, talie sau umar;

b) pentru proiectarea cu cazatura pe spate a adversarului, care era in genunchi sau maini inainte de proiectare;

c) pentru proiectarea fara cazatura atunci cand adversarul, care era in genunchi sau maini inainte de proiectare, cade pe o parte;

d) pentru primul avertisment dat adversarului.

5. Se acorda „activitate” („A”):

a) pentru proiectarea din pozitie in picioare fara cazatura atunci cand adversarul cade pe un genunchi (ambii genunchi);

b) pentru mai putin de 10 secunde incomplete de fixare evaluate o data intr-un meci.

Atacantul cade	Pozitie de inceput a concurentului defensiv			
	In picioare		Pe genunchi sau in maini	
	Atacantul aplica o lovitura din pozitia in picioare			
	Fara sa cada	Fara sa cada	Cu cazatura	Cu cazatura
Pe spate	Lovitura totala	4 puncte	2 puncte	1 punct
Pe o parte	4 puncte	2 puncte	1 punct	-
Pe piept, stomac, solduri, talie sau umar	2 puncte	1 punct	-	-
Pe un genunchi (ambii genunchi)	„A”	-	-	-

6. Pentru proiectarea nereusita a atacantului, acesta cazand pe fese, piept, abdomen, talie, pe o parte sau pe spate, adversarul sau nu este marcat cu niciun punct daca nu contra-ataca.

Daca concurentul in defensiva, incepe un contra-atac dar nu schimba caracterul si directia caderii atacantului iar el cade in directia proiectarii executata de atacant, proiectarea atacantului este considerata aplicata.

7. Fixarea realizata de concurent in timpul unui meci nu poate fi evaluata peste 4 puncte in total. De aceea, daca o fixare completa este realizata, toate punctele obtinute inainte de aceasta sau „activitate” pentru fixare incompleta sunt anulate. In plus, „activitatea” pentru fixare este anulata in cazul in care se realizeaza o fixare incompleta evaluata la 2 puncte.

8. Atunci cand meciul este intrerupt la cererea concurentului fixat, adversarul sau, in cazul in care nu a incalcat regulile, este marcat dupa cum urmeaza:

- 4 puncte- daca au mai ramas 20 de secunde sau mai mult de la inceputul momentului in care a fost fixat pana la sfarsitul meciului;
- 2 puncte- daca au mai ramas sub 20 de secunde dar peste 10 sec pana la sfarsitul meciului;
- victorie totala- daca concurentul fixat da semnalul de renuntare.

### **Art. 32. Pasivitate**

Pasivitatea este considerata a fi:

- parasirea intentionata a spatiului de lupta, aflat in picioare, sau prin tarare aflat la sol;
- nicio incercare reala de a reliza o actiune tehnica in picioare;
- imitarea atacurilor (atac fals); pentru a asuma exclusiv postura defensiva in lupta in picioare;
- pasivitate la relizare de procedee, in picioare;
- tragere la sol fara nicio incercare reala de a realiza un procedeu;
- impingerea evidenta a adversarului din suprafata de lupta;

### **Art. 33. Lupta la marginea saltelei**

1. Pozitia „in afara spatiului de lupta” (peste marginea saltelei) este considerata daca:



- a) in pozitie In picioare, unul dintre concurenti pune un picior in afara covorului;
- b) in pozitie La sol unul dintre concurenti este in afara marginii covorului cu jumatate din corp pana la linia taliei sau umar si solduri.

2. In meci, pozitia „in afara spatiului de lupta” este definita de arbitru si in cazul unei dispute – de majoritatea celor trei arbitrii.

3. Daca concurentii se gasesc in afara spatiului de lupta, la fluierul arbitrului, se vor intoarce la in centrul spatiului de lupta si vor relua meciul in picioare. Fara fluierul arbitrului concurentul nu va opri lupta la marginea saltelei. Adversarul are dreptul sa relizeze o proiectare daca arbitrul nu a fluierat.

4. Procedeu (contra-atacul) inceputa pe covor este punctat daca se termina in afara spatiului de lupta in zona de protectie. Proiectarea inceputa in afara spatiului de lupta nu este marcata.

5. Se permite relizarea unei fixari sau a unei luxari pe saltea in timp ce unul dintre concurenti este in contact cu zona spatiului de lupta.

#### **Art. 34. Interdictii si tehnici interzise**

1. In competitii sambo se interzice:

a) proiectarea adversarului in cap, procedee cu relizarea unei luxari din picioare („Nod”, „Parghie”) proiectarea adversarului si caderea pe acesta cu greutatea intregului corp;

b) aplicarea unor strangulari direct pe gat, strangerea gurii adversarului si nasului, impiedicandu-l astfel sa respire;

c) lovituri puternice, zgarieturi si muscaturi;

d) aplicarea unor fortari la sira spinarii, rasucirea gatului, strangerea capului adversarului cu bratele sau cu picioarele sau apasarea lui pe saltea, incrucisarea picioarelor pe corpul adversarului;

e) apasarea mainilor (bratelor), picioarelor sau capului pe fata adversarului;

f) apasarea oricarei parti a corpului adversarului de sus cu cotul sau cu genunchiul;

g) aplicarea unor prinderi la degetele adversarului;

h) aplicarea blocarii bratului (aducerea bratului adversarului la spate); prinderi dureroase la maini;

i) rasucirea piciorului adversarului de calcai si aplicarea „nodurilor” la picior;

j) aplicarea „parghiei” genunchiului, indoind piciorul peste limita;

k) realizarea luxarilor in picioare;

l) realizarea luxarilor prin smucire.

2. Daca arbitrii nu observa realizarea unui procedeu interzis, victima are dreptul sa dea semnalul vocal sau prin gesturi.

Semnalul fals este luat in considerare si penalizat ca un gest fals.

3. Urmatoarele actiuni sunt, de asemenea, interzise:

- apucarea adversarului de pantaloni sau de maneca vestonului din interior;

- apucarea marginii sau panzei care acopera spatiul de lupta;

- ruperea intentionata a echipamentului sportiv prin prinderea bratului de maneca vestonului, rasucirea manecii, samd.

#### **Art. 35. Atentionari si avertismente**

1. Incalcari ale regulilor pentru care concurentul vinovat poate primi o atentionare, un avertisment sau poate fi eliminat dintr-un meci sau competitie sunt considerate a fi (vezi art. 30):

- a) neprezentarea la saltea in timpul regulamentar;
- b) aplicarea unei tehnici interzise;
- c) lupta dura;
- d) incalcarea disciplinei;
- e) discutii in timpul meciului;
- f) pasivitatea si alte actiuni interzise;
- g) parasirea spatiului de lupta fara acordul arbitrilor incluzand interventia medicala;
- h) abordarea reprezentantului, a antrenorului sau altor membri ai echipei, cu un comportament ne-etic in apropierea saltelei (pentru incalcare art. 9, pp. 5, 6).

2. Concurentul poate primi o singura atentionare pe parcursul meciului.

Arbitrul are dreptul sa dea o atentionare concurentului fara acordul celorlalti membri ai brigazii de arbitrii.

3. Daca se prezinta la saltea cu o intarzere de peste 30 sec de la prima chemare, concurentul primeste o atentionare, pentru o intarziere de peste 1 min – primul avertisment.

4. La incalcarea regulilor stabilite la p. 1 e, f, g intai se da o atentionare, apoi un avertisment pentru incalcare repetata.

In meci, primele doua avertismente sunt date concurentului (concurentilor) de majoritatea brigazii de arbitrii.

5. Daca un concurent, aflat in fixare sau luxare, s-a tarat in afara suprafetei de lupta, primeste imediat penalizare pentru parasirea intentionata a suprafetei de lupta: primul, al doilea avertisment sau eliminarea din meci.

6. La incalcarea regulilor stabilite la 1, b, c, d avertismentul este dat fara atentionare preliminara.

7. Intr-un meci concurentul nu poate primi mai mult de un avertisment pentru aplicarea unei tehnici interzise. Fiecare concurent poate primi doar doua avertismente intr-un meci.

### **Art. 36. Definirea si declararea rezultatelor meciului**

1. Se acorda victorie totala:

- a) daca actiunea tehnica a concurentului este evaluata ca o proiectare curata de nu mai putin de doi arbitrii ai brigazii de arbitrii;
- b) daca concurentul aplica cu succes o luxare.

2. Victoria prin superioritate suprema, superioritate la puncte sau tehnica este definita de arbitrul spatiului de lupta in conformitate cu inregistrarile din fisa de scor a meciului corespunzatoare evaluarilor concurentilor declarate pe parcursul meciului.

3. Un concurent (sau ambii concurenti) este eliminat din meci prin decizia unanima a celor trei arbitrii sau de majoritatea arbitrilor cu acordul arbitrilor principali (sau delegatul sau).

Eliminarea din meci sau din competitie este declarata dupa acordul arbitrilor principali (sau delegatul sau).

4. Rezultatul este declarat dupa cum urmeaza:

- a) victorie totala prin superioritate suprema: „Pentru...minute ...secunde prin proiectare curata (luxare, superioritate suprema) ...de la...echipa care a castigat meciul (numele castigatorului si echipei sale);
- b) daca nu este victorie totala: „... (nume) de la... (echipa castigatorului) a castigat prin superioritate (la puncte);

c) daca concurentul este eliminat din meci: „Pentru...minute...secunde din cauza eliminarii adversarului, victoria se acorda...de la...echipa (numele si echipa castigatorului);

d) daca ambii concurenti sunt eliminati din meci sau din competitie: „Ambii concurenti (jucatori) sunt eliminati din meci (competitii) si sunt declarati invinsi cu timpul de...minute...secunde”.

### **Art. 37 Contestatii**

1. Contestatia poate fi inaintata din cauza unei incalcarii grave a Regulamentului in timpul arbitrarii meciului sau intr-o situatie neobisnuita.

2. Procedura de a inainta o contestatie este urmatoarea:

- contestatie verbala inaintata arbitrilor principal de catre reprezentantul echipei direct in timpul meciului, precizand articolul si punctul regulilor care a fost incalcat;

- dupa terminarea meciului va fi inaintata o contestatie scrisa;

- contestatia cu privire la o situatie neobisnuita (incalcarea regulamentului, ordinea cantaririi si selectarea partenerului, neinformarea din partea persoanelor oficiale, etc) va fi inaintata imediat dupa ce are loc in forma scrisa, astfel incat Consiliul de arbitri sa poata lua o decizie care sa afecteze cat mai putin cursul si rezultatele competitiei;

- contestatia va fi insotita de suma de bani stabilita de FIAS (pentru competitie nationale-stabilita de Federatia Nationala de Sambo).

### 3. Dezbaterea contestatiilor

- in cazul in care contestatia este cu privire la incalcarea regulilor in timpul arbitrarii meciului, este analizata de catre arbitrul principal si cei trei arbitri ai meciului in discutie precum si reprezentantii partilor implicate (fara drept de a discuta contestatia);

- in analiza contestatiei asupra unei situatii neobisnuite, persoanele implicate in incalcarea regulilor vor fi prezente.

### 4. Deciziile cu privire la contestatie sunt luate:

- cu privire la meci – imediat dupa discutarea sa de catre arbitrul principal, meciul este reluat dupa;

- cu privire la alte motive – in momentul in care este posibila corectarea greselii, afectand cat mai putin cursul si rezultatele competitiei;

- arbitrul principal ia decizia finala iar persoanele implicate vor fi informate cu privire la aceasta;

- in cazul in care contestatia este acceptata, suma de bani va fi rambursata persoanei care a inaintat-o.

## **Partea a V. Spatiul de lupta**

### **Art. 38 Salteaua**

1. Marimea saltelei pentru competitie sambo va fi de la 11x11 pana la 14x14 metri. Suprafata centrala („spatiul de lupta”) a saltelei este calculata de 6 la 9 metri in diametru. Latimea suprafetei protectoare (de siguranta) (restul saltelei) nu va fi mai mica de 2,5 metri. Salteaua, confectionata din material sintetic, va fi neteda si va avea peste 5 centimetri grosime.

Daca suprafata salteaua este realizata din mai multe saltele mai mici, acestea vor fi bine impreunate si lipite. Nu trebuie sa existe fisuri in zonele de legatura.

Centrul saltelei este marcat cu un cerc de 1 metru in diametru, latimea liniei de margine va fi de 10 centimetri.

Limita suprafeței de luptă (suprafața sa centrală) va fi clar conturată printr-o linie (sau zonă de pasivitate). Lățimea liniei a limitei suprafeței de luptă nu trebuie să fie mai mică de 10 cm. Această linie (sau arie) face parte din suprafața „de luptă” (centrală) a saltei.

2. Întreaga suprafață a saltei va fi acoperită de o prelată confecționată din material sintetic fără cusături dure. Prelata va fi întinsă bine și legată.

Două colțuri opuse ale saltei sunt marcate în roșu și albastru (roșu - pe partea stângă a mesei arbitrilor, albastru - în dreapta).

3. Pentru a preveni accidentările, podeaua de lângă saltea va fi acoperită cu un material fin, fixat cu atenție (sau covoraș de gimnastică) cu o lățime de peste 1 metru, peste 5 centimetri grosime și nu mai groasă decât saltea.

4. Platforma pe care este plasată saltea va fi până la 2,5 metri mai lată decât covorul pe fiecare latură.

Pentru a evita accidentările, la distanță de 2 metri în jurul saltei nu vor exista obiecte străine. Spectatorii vor fi așezați la o distanță de 3 metri de saltea.

5. În competițiile, desfășurate pe platformă, înălțimea sa nu va depăși 1 metru. Laturile platformei vor avea o înclinare exterioară de 45°.

6. Conformitatea saltei și a echipamentului pentru competiții este stabilită de arbitrul principal, de medic și de reprezentanții organizatorului care conduce competiția. Conformitatea saltei este înregistrată într-un proces verbal de recepție. (anexa 10).

#### **Art. 39. Echipament special și instalații de inventar**

1. Semnalul sonor (gong) poate fi de orice sistem dar trebuie să sune destul de tare.

2. Cantarul pentru cântărire trebuie ajustat.

3. Cronometrele (electrice) trebuie să aibă dispozitive de oprire fără a lua în considerare indicii de minute și secunde înainte de sfârșitul meciului. Pot fi folosite tabele pentru a informa arbitrii și concurenții cu privire la fiecare minut trecut.

4. Pentru a afișa evaluarea acțiunilor tehnice ale concurenților, arbitrul spațiului de luptă și arbitrul lateral pot folosi semnalizări colorate de arbitrarie (discuri cu manere) sau semnalizări electrice.

5. Pentru a informa spectatorii și concurenții cu privire la cursul meciului, un panou electric de scor sau un simplu ecran sunt plasate lângă masa arbitrilor pentru a afișa punctele obținute de concurenți. Partea stângă a ecranului va fi de culoare roșie, partea dreaptă – albastră. Tabele de scor vor avea cifrele 1, 2, 4 și literele „A” și „O” precum și 1, 2, A, 2, 4 pentru afișarea evaluărilor pentru avertismente și fixări. Cifrele și textul de pe ecran trebuie să fie vizibile pentru spectatori.

Se admite afișarea totalului de puncte pentru fiecare concurent pe parcursul meciului dar nu puncte separate.

6. Pentru a informa participanții și reprezentanții asupra programului, schemei și desfășurării competițiilor, se instalează ecranul informativ. Mărimea și construcția ecranului sunt aprobate în prealabil cu secretariatul competițiilor.

#### **Art. 40. Cerințe cu privire la sala de competiție**

Coeficientul luminii naturale din hol va fi peste 1:6, cu lumină artificială de peste 100 lucș. Saltea trebuie iluminată de sus prin lămpi de reflexie sau lumină difuză cu plasa protectoare.

Temperatura in sala de competitii trebuie sa fie de +15° la +25°C, cu umiditate de peste 60%. Ventilatia va oferi schimb triplu de aer pe ora.

In cazul in care competitiiile sunt tinute in aer (afara) temperatura va fi de la +15 pana la +25 grade C.Salteaua va fi protejata de razele directe de soare.

### **PARTEA aVI. Sambo combat**

Competitiile de sambo combat sunt tinute in conformitate cu prezentul regulament si cu urmatoarele completari:

Echipamentul luptatorului	Cacsa de protectie de box (rosie sau albastra) Protectie dentara Scoica Manusi de sambo combat (lovituri/prize) Tibiery care sa acopere sireturile incaltamintei sambo
---------------------------	--

#### **Art. 41. Evaluari ale meciului si actiuni tehnice**

Nr.	Evaluarea procedeeelor	Evaluarea actiunilor
1.	Victorie totala (clara inainte de timp)	a) knockout, doua knockdown b) proiectare curata sau lovitura prin care adversarul cade pe spate in timp ce atacantul isi pastreaza pozitia in picioare; c) strangulare; d) luxare e) superioritate (tehnica) evidenta cu 12 puncte sau mai mult (art. 26); f) imposibilitatea de a continua meciul (meci, lupta); g) descalificarea pentru incalcarea regulilor (art. 30).
2.	Patru puncte evaluare („4”)	Pentru proiectare, lovitura cazand din pozitia in picioare atunci cand adversarul cade pe spate (art. 31, p.2); b) pentru proiectare, lovitura laterala atunci cand atacantul se mentine in picioare (art. 31, p.2); c) pentru fixarea de 20 de secunde (art. 31, p.2); d) pentru knockdown.
3.	Doua puncte evaluare („2”)	a) pentru proiectare, lovitura (art. 31, p.2); b) pentru al doilea avertisment dat adversarului (art. 31, p.3) c) pentru fixarea peste 10 secunde dar sub 20 de secunde (art. 31, p.3).
4.	Un punct evaluare	a) pentru proiectare, lovitura (art. 31, p.4);

	(„1”)	b) pentru primul avertisment dat adversarului (art. 31, p.4);
5.	Activitate	a) pentru proiectare, lovitura fara cadere din picioare atunci cand adversarul cade in genunchi;
6.	Attentionare	a) in conformitate cu regulile sambo (art. 31); b) pentru pasivitatea concurentului care este la sol;
7.	Avertisment	a) in conformitate cu regulile sambo (art. 31); b) pentru repetarea pasivitatii

**KNOCKOUT-** pierderea irecuperabila a posibilitatii de a se apara ca urmare a loviturii primite; numarand pana la 10 luptatorul nu poate reveni in pozitie de lupta.

Nota: Concurentul care a dat knockout lovindu-si adversarul in cap este eliminat din competitie.

**KNOCKDOWN:** pierderea temporara a posibilitatii de a se apara ca urmare a loviturii primite; numarand pana la 10 luptatorul revine in pozitie de lupta.

Nota: la evaluarea cu „knockdown”, se are in vedere si pozitia corpului aparatorului in raport cu salteaua si este de asemenea punctata in conformitate cu regulile sambo (art. 26, 31) iar punctajul se aduna.

## **Art. 42. Actiuni tehnice legale (permise)**

### **1. TEHNICI DE LOVITURA.**

Lovitura este o actiune tehnica impulsiva cu traiectorie rectlinie sau curbilinie executata de brate, picioare sau cap in partilor corpului permise in regulament cu o viteza si putere definite.

Loviturile sunt evaluate daca, dupa aplicarea actiunii tehnice, adversarul isi pierde complet echilibrul si cade pe o anumita parte a corpului si este evaluata conform Regulamentului (art. 26, 31).

1.1 Loviturile de maini pot fi aplicate cu orice parte a pumnului (cu exceptia bazei palmei), cu cotul catre partea frontala si laterala a capului, trunchiului, bratelor si picioarelor si de asemenea in vintre.

1.2 Loviturile de picior sunt aplicate cu genunchiul, tibia, talpa, calcaiul catre partea frontala sau laterala a capului (cu exceptia loviturii frontale cu genunchiul atunci cand adversarul incepe executia unui procedeu la sol), trunchi , picioare (partea interioara si exteriora a coapsei sau a tibiei) si vintre.

1.3 Loviturile cu mainile, picioarele si capul la sol (cu exceptia cefei, gatului si partii dorsale a spatelui, a mijlocului, coccis si anus) sunt permise daca si atacatorul este „la sol”.

Pozitia „la sol” este definita conform Regulamentului sambo.

*Nota:*

*1.3.1. Loviturile cu cotul sunt permise cu exceptia celei aplicate la cap sau gat, atunci cand adversarul este tras de maneca opusa sau de poalele vestonului.*

*1.3.2. Loviturile la cap sunt permise cu conditia ca cei doi concurenti sa poarte casca de protectie.*

### **2. TEHNICI DE PROIECTARE**

2.1 Sunt permise toate tipurile de proiectari aplicate in sambo (art. 21, p.2).

### 3. TEHNICI LA SOL

3.1 Pot fi aplicate luxari care sunt permise in sambo „la sol” (art. 21, p.3) si luxari „in picioare” (blocari de brate) inclusiv bararea bratului si luxarea acestuia la spate („prinderea politistului”).

*NOTA: In timpul aplicarii unei luxari, in cazul in care defensorul reia pozitia in picioare, meciul nu este oprit. In aceasta situatie defensorul se poate apara aruncand adversarul pe saltea (cu exceptia proiectarii in cap).*

3.2 STRANGULARILE reprezinta actiunile tehnice prin care gatul adversarului este strans, impiedicandu-l sa respire sau facandu-l sa lesine. Sunt aplicate si la sol dar si in picioare.

Strangularile pot fi executate cu bratele, picioarele si echipamentul.

Strangularile cu mainile sunt permise numai cu antebratul maini care ataca si care nu conduc la rasucirea cefei.

3.2.2. Strangularile cu echipamentul sunt permise numai cu reverul vestonului sambo (cu exceptia centurii).

3.2.3. Strangularile cu picioarele sunt permise numai daca impactul la gat este facut cu bratul defensorului.

3.3.FIXARI- cele permise de regulament(art.21.pct.4).

### **Art. 43. Actiuni tehnice nepermise**

a) lovituri cu degetele de la maini si picioare, manusa deschisa si baza palmei;

b) luxari aplicate la gat, coloana, palma si talpa;

c) lovituri cu mainile si picioarele in adversarul care este la sol din picioare;

d) lovituri la gat, la tendoanele mainilor si picioarelor (genunchi si talie) atunci cand se fixeaza extremitatea atacata in directia contrara flexiunii sale naturale, ceafa si coloana, mijloc, coccis si anus, la ochi cu degetele;

e) lovituri cu capul si la cap daca unu dintre luptatori nu poarta casca de protectie;

f) proiectari interzise in sambo (art. 34) si cele cu prinderea gatului;

g) luxari la muschi sau incheieturi interzise in sambo (art. 34) cu exceptia celor care bareaza bratul si situatia aplicarii lor (acestea sunt permise in pozitie in picioare);

h) incalcarea disciplinei, comportament necivilizat fata de adversar, participanti, arbitrii sau spectatori.

## **Anexa 1**

### **Prevederile Competitiei**

1. Prevederile competitiei aprobat de organizatori, impreuna cu regulamentul sunt principalele documente pe care trebuie sa le urmeze consiliul de arbitrii si concurentii. In alte cazuri, Consiliul de arbitrii trebuie sa aplice Regulamentul.

2. Paragrafele prevederilor trebuie sa fi exacte si sa excluda interpretari diferite.

3. Prevederile competitiei includ:

- scopul si sarcinile competitiei;
- locul si ora competitiei;
- organizatorul competitiei;
- arbitrul principal si secretarul general (numele lor);

- concurenti si echipe (conditiile de inscriere pentru echipe si participanti, categoriile de greutate, varsta, clasificare, membrii echipei si organizatiei);
  - ordinea si datele de inaintare a inscrierilor, lista cu documentele necesare prezentarii in fata Comisiei de acreditare ;
  - ordinea controlului medical si prevederii medico- sanitare;
  - programul competitiei mentionand zilele si orele cantaririi precum si meciurile pentru fiecare categorie de greutate;
  - caracterul si metoda de desfasurare a partilor preliminare si finale ale competitiei;
  - durata meciului;
  - conditiile competitiei si rezultatele (individuale si pe echipe);
  - sistemul de punctaj
  - ordinea in care se depun re- inscrieri si luarea acestora in considerare;
  - conditiile de primire a concurentilor si echipei;
4. Numai organizatia care a aprobat prevederile are dreptul sa le modifice si sa adauge dar nu mai tarziu de inceperea tragerii la sorti si cu obligativitatea de a anunta reprezentantii echipelor participante sau toti concurentii.

## **Anexa 2.1**

### **Sistemul competitional cu distribuirea pe serii**

#### ***1. Ordinea desfasurarii competitiei.***

1. Daca un numar mare de concurenti iau parte la competitie intr-o categorie de greutate, se permite distribuirea participantilor in 2, 4, 8 si 16 subgrupe astfel incat cei mai puternici participanti sa fie in grupe diferite. Restul concurentilor sunt distribuiti in subgrupe prin tragere la sorti.

2. In timp ce se distribuie concurentii in doua subgrupe, pentru a stabili locurile individuale a participantilor, sunt tinute finalele. Din fiecare grupa, doi concurenti care au ocupat primele doua locuri participa in finale.

Atunci cand concurentii sunt distribuiti in patru subgrupe, semi-finalele sunt tinute intre cei care au ocupat primele doua locuri in subgrupele respective. Prima grupa pentru semi-finale este compusa din castigatorii ai primelor doua subgrupe iar a doua grupa pentru semi-finale este compusa din subgrupele trei si patru. Concurentii aflati pe primele doua locuri in grupele de semi-finale ajung in finale.

Aceasta ordine este pastrata la distribuirea concurentilor in subgrupele 8 sau 16.

3. In fazele preliminare si finale ale competitiei, concurentii se intalnesc prin sistem circular iar meciurile, desfasurate intre concurenti care au ajuns in semi-finale (sau finale) dintr-o subgrupa, sunt considerati semifinalisti (finalisti) iar rezultatele lor sunt inregistrate in fisele de scor ale competitiei semifinale (finale).

4. Concurentul care a ocupat primul loc in prima subgrupa de semi-finale este inregistrat in fisa finala de scor ca numarul 1, cel plasat pe locul 2 in prima grupa de semi-finale – ca numarul 4; cel plasat in a doua subgrupa este inregistrat in fisa finala de scor ca numarul 2; iar cel plasat al doilea in a doua grupa de semi-finale – ca numarul 3.

Aceasta ordine este retinuta la inregistrarea fiselor de scor ale diferitelor faze intermediare ale competitiei (in timp ce se distribuie participantii in subgrupele 4, 8 sau 16).



5. Participantii care nu au intrat in subgrupele finale sau semifinale (sau orice alta faza intermediara a competitiei) termina competitia.

6. Competitiile din finale, semi-finale (sau alte faze intermediare) se desfasoara in 2 runde: prima runda 1-3; 2-4; a doua runda 1-2; 4-3. In a doua runda a finalelor este permisa desfasurarea meciurilor pentru locurile 3 si 4 si apoi pentru primele doua locuri.

7. Ordinea data este retinuta complet cand competitiele pe echipe sunt tinute in sistem circular.

## **II. Ordinea stabilirii perechilor**

1. In subgrupele in care sunt distributi concurentii la inceputul competitiei nu vor fi mai mult de 6 concurenti.

2. Pentru stabilirea partenerului in prima runda cifrele sunt scrise conform numarului de concurenti in doua coloane: primul numar- in capatul coloanei din stanga, al doilea- in capatul coloanei din dreapta, si sub ele numerele obisnuite succesiv – 3,4,5 samd, sunt scrise, iar cantitatea este egala cu jumătate din participantii; continuarea este notata in coloana din stanga in ordine de jos in sus.

Cu numerele impare de participantii in subgrupe dupa ultimul, se adauga numarul „0” (pentru a face numarul de participantii par).

Numerele opuse se intalnesc.

3. Pentru a stabili partenerii pentru runda a doua si pentru urmatoarele, numerele sunt deplasate: primul numar ramane pe loc, restul sunt mutate in sensul invers al acelor de ceasornic peste un loc in fiecare runda care urmeaza.

4. In fiecare runda, in subgrupa cu numar impar de participantii, un jucator este liber ( se intalneste cu 0).

5. Tabelul stabilirii perechilor prin sistem circular:

Numarul de participantii in subgrupe	runde				
	1	2	3	4	5
3	1-2 0-3	1-3 2-0	1-0 3-2		
4	1-2 4-3	1-3 2-4	1-4 3-2		
5	1-2 0-3 5-4	1-3 2-4 0-5	1-4 3-5 2-0	1-5 4-0 3-2	1-0 5-2 4-3
6	1-2 6-3 5-4	1-3 2-4 6-5	1-4 3-5 2-6	1-5 4-6 3-2	1-6 5-2 4-3

## **III. Stabilirea locurilor**

1. In competitiele individuale concurentul care obtine cel mai mare total de puncte pozitive in urma tuturor meciurilor din subgrupa (in semifinale si finale) ocupa locul 1 in grupa de

participanti in faza respectiva a competitiei. Locurile care urmeaza sunt distribuite in conformitate cu reducerea punctelor pozitive obtinute de concurenti.

2. Daca ambii concurenti au acelasi punctaj, castigatorul meciului comun ocupa cel mai bun loc.

3. Daca mai multi concurenti au acelasi punctaj (meci egal), locurile sunt distribuite prin cel mai mare numar de victorii in intalnirile comune.

4. Cu numar egal de puncte si acelasi numar de victorii in intalniri comune, locul cel mai bun este definit prin:

a) numarul mai mare de puncte pozitive in intalnirile lor mutuale;

b) calitatea victoriilor si infrangerilor in intalnirile lor mutuale; in acest caz preferinta se duce succesiv la concurentul care are:

- numar mai mare de victorii totale 4:0;

- mai putin timp necesar pentru aceste victorii;

- numar mai mare de victorii 4:0 cu timpul de 0.00 pentru eliminarea adversarului inainte de meci din cauza absentei acestuia pe saltea sau prin decizia medicului, care nu au fost marcate ca victorii totale;

- numar mai mare de victorii prin superioritate 3,5:0;

- numar mai mare de victorii cu eliminarea adversarului 3,5:0;

- mai putin timp necesar pentru aceste victorii;

- numar mai mare de victorii prin superioritate 3,5:0;5;

- numar mai mare de victorii la puncte 3:0;

- numar mai mare de victorii prin eliminarea adversarului 3:0;

- mai putin timp necesar pentru aceste victorii;

- numar mai mare de victorii la puncte 3:1;

- numar mai mare de victorii tehnice 3:0;

- numar mai mare de victorii tehnice 3:1;

- numar mai mare de victorii tehnice 2:0;

- numar mai mare de puncte pentru eliminarea adversarului 2:0;

- mai putin timp necesar pentru aceste victorii;

si apoi celui care a marcat succesiv:

- numar mai mare de puncte pozitive in infrangeri;

- numar mai mic de infrangeri totale 0:4;

- timp mai mare in aceste meciuri.

c) total mai mare si calitate mai buna de puncte tehnice marcate de luptatori in toate meciurile comune;

d) numarul de victorii in toate meciurile din subgrupa (in semifinale si finale) si calitatea victoriilor si infrangerilor conform p."b" din articolul prezent;

Nota: Daca o grupa de concurenti, folosind unul din aceste paragrafe, poate fi distribuit in subgrupe, locurile printre concurentii fiecarei grupe vor fi alocate din nou aplicand pp. 3,4 succesiv;

e) daca nu este posibila definirea celui mai bun dintre acesti concurenti, conform paragrafelor de mai sus, se foloseste tragerea la sorti atunci cand este necesara plasarea unuia (sau doi) concurenti in urmatoarea faza a competitiei. In toate celelalte cazuri, concurentii impart in mod egal locurile ocupate.:

5. Concurentii care nu au ajuns in grupele de finale sau semifinale (sau alta faza intermediara a competitiei) termina competitia si impart locurile corespunzatoare:

a) daca participantii au fost distribuiti in doua subgrupe atunci cei care ocupa locul 3 in ambele subgrupe impart locurile 5 si 6, cei care au ocupat locul 4 in subgrupe impart locurile 7 si 8, samd;

b) in cazul in care participantii au fost distribuiti in 4 subgrupe cei care au ocupat locul 3 si nu au ajuns in semifinale, impart locurile 9-12; cei care au ocupat locul 4 in subgrupe impart locurile 13-16, samd.

Metoda analoga este folosita pentru a defini locurile cu distribuie in grupele 8 si 16.

6. Daca dupa distribuirea in subgrupe, intr-una din acestea exista un concurent in plus, jucatorul care a ocupat ultimul loc in acea subgrupa ocupa ultimul loc in categoria de greutate.

7. In cazul in care un concurent este eliminat din competitie de ficialul principal din cauza unei boli dupa ce a sustinut cel putin un meci in subgrupa, semi-finale sau finale, este plasat considerandu-se ca in toate meciurile in care a lipsit, a fost infrant, iar adversarul sau castiga 4:0 cu timpul 0.00 (nemarkat ca o victorie totala). Daca un concurent este eliminat de medic inainte de primul meci, nu ocupa niciun loc.

8. Pentru concurentul care a fost eliminat din competitie de oficialul principal, nu este un loc definit iar rezultatele meciului sau – fie in subgrupe, semi-finale sau finale – sunt anulate.

9. Daca in orice categorie de greutate exista un singur concurent, se considera ca in aceasta categorie de greutate, campionatul nu este jucat.

## **Anexa 2.2**

### **Fisa de scor** **a cursului competitiei sambo**

„\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_\_\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_  
Greutate \_\_\_\_\_

#### **Semifinala „A”**

Nr.	Nume	Echipa	1	2	3	4	Puncte	Loc
1			X					
2				X				
3					X			
4						X		

#### **Finale**

Nr.	Nume	Echipa	1	2	3	4	Puncte	Loc
1			X					
2				X				
3					X			
4						X		

### Semifinale „B”

Nr.	Nume	Echipa	1	2	3	4	Puncte	Loc
1			X					
2				X				
3					X			
4						X		

Oficial principal \_\_\_\_\_

Secretar sef \_\_\_\_\_

### **Anexa 3.1**

## **Sistemul de eliminare dupa doua infrangeri**

### ***I. Ordinea desfasurarii competitiei***

1. In cursul tragerii la sorti a tuturor participantilor in fiecare categorie de greutate, acestia obtin numere de ordine in conformitate cu care sunt distribuiti in doua grupe:

- grupa „A” – jucatori cu numere impare (1,3,5...)

- grupa „B” – jucatori cu numere pare (2,4,6...).

2. Participantul infrant de doua ori in faza preliminara din grupa este eliminat din competitie. Eliminarea din competitii dureaza pana cand doar 3 concurenti raman in grupa; acestia formeaza finalele de grupa „A” si „B”.

3. Finalele de grupa sunt tinute prin sistem circular. Rezultatele intalnirilor mutuale sunt luate in considerare si sunt desfasurate toate intalnirile. Prin rezultatele tuturor meciurilor mutuale sunt definite locurile celor mai buni trei jucatori in fiecare grupa: A1, A2, A3 si B1, B2 si B3.

4. Meciurile finale pot fi sustinute prin doua metode:

a) A1- B1 pentru locul 1,

b) A1- B1 pentru locul 1,

A2- B2 pentru locul 3

A2- B3 pentru locul 3

A3- B3 pentru locul 5

A3- B2 pentru locul 3.

5. Daca dupa urmatoarea runda raman 2 cocurenti in grupa, acestia ocupa locurile 1 si 2 in grupa prin rezultatul meciului dintre ei, iar locul 3 se duce celui mai bun dintre cei eliminati din aceasta grupa in ultima runda.

Daca dupa urmatoarea runda ramane un singur concurent in grupa, acesta ocupa locul 1, iar locurile 2 si 3 se duc la cei mai buni doi concurenti eliminati din aceasta grupa in ultima runda prin rezultatul intalnirii dintre ei, care va fi sustinuta daca nu a avut loc. Daca dupa urmatoarea runda au fost eliminati toti concurentii atunci cei mai buni trei eliminati in ultima runda vor sustine finalele de grupa.

### ***II. Ordinea stabilirii perechilor***

1. Stabilirea perechilor incepe cu tragerea la sorti de pe lista tuturor participantilor rundeii.

Lista participantilor primei runde reprezinta lista grupei conform ordinii numerice crescatoare din cursul competitiei rundelor precedente. In plus, concurentul care a avut tur liber in runda data (cu numar impar de concurenti) se va duce in capatul listei acestei runde, iar stabilirea partenerului pentru urmatoarele runde va incepe cu el pana cand ii ia locul un alt concurent la fel in capatul listei.

2. Concurentul care a avut tur liber in runda data se va duce in runda urmatoare fara meci. Ordinea stabilirii unui tur liber este de jos in sus a listei de participanti din runda respectiva care incepe cu ultimul.

3. La stabilirea perechilor pentru runda urmatoare, cel „de sus” din lista runde se intalneste cu cel mai apropiat „de jos”cu care nu s-a intalnit.

De exemplu, pentru 5 participanti in grupa A lista primei runde va fi: „1,3,5,7,9” iar partenerii pentru prima runda:1-3, 5-7, 9-liber. Lista runde a doua va fi: „9,1,3,5,,7” iar partenerii: 9-1, 3-5, 7-liber.

Daca un concurent „3” este eliminat in runda a doua, lista runde a 3a va fi: „7,9,1,5” samd.

4. Daca in ultima pereche concurentii s-au intalnit deja, se mai adauga o pereche, ultima, iar din acesti 4 participanti se formeaza doua perechi noi.

Daca nu este atins scopul, se mai adauga 1 pereche si din 6 participanti se formeaza 3 perechi noi conform aceluiasi principiu samd.

5. Daca prin folosirea succesiva a p.4 nu este atins scopul, atunci in runda respectiva urmatorul participant va trage la sorti un liber.

Dupa aceea, se stabilesc dinnou parteneri (folosind p.4 daca este necesar), samd.

6. Secventa intrerupta de libere este reluata in urmatoarea runda iar participantul care are liber conform p.5 este considerat a fi folosit dreptul de a fi liber data urmatoare.

7. In ultimele runde din faza preliminara a competitiei se poate intampla ca un concurent sa primeasca un liber pentru a doua oara la rand sau ca doi concurenti sa fie liberi.

In orice caz, numarul de perechi in runda trebuie sa fie cel maxim.

### ***III.Stabilirea locurilor concurentilor***

1. Locurile 1 la 6 sunt stabilite prin rezultatele la meciurile finale;

2. La stabilirea locurilor concurentilor care nu au intrat in finale, cel mai bun se considera participantul care are succesiv:

- un numar mai mare de runde inainte de eliminare (inclusiv runda in care a avut liber);
- un total mai mare de puncte pozitive pentru toate meciurile din grupa;
- un numar mai mare de victorii in intalniri comune daca au fost sustinute, si calitate mai buna de victorii si infrangeri (anexa 2.1, partea III, pp. 3,4,a,b,c);
- numar mai mare si calitate mai buna de victorii si infrangeri in toate meciurile din grupa.

Participantii care au indici egali la aceasta faza impart locurile respective.

3. Participantul este considerat cel mai bun in grupa sa in ultima runda intre cei care au fost eliminati daca are:

- numar mai mare de puncte pozitive in toate meciurile din grupa;
- victoria in intalnirea comune care trebuie sustinuta daca nu a existat.

4. La stabilirea locurilor in finalele de grupa, cel mai bun participant este considerat a fi cel care are:

- numar mai mare de puncte pozitive in toate meciurile de finale de grupa;
- numar mai mare de victorii si calitate mai buna de victorii si infrangeri in finalele de grupa;
- mai putin timp necesar pentru victorii totale;
- numar mai mare si calitate mai buna de puncte tehnice in meciurile din finalele de grupa;
- numar mai mic de avertismente in meciurile din finalele de grupa;
- numar mai mare de puncte pozitive marcate in toate competitiiile;
- mai putin timp necesar pentru victorii totale in toate meciurile;

In acest caz daca indicele, folosit in compararea concurentilor, este diferit pentru toti trei, aceste trei locuri sunt definite prin acest indice. Daca numai cel mai bun (sau cel mai slab) jucator poate fi definit prin acest indice, locurile din finalele de grupa ale celor doi jucatori cu indice egal sunt definite prin rezultatele intalnirii lor mutuale.

Daca toti indicii celor trei jucatori sunt aceiasi, cel mai bun din finalele de grupa este definit prin tragere la sorti.

5. Daca un concurent este eliminat din competitie de catre medic, acesta ocupa locul in conformitate cu runda eliminatorie si rezultatul pe care l-a obtinut in acel moment.

In cazul in care a ajuns in finalele de grupa, este inclus in stabilirea partenerului la acest nivel si in lista finala a partenerilor, este marcat in restul meciurilor cu infrangere de 0:4 cu timp de 0.00 iar plasamentul sau este definit de rezultat.

6. Daca un concurent este eliminat din competitie de catre oficialul principal prin decizia sa (absenta pe covor, incalcare grava a regulilor plasamentul sau nu este definit. In cazul in care se intampla in finalele competitiiilor adversarii sai sunt marcati cu victorie de 4:0 cu timp de 0.00 si sunt plasati in finale conform acestor rezultate.

Participantii care nu ajung in finale urca cu un loc mai sus.

## Anexa 3.2

### **Fisa de scor** **a cursului competitiei de sambo**

„\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_\_\_\_

Oras, tara \_\_\_\_\_

Greutate \_\_\_\_\_

Nr. participant	Nume	Echipa, performanta sportiva	Intalniri in runde									Runda eliminare	Puncte pozitive	Plasament
			1	2	3	4	5	6	...	Semifinale	Finale			
1														
3														
5														
...														
2														
4														
6														
...														

Oficial principal \_\_\_\_\_

Secretar sef \_\_\_\_\_

**Sistemul de distribuire in grupe, eliminarea si recuperari (recuperarea infrantului)**

***I. Ordinea de desfasurare a competitiei***

1. Toti participantii sunt distribuiti in doua grupe prin tragerea la sorti: A (impar) si B (par). Ordinea numerica a fiecarui concurent este definita prin tragerea directa la sorti la cantarire sau dupa terminarea acesteia si ii este pastrata pe parcursul competitiei.
2. In grupele A si B participantii care ies invingatori in meciurile preliminarii, trec la urmatoarea runda. Astfel se continua pana cand raman doi finalisti – cei mai puternici din grupe (A1 si B1).
3. Printre concurentii invinsi de cei mai puternici participanti, sunt sustinute meciurile de recalificare prin schema din anexa 4.2, pentru definirea urmatoarelor locuri in grupe (A2, A3 si B2, B3).
4. O alta versiune a meciurilor de recalificare este mentionata in schema din anexa 4.3, conform careia concurentii care pierd in fata celor 4 semi-finalisti si semi-finalistii infranti iau parte in aceste meciuri.
5. La un numar mare de participanti nu se tin meciuri de recalificare (sistemul „olimpic”).
6. Versiunea de sustinere a meciurilor – conform pp. 3, 4 sau 5 – va fi mentionata in prevederile competitiei.
7. In finale sunt sustinute intalnirile pentru locurile 1 , 3 si 5. Meciurile pentru locurile 3 si 5 nu sunt sustinute daca nu se stipuleaza in prevedere.

***II. Ordinea stabilirii perechilor si stabilirea locurilor***

1. Parechile primei si urmatoarelor runde din faza preliminara sunt stabilite conform schemei din anexele 4.2 si 4.3.
2. In cazul in care se tin meciuri de recalificare prin p. 3 partea I, cel care pierde in fata celui mai puternic concurent in prima runda se intalneste cu cel care pierde in fata celui mai puternic in a doua runda. Apoi castigatorul acestui meci se lupta cu concurentul infrant de cel mai puternic concurent din runda a 3a samd. In finale castigatorii meciurilor de recalificare (A2 si B2) concureaza pentru locul 3, cei care au pierdut ultimul meci de recalificare- pentru locul 5.
3. Cand se tin meciuri de recalificare conform p. 4 partea I, cei care pierd in fata semi-finalistilor din prima runda se intalnesc cu cei care pierd in fata semi-finalistilor din a doua

runda, castigatorii acestor meciuri se intalnesc cu cei care pierd in fata semi-finalistilor din a 3a runda, samd.

Castigatorii acestor meciuri concurand intr-o grupa trag la sorti dreptul de a intalni semi-finalistii infranti al altei grupe. Castigatorii acestui meci (A2 si B2) cocureaza in finale pentru locul 3, cei care pierd ultimul meci de recalificare (A3 si B3) – pentru locul 5.

4. In finale pentru locul 1, jucatorii care nu au pierdut niciun meci se intalnesc in grupa lor (A1 si B1).

5. In urma concurentilor care au ocupat locurile 5, 6, cei care au pierdut ultimii dar un meci de recalificare, ocupa locurile 7, 8 samd.

6. Dupa aceea sunt definite locurile pentru concurentii care nu au intrat in meciuri de recalificare, in functie de runda pe care au terminat-o in competitie. Cei eliminati intr-o runda impart locul respectiv.

## **Anexa 5**

### **Metoda competitilor in finale**

1. Metoda olimpica (sistemul olimpic) al finalelor pentru 4 concurenti. Jucatorii care ocupa locurile 1 si 2 in grupa A si B ajung in finale: A1, A2 si B1, B2.

Acestia formeaza urmatoarele perechi in semi-finale prin urmatoarea schema:

Castigatorii semi-finalelor ajung in finale.

Castigatorul meciului final ocupa locul 1, cel invins- locul 2. Infrantii din semi-finale ocupa locurile 3.

Locurile 3 si 4 pot fi trase la sorti daca se stipuleaza astfel in regulament.

2. Sistemul olimpic de sustinere a finalelor cu 8 participanti. Jucatorii care ocupa locurile 1 si 2 in grupele A, B, C si D ajung in finale:

A1, A2 si B1, B2 si C1, C2 si D1, D2.

Acestia formeaza perechi pentru sferturile de finala prin urmatoarea schema:

Castigatorii din sferturile de finala ajung in semi-finale, castigatorii din semi-finale ajung in finale.

Castigatorul din meciul final ocupa locul 1, cel care pierde – locul 2. Locurile 3 si 4 pot fi trase la sorti daca se stipuleaza astfel in regulament.

3. Metoda directa a finalelor pentru 6 participanti. Jucatorii care ocupa locurile 1-3 in grupele A si B ajung in finale: A1, A2, A3 si B1, B2, B3.

Acestia formeaza urmatoarele perechi in finale prin urmatoarea schema:

A1-B1- pentru locul 1.

A2-B2- pentru locul 3.

A3-B3- pentru locul 5.



Castigatorii finalelor ocupa locurile 1, 3 si 5 respectiv, cei care pierd – 2, 4 si 6..

4. Metoda contra-directa a finalelor pentru 6 participanti.

Jucatorii care ocupa locurile 1-3 in grupele A si B ajung in finale:

A1, A2, A3 si B1, B2, B3.

Acestia formeaza urmatoarele perechi in finale prin urmatoarea schema:

A1-B1- pentru locul 1.

A2-B3- pentru locul 3.

A3-B2- pentru locul 5.

Castigatorii finalelor ocupa locurile 1 si doua locuri 3 respectiv, cei care pierd – 2 si 5.

Locurile 3 si 4 pot fi trase la sorti daca se stipuleaza astfel in regulament.

## **Anexa 6.1**

### **Stabilirea rezultatelor in competitile pe echipe**

#### ***I. Competitii individuale- pe echipe.***

1. In competitile individuale- pe echipe, locurile echipei sunt stabilite in functie de plasamentul individual al participantilor care aduc scorul total al echipei. Daca nu este stipulata alta conditie in prevedere, echipa va avea un participant inregistrat in fiecare categorie de greutate.

2. Locul echipei in competitile individuale- pe echipe este definit prin una din cele doua metode:

a) prin total mai mare de puncte marcate de participantii inregistrati prin principiul „cu cat e mai bun locul, cu atat mai mare este numarul de puncte”;

b) prin cel mai mic numar de puncte de penalizare marcate de toti participantii inregistrati considerand locurile pe care le-au ocupat dupa principiul „locul 1- 1 punct; locul 2- 2 puncte, samd, iar pentru fiecare participant absent echipa este marcata cu un numar suplimentar de puncte de penalizare egal cu numarul de concurenti din categoria de greutate in care a fost absent (sau in cea mai numeroasa categorie de greutate daca este astfel stipulat in prevedere) plus 1 punct de penalizare.

3. Cu egalitate de puncte pentru doua sau mai multe echipe, avantajul este dat echipei, participantilor care au avut succesiv:

a) numar mai mare de locuri 1, 2 si alte locuri care urmeaza;

b) numar mai mare de participanti in acele categorii de greutate in care participantii inregistrati au ocupat primele locuri; numar mai mare de victorii; calitate mai buna a victoriilor si infrangerilor;

c) numar mai mare de participanti in categoriile de greutate in care au luat locul 2, samd.

Daca intr-o categorie de greutate a fost cantarit un singur jucator, acesta aduce echipei sale punctele corespunzatoare primului loc.

4. Rezultatele competitilor pe echipe vor fi inregistrate intr-o fisa de scor.

#### ***III. Competitii pe echipe***

1. Competitiile pe echipe pot fi sustinute prin orice sistem folosit pentru competitile individuale. Sistemul si metoda, numarul de participanti in echipa, categoriile de greutate si posibilitatea de substituire a concurentilor in timpul competitilor vor fi stabilite de prevedere.

2. Dispozitivul minim al echipei in fiecare intalnire trebuie sa fie mai mare de jumatate din echipa completa. Daca un concurent inregistrat pentru intalnire este absent la prezentarea echipei, absenta este marcata si este eliminat din competitii.

3. In competitii pe echipe (vezi anexa 6.3) pentru victoria concurentului sau in fiecare pereche, echipa este marcata cu 1 punct, pentru infrangere sau absenta- 0 puncte. In cazul in care nu este inregistrat niciun participant sau nu se prezinta la meci, adversarul sau este marcat cu victorie 4:0 cu timp de 0.00.

Echipele cu cel mai mare numar de puncte obtinute este castigatoarea intalnirii respective.

In cazul unui numar egal de puncte (meci egal) avantajul se duce la echipa care are:

a) numar mai mare de puncte pozitive marcate de participantii echipei in toate meciurile intalnirii respective;

b) numar mai mare de victorii 4:0 inclusiv cele cu timp de 0.00.

c) timp mai mic necesar pentru aceste victorii, conform anexei 2.1, partea a IIIa, p. 4b

Pentru egalitate la acesti indici, avantajul se duce la echipa care are total mai mare de puncte tehnice marcate de toti participantii in meciurile pe care le-au sustinut. In plus- conform articolului 28, p.2. In cazul in care acesti indici sunt de asemenea egali, echipa care a castigat meciul in categoria cea mai grea este considerata invingatoare.

4. Victoria echipei ca un intreg, marcheaza echipa cu 1 punct, infrangerea- 0 puncte.

5. In competitii sustinute prin metoda circulara (vezi anexa 2.1), la plasarea echipelor in subgrupe, semifinale si finale, se ia in considerare:

a) numarul de puncte pentru victoriile in intalniri pe echipe;

b) rezultatele intalnirilor comune;

- numarul de victorii pe echipe in intalnirile comune;

- numarul de meciuri castigate in aceste intalniri;

- totalul punctelor pozitive marcate de participantii in aceste meciuri, samd, conform p.3.

Mai departe, avantajul se duce la echipa care detine un numar mai mare de meciuri castigate de participantii sai in toate intalnirile pe echipe din subgrupe, semi-finale sau finale etc in ordinea data inainte.

Plasamentul total al echipelor care ocupa acelasi loc in subgrupe (semi-finale) dar nu au ajuns in semi-finale (finale) sunt distribuite dupa cum urmeaza:

a) prin numarul de victorii pe echipe in subgrupa (semi-finale);

b) prin numarul de meciuri castigate in toate intalnirile pe echipe in subgrupe (semi-finale);

c) prin totalul punctelor pozitive marcate de participantii la aceste meciuri, etc, prin p.3.

Daca echipa care nu a sustinut 50% din intalniri in subgrupa, semi-finale sau finale se retrage din competitie, toate rezultatele sale sunt anulate si ocupa ultimul loc in subgrupa (semi-finale).

Daca echipa care a sustinut nu mai putin de 50% din meciuri in subgrupa, semi-finale sau finale se retrage din competitie, plasamentul sau depinde de rezultatele acelor intalniri. In acest caz se considera ca in intalnirile de la care a lipsit, a pierdut in fata dispozitivului inregistrat al adversarilor toate meciurile cu 0:4 cu timp de 0.00.

6. In competitii pe echipe sustinute prin sistemul de eliminare cu doua infrangeri, prevederile principale din anexa 3.1 sunt folosite. In competitii sustinute prin sistemul de eliminare si cu meciuri de recalificare, sunt folosite prevederile de baza ale anexei 4.1.

7. Pentru echipe, dispozitivul care devine mai mic decat cel definit prin prevedere din cauza eliminarii unui participant de catre medic, plasamentul este definit prin rezultatul obtinut de echipa inainte de eliminarea participantului. Echipa nu este stabilita pe niciun loc daca aceasta situatie are loc din cauza absentei unui participant la cantarire sau in cazul eliminarii lor din competitie de arbitrul principal pentru incalcarea regulilor.

### Anexa 6.2

#### **Fisa de scor** **pentru rezultatele competitiei sambo pe echipe**

„\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_

Loc	Echipa	Total puncte											Note	
1														
2														
3														

Arbitrul principal \_\_\_\_\_ Secretar sef \_\_\_\_\_

### Anexa 6.3

#### **Fisa de scor** **pentru intalnirea pe echipe in sambo**

„\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_  
Echipa \_\_\_\_\_ Echipa \_\_\_\_\_

Categorie greutate	Nume	Puncte	Puncte echipa	Rezultat, timp	Puncte echipa	Puncte	Nume
48			1	4:0/ 2.55			
52			1	3:1/ 5.00			
56			0	0:3/ 5.00	1		
...							
+100			0	0:2/ 5.00	1		

Rezultat total al intalnirilor \_\_\_\_\_ in favoarea echipei \_\_\_\_\_  
Arbitrul spatiului de lupta \_\_\_\_\_ Arbitrul principal \_\_\_\_\_  
Arbitru \_\_\_\_\_ Secretar sef \_\_\_\_\_  
Arbitrul lateral \_\_\_\_\_

**Anexa 7****Inscriere**

**De la Organizatia \_\_\_\_\_ pentru participare in competitii sambo**  
 De la data de \_\_\_\_\_ pana la data de \_\_\_\_\_ 200\_\_ in orasul \_\_\_\_\_

Nr.	Nume complet	Data nasterii	Performante sportive	Organizatie, oras, tara	Loc de munca, studii	Numele antrenorului	Viza medicului. stampila
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

In total \_\_\_\_\_ atleti au fost admisi la competitii.

Seful organizatiei \_\_\_\_\_ Medic \_\_\_\_\_

STAMPILA \_\_\_\_\_

Antrenorul echipei \_\_\_\_\_

Reprezentant \_\_\_\_\_

**Anexa 8****Fisa de scor**

**pentru cantarirea si tragerea la sorti a participantilor la competitii sambo**

"\_\_\_\_" \_\_\_\_\_ 200\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_  
 Greutate \_\_\_\_\_ kg

Nr.	Nr. Nr. tragere	Nr. Nr. participant	Numele complet	Organizatie, oras, tara	Performante sportive, titlu	Data nasterii	Note
1							
2							
3							

4							
5							
6							
7							
8							
...							

Arbitrul principal \_\_\_\_\_ Medic \_\_\_\_\_

Secretar sef \_\_\_\_\_

Arbitrii \_\_\_\_\_

## Anexa 9

### Numar impus de arbitri si personal auxiliar in desfasurarea competitiei sambo

Numele persoanelor oficiale	Distribuirea arbitrilor dupa numar			
	La 1 covor	La 2 covoare	La 3 covoare	La 4 covoare
<b>Arbitrii:</b>				
Arbitrul principal	1	1	1	1
Loct.arbitrului principal	-	1	2	3
Arbitrul suprafetei de lupta	2	3	5	6
Secretar sef	1	1	1	1
Loctitorul secretarului sef	1	1	1	1
Secretar	-	1	3	4
Secretar tehnic	1	2	3	4
Cronometror	2	3	4	5
Arbitru	4	8	12	16
Arbitrul lateral	1	8	12	16
Arbitrul atasat al contestatarilor	4	2	3	4
Informator	1	2	3	4
Comentator	1	1	2	2
<b>Personal de deservire</b>				
Medic	1	1	2	2
Asistenta medicala	1	2	2	3
Administrator	1	1	1	1
Designer	1	1	2	2
Dactilograf	1	2	3	4
Reprezentant al organizatorului	2	2	2	2
<b>Total:</b>	<b>26</b>	<b>43</b>	<b>64</b>	<b>82</b>

In cazul in care cmpetitiile dureaza peste 3 ore, sunt necesari in plus 1 arbitru si 2 arbitrii laterali pentru fiecare saltea.

## **Anexa 10**

### **Declaratia acceptarii salii competitiiilor sambo**

„\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_

Prezentul document este intocmit de arbitrul principal, reprezentantul salilor sportive si medicul care verifica ca echipamentul din sala de competitie corespunde (sau nu) cu cerintele regulilor sambo.

Explicatie \_\_\_\_\_

Adresa salii de competitie: \_\_\_\_\_

Arbitrul principal \_\_\_\_\_

Reprezentantul salilor sportive \_\_\_\_\_

Medic \_\_\_\_\_

## **Anexa 11**

### **Schema raportului arbitrului principal**

#### **1. Organizarea competitiiilor:**

- a) numele competitiiilor;
- b) data competitiiilor;
- c) orasul si locul de desfasurare a competitiiilor;
- d) organizatia sportiva responsabila cu pregatirea si desfasurarea competitiiilor;
- e) dispozitivul Consiliului de arbitrii;
- f) ordinea in care a fost planificata desfasurarea competitiiilor; conformitatea cu planul;
- g) evaluarea organizarii competitiiilor (primirea participantilor, zonele de competitie, mese, etc);
- h) concluziile si sugestiile asupra organizarii competitiiilor in viitor.

#### **2. Popularizarea competitiiilor:**

- a) concursurile si evaluarea publicitatii facute in legatura cu competitiiile (postere, acoperirea lor in mass media, difuzare, informatii pentru spectatori in sala, etc);
- b) numarul de spectatori la competitii.

#### **3. Participantii la competitii (datele Comisiei de acreditare):**

- a) numarul participantilor admisi;
- b) numarul participantilor care au concurat, inclusiv categoria lor de greutate, de la fiecare organizatie sportiva;
- c) calificarea performantelor;
- d) numarul de participanti eliminati din competitii prin decizia arbitrului principal inclusiv absenta , prin decizia medicului si alte motive.

#### **4. Evaluarea sportiva a competitiiilor:**

- a) concluzia pregatirii participantilor; caracteristicile participantilor (echipelor), pregatirea fizica si tehnica;

b) numarul participantilor care au indeplinit normele sportive (performantele) considerand victoriile lor la competitile respective.

### **5. Arbitraj:**

- a) dispozitiv personal al Consiliului de arbitrii (mentionand categoria oficiala a fiecarui arbitru si obligatiile acestuia);
- b) evaluarea arbitrajului in intregime si fiecare arbitru in parte; declararea celor mai buni arbitrii;
- c) numarul si evaluarea contestatiilor inaintate, cate au fost satisfacute si refuzate.
- d) sugestii specifice asupra schimbarii sau definirii mai precise a regulilor, sistemului si metodei competitilor, samd.

6. Se va adauga in raport:

- a) regulamentul competitilor;
- b) inscrierile echipelor pentru participare;
- c) materialele Comisiei de acreditare si formularele completate ale participantilor;
- d) fisele de scor ale cantaririi;
- e) fisele de scor ale cursului competitilor (2 copii);
- f) fisele de scor ale meciurilor si intalnirilor echipelor;
- g) fisele de scor ale tuturor intalnirilor Consiliului de arbitrii;
- h) contestatii si decizii luate;
- i) declaratia acceptarii formale a salii;
- j) raportul medicului competitiei.

## **Anexa 12**

### **Semnele arbitrilor**

A- arbitru,

B- arbitrul lateral,

C- arbitrul spatiului de lupta

Nr.	Semnul	arbitrul	Descrierea gesturilor
1	Prezentarea participantilor	A	Se afla in fata mesei arbitrilor si simetric fata jucatorii. Atunci cand prezinta un participant, intinde bratul in directia lui cu maneca de la camasa in culoarea corespunzatoare. Apoi ridica bratele intinse la nivelul umarului simultan (catul palmei in jos), fiecare in directia concurentului respectiv. Aduce mainile impreuna la nivelul umarului, directionand catre mijlocul saltelei si venind in acel loc simultan cu concurentii.
2	Inceperea luptei	A	La inceperea meciului (sau reluarea lui din centrul saltelei) fluiera. Simultan si energetic misca bratul indoit la cot de sus in jos intre concurenti, peste centrul saltelei (pana la nivelul orizontal al bratului). Dupa aceea face un pas inapoi si preia pozitia pentru urmarirea actiunilor concurentilor.
3	Victorie totala	A,B,C	Ridica bratul drept cu maneca de culoare corespunzatoare, cu plama deschis inainte.
4	4 puncte	A,B,C	Ridica bratul indoit la cot, cu maneca de culoarea respectiva, aratand 4 degete (degetul mare e in palma) si intorcand plama in dreapta si in stanga.

5	2 puncte	A,B,C	Ridica bratul indoit la cot, cu maneca de culoarea respectiva, aratand degetul mare si aratatorul.
6	1 punct	A,B,C	Ridica bratul indoit la cot, cu maneca de culoarea respectiva, aratand degetul mare
7	Activitate	A,B,C	Ridica bratul indoit la cot, cu maneca de culoarea respectiva. Pumnul strans e intors inainte.
8	Fixare	A	In momentul in care incepe fixarea, simultan cu :„Numara!” – intinde bratul cu plama in jos. Culoarea manecii corespunde cu culoarea centurii concurentilor care aplica fixarea. Daca aceasta este completa (dupa cuvintele „Fixare punctata!”), sau luptatorul defensiv scapa (dupa cuvintele „Eliberat!”), arbitrul coboara bratul si prin gestul adecvat arata punctarea fixarii.
9	Luxare	A	In momentul in care incepe luxarea, simultan cu „Numar!” intinde bratul inainte cu pumnul strans. Maneca corespunde cu culoarea echipamentului concurentului care aplica luxarea.
10	„Luxare nepunctata”	A,B	Face 2- 3 miscari cu mana (palma deschis in jos) in plan orizontal.
11	„Pozitie in afara saltelei”	A,B	Ridica bratul drept in apropierea marginii saltelei la nivelul umarului. Dupa aceea fluiera si arata cu bratul drept la mijlocul saltelei. In acest moment jucatorii vor relua meciul.

Nr.			
12	Trecerea concurentilor de la sol in picioare	A,B	Fluiera, apoi ridica bratele indoite la coate cu palme deschise una spre cealalta. In acest caz, antebratele vor fi verticale.
13	Procedeu interzis	A,B	Ridica bratul la nivelul pieptului si apuca cu o mana incheietura celuilalt, apoi imita incalcarea.
14	Atentionare	A	Cu fata la masa arbitrilor, pune mana cu maneca de culoarea respectiva pe umarul concurent care a gresit si cu cealalta mana arata semnul de „atentie”- degetul mare si aratatorul compun un cerc, restul sunt drepte.
15	Avertisment	A	Cu fata la masa arbitrilor si stand la mijlocul saltelei pune mana cu maneca de culoarea respectiva pe umarul concurentului care a gresit si cu cealalta mana arata evaluarea pentru avertisment.
16	Oprire a timpului	A	Tine un antebraț la nivelul fetei cu palma deschisa orizontal in jos si pune in mijlocul acelei palme de jos degetele celeilalte palme deschise vertical cu catul inainte.
17	Sfarsitul meciului	A, C	Icruciseaza antebratele. Ambele palme sunt cu catul inainte.
18	Activizarea	A	Roteste antebratele cu bratele indoite de la cot in fata



	actiunilor		pieptului.
19	Cere atentie	B	Ridica bratul indoit la cot cu palma deschisa inainte si face 2-3 miscari cu mana in plan vertical.
20	Cere „avertisment”	A,B,C	Cu o mana cu maneca de culoarea respectiva arata marginea saltelei desemnat concurentul care a gresit si cu cealalta mana arata evaluarea care corespunde avertismentului.
21	Concurenti-in pozitie de start	A	Fluiera, dupa aceea arata cu bratele drepte (palmele deschise in jos) coltul respectiv al staltelei.
22	Declararea castigatorului	A	Se afla in mijlocul saltelei cu fata la masa arbitrilor, luand mainile ambilor concurenti de incheietura (culoarea manecii arbitrilor corespunde cu cea a centurii concurentilor). Cand arbitrul spatiului de lupta declara castigatorul, arbitrul ridica bratul acestuia. Apoi arbitrul si concurentii se intorc si arbitrul ridica bratul castigatorului (culoarea manecii nu corespunde cu cea acenturii concurentilor), apoi concurentii isi dau mana si parasesc saltelei.
23	Declararea eliminarii ambilor concurenti (0:0)	A	Pozitia de inceput e aceeaasi. Atunci cand arbitrul spatiului de lupta declara rezultatul meciului, arbitrul tine ambii concurenti de mana dar nu le ridica. Restul e la fel ca in declararea castigatorului.

### **Anexa 13**

#### **Fisa de scor pentru meciurile de sambo**

„\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_\_ Oras, tara \_\_\_\_\_  
 saltea \_\_\_\_\_ Runda \_\_\_\_\_ Greutate \_\_\_\_\_ kg

Nr.	Echipamentul	Nume	Echipa, performante sportive	Punctaje			Total puncte	Rezultat meci	Timp meci	Arbitrii
				1-2	3-4	5-6				
1	Rosu								A B C	
	Albastru									
2									A B C	
...										

Arbitrul principal \_\_\_\_\_ Secretar sef \_\_\_\_\_  
 Arbitrul spatiului de lupta \_\_\_\_\_ Secretar tehnic \_\_\_\_\_

### **Anexa 14**

#### **Raport cu privire la serviciile medicale ale competitiiilor**

1. Eveniment sportiv- sambo.

2. Numele competiilor \_\_\_\_\_
  3. Numar de zile\_ de la data de \_\_\_\_\_ pana la data de \_\_\_\_\_ 200\_
  4. Locul de desfasurare a competiilor \_\_\_\_\_
  5. Numele complet si titlul medicului principal al competitiei \_\_\_\_\_
  6. Conditii meteorologice si sanitaro-igienice ale competiilor: \_\_\_\_\_
  7. Numar de participanti \_\_\_\_\_: masculin \_\_\_\_\_ feminin \_\_\_\_\_
  8. Rezultatele verificarii medicale a documentelor \_\_\_\_\_
  9. Caracterizare scurta a salii, participantilor, cazarii si meselor: \_\_\_\_\_
  10. Organizarea serviciilor medicale in sala de competitii si disponibilitatea locurilor de acomodare pentru participanti si a posturilor de prim ajutor, transport \_\_\_\_\_
  11. Maladii si raniri (motive, caracter, tratament aplicat) \_\_\_\_\_
  12. Numar de participanti eliminati din competitii (in persoane) si motive \_\_\_\_\_ -
  13. Defecte in comportamentul competitional \_\_\_\_\_
  14. Sugestii inaintate de medic, executarea lor de catre arbitrii si reprezentantii echipelor \_\_\_\_\_
- Nume complet, specialitate, loc de munca al personalului medical competitional \_\_\_\_\_  
 Semnatura medicului principal al competitiei  
 „\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_

## **Anexa 15**

### **Fisa de scor pentru rezultate personale**

„\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 200\_                      Oras, tara \_\_\_\_\_  
 Greutate \_\_\_\_\_ kg

Nr.	Nume complet	Data nasterii	Organizatie, oras, tara	Performante sportive	Numele complet al antrenorului	Plasament	Numar puncte
1							
2							
3							
...							

*Nota: ordinea numerica este generala pentru toti participantii.*

Arbitrul principal \_\_\_\_\_                      Secretar sef \_\_\_\_\_

## **Lista principalelor cerinte pentru desfasurarea competitiei nationale de sambo (pentru organizatori)**

1. Hoteluri – cazarea participantilor, arbitrilor, antrenorilor si invitatilor.
2. Restaurant, cafenea, cantina, bufet – pentru participantii
3. Transport- intampinarea si transportarea participantilor la domiciliu si inapoi de la domiciliu la sala de sport si inapoi conform regulilor competitiei
4. Sala sportiva- conformitatea salii cu cerintele necesare desfasurarii competitiei; ar trebui aplicata in raport. Sala trebuie sa fie de marime suficienta pentru a plasa 3 covoare plus:

- locurile pentru invitati, conducatori si presa
- locurile pentru spectatori in tribune
- locurile pentru participantii
- sala de antrenament pentru incalzire
- vestiare pentru barbati si femei cu dus si lavabo
- camera Comitetului executiv al FIAS
- camera secretarilor sefi
- vestiar pentru arbitri.

Salile prevazute in hotel sau in salile de sport:

- camera de inregistrare a persoanelor care sosesc (reprezentanti, arbitri, participantii la competitii)
- camera Comisiei de acreditare
- camera pentru tragere la sorti si intalnirile reprezentantilor si arbitrilor
- camera pentru cantarire.

### **5. SERVICII MEDICALE:**

- sunt oferite de personal din clinica medico-fizica – 1 medic si 1 asistenta pentru fiecare saltea
- prezenta la competitii a brigadei de asistenta medicala
- ingrijirea medicala este oferita pe saltea iar medicii ar trebui sa aiba incaltaminte de schimb

### **6. SIGURANTA ORDINII:**

- reprezentanti ai securitatii, care se supun arbitrului principal, trebuie sa fie prezenti in sala sportiva.

### **7. ECHIPAMENT:**

- saltele
- panou electronic de indicare pentru a inregistra actiunile tehnice si sanctiunile
- doua cronometre pentru fiecare saltea

- scaune pentru arbitrii si antrenori
- 2 calculatoare cu imprimante
- 2 copiatoare
- cantar electronic sau mecanic

8. Aranjarea saltelelor, a meselor, scaunelor si echipamentului necesar, plasarea spectatorilor, participantilor, brigazilor arbitrii- CONFORM REGULAMENTULUI COMPETITIEI

9. Consumabile: HARTIE, DOSARE, AGRAFE, CLAME, PIXURI SI ALTE OBIECTE DE BIROU

10. Obiecte publicitare: POSTERE, PLACARDE, BROSURI, PROGRAME, INVITATII

11. Atribute de premiere: MEDALII, CUPE, DIPLOME, CERTIFICATE, PREMII PENTRU PARTICIPANTI, ANTRENORI SI ARBITRI.

12. Scenariul festivitatii de deschidere a competitiei

13. Scenariul festivitatii de premiere

14. Scenariul festivitatii de inchidere

15. Asigurarea numarului de arbitri si personal auxiliar conform normelor (NORMELE SUNT STABILITE IN REGULAMENTUL COMPETITIONALE)

16. Asigurarea retributiei arbitrilor si PRIN REZULTATELE COMPETITIEI DEFINIREA CELOR MAI BUNI 5 ARBITRII PREMIATI CU PREMII DE VALOARE.

