



**INTERNATIONALER SAMBO
VERBAND**

**INTERNATIONALE SAMBO REGELN
(SPORT SAMBO)**

2023



Inhaltsverzeichnis

ABSCHNITT 1. ART UND WEISEN DER DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN	4
Artikel 1. Art der Wettkämpfe	4
Artikel 2. Systeme und Weisen der Durchführung von Wettkämpfen	5
ABSCHNITT II. TEILNEHMER DER WETTKÄMPFE	6
Artikel 3. Altersgruppen der Teilnehmer	6
Artikel 4. Gewichtsklassen der Teilnehmer	6
Artikel 5. Zulassung der Teilnehmer zu den Wettkämpfen	7
Artikel 6. Wiegen der Teilnehmer	7
Artikel 7. Pflichten und Rechte der Teilnehmer	8
Artikel 8. Kleidung der Teilnehmer	9
Artikel 9. Vertreter und Trainer	10
ABSCHNITT III. SCHIEDSRICHTERKOMMISSION UND HILFSPERSONAL	12
Artikel 10. Zusammensetzung der Schiedsrichterkommission	12
Artikel 11. Hauptschiedsrichter	13
Artikel 12. Stellvertretender Hauptschiedsrichter	14
Artikel 13. Hauptsekretär und stellvertretender Hauptsekretär	15
Artikel 14. Kampfrichter	15
Artikel 15. Seitenrichter	18
Artikel 16. Technischer Sekretär	18
Artikel 17. Betreiber der elektronischen Anzeigetafel	19
Artikel 18. Zeitnehmer	19
Artikel 19. Ansager	20
Artikel 20. Schiedsrichter zur Kontrolle der Kleidung der Teilnehmer	21
Artikel 21. Wettkampfarzt	21
Artikel 22. Wettkampfadministrator	22
ABSCHNITT IV. REGELN DER SCHIEDSRICHTER	23
Artikel 23. Inhalt des Kampfes	23
Artikel 24. Beginn und Ende des Kampfes	26
Artikel 25. Verlauf und Dauer des Kampfes	27
Artikel 26. Pause zwischen den Kämpfen	27
Artikel 27. Ergebnis und Bewertung des Kampfes	27
Artikel 28. Vorzeitiger Sieg	27
Artikel 29. Sieg nach Ablauf der Kampfzeit	28
Artikel 30. Bewertung der Techniken	28
Artikel 31. Aktionen in der Nähe der Mattenbegrenzung	30
Artikel 32. Verwarnungen	30
Artikel 33. Ausschluss eines Sportlers aus dem Kampf	32
Artikel 34. Disqualifikation	33
Artikel 35. Ablauf der Mannschaftswettkämpfe	34
Artikel 36. Proteste	35
ABSCHNITT V. AUSTRÜSTUNG DER WETTKAMPFSTÄTTEN	37
Artikel 37. Sambo-Matte	37
Artikel 38. Ausrüstung für die Durchführung der Wettkämpfe	38



Anhänge

Anhang 1. Wettkampfordnung	39
Anhang 2. System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden	40
Anhang 3. Protokoll des Wettbewerbsverlaufs im Sambo „System der Durchführung von Wettbewerben mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trost von den Finalisten“	42
Anhang 4. Protokoll des Wettbewerbsverlaufs im Sambo „System der Durchführung von Wettbewerben mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trost von den Halbfinalisten“	43
Anhang 5. Protokoll der Abwägung und Auslosung der Teilnehmer an den Wettbewerben	44
Anhang 6. Erforderliche Anzahl der Schiedsrichter und des Hilfspersonals für die Durchführung von Sambo-Wettkämpfen	45
Anhang 7. Protokollbericht des Hauptschiedsrichters der Wettkämpfe	46
Anhang 8. Bewertungskriterien	47
Anhang 8.1 Bewertungskriterien	48
Anhang 9. Gesten des Schiedsrichters	49
Anhang 10. Schiedsrichterprotokoll der Sambo-Kämpfe	58
Anhang 11. Protokoll des Mannschaftswettkampfs im Sambo	59



In den internationalen Sambo-Regeln (im Folgenden Regeln) sind Fragen der Schiedsrichterei bei Sambo-Wettkämpfen festgelegt. Die Ausgabe richtet sich an Organisatoren, Schiedsrichter, Trainer und Sportler.

ABSCHNITT I. ART UND WEISEN DER DURCHFÜHRUNG VON WETTKÄMPFEN

Artikel 1. Art der Wettkämpfe

1.1. Nach ihrer Art werden die Wettkämpfe unterteilt in:

- a) Einzelwettkämpfe;
- b) Mannschaftswettkämpfe;
- c) Einzel-Mannschaftswettkämpfe.

1.2. Die Art der Wettkämpfe wird in der Wettkampfordnung (im Folgenden Ordnung) für jeden Einzelfall festgelegt (Anhang 1).

1.3. Bei Einzelwettkämpfen werden nur die individuellen Ergebnisse und Platzierungen der Teilnehmer in ihren Gewichtsklassen bestimmt.

1.4. Bei Mannschaftswettkämpfen treten die Mannschaften gegeneinander an und die Platzierungen der Mannschaften werden anhand der Ergebnisse dieser Begegnungen bestimmt.

1.5. Bei Einzel-Mannschaftswettkämpfen werden die individuellen Platzierungen der Teilnehmer bestimmt, und die Platzierung der Mannschaft wird abhängig von den individuellen Ergebnissen ihrer Teilnehmer gemäß der Ordnung festgelegt.

1.6. Zur Bestimmung der Einzel-Mannschaftsplatzierungen bei offiziellen FIAS-Wettkämpfen wird die Medaillen- und Platzzählung verwendet:

- a) Zuerst werden die Mannschaften bestimmt, die die meisten Goldmedaillen gewonnen haben, dann die Silbermedaillen, Bronzemedaillen, fünften und siebten Plätze entsprechend;
- b) Bei gleicher Anzahl von Medaillen und Plätzen belegen die Mannschaften denselben Platz. Die nachfolgenden Plätze werden ab der Nummer bestimmt, die sich durch Abzug der Mannschaften ergibt, die denselben Platz belegt haben.



Artikel 2. Systeme und Weisen der Durchführung von Wettkämpfen

2.1. Offizielle FIAS-Wettkämpfe werden nach einem System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden durchgeführt (Anhang 2).

2.2. Die Reihenfolge der Begegnungen zwischen den Athleten (Mannschaften) wird durch Auslosung bestimmt.

2.3. Die Auslosung bei offiziellen FIAS-Wettkämpfen (Weltmeisterschaften, Kontinentalmeisterschaften, Weltcups) erfolgt am Computer mit FIAS-Software (die Verteilung der Sportler erfolgt gemäß der Ausschreibung).

2.4. Die Auslosung erfolgt einmal für alle Kategorien am Tag vor dem ersten Wettkampftag bei der Vertreterversammlung.

2.5. Nach der Weise der Durchführung werden FIAS-Wettkämpfe im Sport-Sambo unterteilt in:

- a) mit Trostrunden ab den Finalisten;
- b) mit Trostrunden ab den Halbfinalisten.
- c) Die Weise der Durchführung des Wettkampfes muss in der Ausschreibung angegeben sein.

ABSCHNITT II. TEILNEHMER DER WETTKÄMPFE

Artikel 3. Altersgruppen der Teilnehmer

3.1. Die Teilnehmer der FIAS-Wettkämpfe werden in folgende Altersgruppen unterteilt:

Gruppe	Frauen und Männer
Kadetten	14-16 Jahre
Jugendliche	16-18 Jahre
Junioren	18-20 Jahre
Erwachsene bis 24 Jahre	18-23 Jahre
Erwachsene	18 und älter
Senioren	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, älter als 65

3.2. Die Zugehörigkeit eines Teilnehmers zu einer Altersgruppe wird durch das Geburtsjahr bestimmt. Das Geburtsjahr des Teilnehmers muss in der Wettkampfordnung angegeben sein.

Artikel 4. Gewichtsklassen der Teilnehmer

4.1. Die Teilnehmer der Wettkämpfe werden in ihren Altersgruppen in folgende Gewichtsklassen unterteilt:

Kadetten (14-16)		Jugendliche (16-18)		Junioren (18-20)		Erwachsene-24 (18-23)		Erwachsene (18 und älter)		Meister (35 und älter)	
M	W	M	W	M	W	M	W	M	W	M	W
46	41	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
49	44	53	47	-	-	-	-	-	-	-	-
53	47	58	50	58	50	58	50	58	50	-	-
58	50	64	54	64	54	64	54	64	54	64	54
64	54	71	59	71	59	71	59	71	59	71	59
71	59	79	65	79	65	79	65	79	65	79	65
79	65	88	72	88	72	88	72	88	72	88	72
88	72	98	80	98	80	98	80	98	80	98	80
+88	+72	+98	+80	+98	+80	+98	+80	+98	+80	+98	+80

4.2. In der Gruppe der Junioren und Erwachsenen (Männer und Frauen) können Wettkämpfe um den Titel des absoluten Meisters ohne Gewichtsklasseneinteilung durchgeführt werden. Das Mindestgewicht der Teilnehmer solcher Wettkämpfe wird in der Wettkampfordnung angegeben.



Artikel 5. Zulassung der Teilnehmer zu den Wettkämpfen

- 5.1. Die Zulassung der Teilnehmer erfolgt durch die Registrierungskommission, die aus einem Vertreter der FIAS, einem Vertreter des Organisationskomitees, dem Hauptsekretär und den Mitgliedern der Kommission besteht.
- 5.2. Die Bedingungen für die Zulassung der Teilnehmer zu den Wettkämpfen sowie die Liste der bei der Registrierungskommission einzureichenden Dokumente werden in der Wettkampfordnung festgelegt.
- 5.3. Teilnehmer internationaler Wettkämpfe, die im Kalender der Internationalen Sambo-Föderation (FIAS) aufgeführt sind, müssen eine internationale Teilnehmerlizenz besitzen.
- 5.4. Die Sportler müssen eine Sportversicherung in Höhe von mindestens 10.000 US-Dollar haben.

Artikel 6. Wiegen der Teilnehmer

- 6.1. Das Wiegen dient dazu, das Gewicht des Teilnehmers innerhalb der Grenzen einer der Gewichtsklassen festzustellen.
- 6.2. Der Teilnehmer darf nur in einer Gewichtsklasse und Altersgruppe bei den Wettkämpfen antreten.
- 6.3. Die Ordnung und die Zeit des Wiegens der Teilnehmer werden in der Wettkampfordnung festgelegt.
- 6.4. Ein Teilnehmer, der zu spät kommt oder nicht zum Wiegen erscheint, wird nicht zu den Wettkämpfen zugelassen.
- 6.5. Das Wiegen findet am Tag vor den Wettkämpfen statt und dauert 1 Stunde.
- 6.6. Innerhalb einer Stunde vor Beginn des Wiegens haben die Teilnehmer das Recht, ihr Gewicht auf den Waagen zu kontrollieren, auf denen das offizielle Wiegen durchgeführt wird.
- 6.7. Während des offiziellen Wiegens darf der Sportler nur einmal auf die Waage steigen.
- 6.8. In unvorhergesehenen Umständen kann auf Beschluss des Vorsitzenden der technischen Kommission der FIAS ein zusätzliches Wiegen durchgeführt werden.
- 6.9. Das Wiegen wird von einem Schiedsrichterteam durchgeführt, das vom Hauptschiedsrichter ernannt wird und aus einem Vertreter des Wettkampfsekretariats und zwei Schiedsrichtern besteht.
- 6.10. Alle Schiedsrichter müssen in Schiedsrichterkleidung sein.
- 6.11. Alle Mitglieder des Schiedsrichterteams beim Wiegen müssen dasselbe Geschlecht wie die Sportler haben (bei Männern nur Männer, bei Frauen nur Frauen).



- 6.12. Während des offiziellen Wiegens dürfen sich im Wiegeraum nur die Sportler, das Schiedsrichterteam und der Arzt aufhalten.
- 6.13. Vor dem Wiegen müssen alle Teilnehmer eine äußere medizinische Untersuchung durch den Wettkampfarzt (der Arzt muss eine ärztliche Bekleidung tragen) durchlaufen.
- 6.14. Ein Sportler, der Wunden, Anzeichen von Hautkrankheiten, Störungen oder Verletzungen des Bewegungsapparates aufweist, wird nicht zum Wiegen zugelassen.
- 6.15. Die Teilnehmer werden in einem speziellen Raum halbnackt in Sportunterwäsche gewogen: Männer in Unterhosen, Frauen in Unterhosen und BH.
- 6.16. Das Wiegen ohne Kleidung ist nicht erlaubt.
- 6.17. Beim Wiegen muss der Teilnehmer einen Reisepass des Landes vorlegen, das er vertritt.
- 6.18. Das Gewicht des Sportlers muss innerhalb der Grenzen der Gewichtsklasse liegen, wobei die Werte der Waage nur bis zu einer Dezimalstelle (eine Ziffer nach dem Komma) erfasst werden. Zum Beispiel: Kategorie bis 88 kg: 79,1–88,0 kg.
- 6.19. Die Schiedsrichter beim Wiegen notieren das genaue Gewicht des Sportlers im Protokoll (Anhang 5).
- 6.20. Im Falle einer Abweichung des Gewichts des Sportlers von den Grenzen der Gewichtsklasse schreibt der Schiedsrichter das genaue Gewicht, die Abkürzung der Wörter "**not applicable**" (**nicht anwendbar**) **NA** und der Sportler unterschreibt daneben.
- 6.21. Neben den Namen der Sportler, die nicht erschienen sind, setzt der Vertreter des Sekretariats die Abkürzung des Wortes "**absent**" (**abwesend**) **ABS** und unterschreibt.
- 6.22. Die Ergebnisse des Wiegens werden von allen Mitgliedern des Schiedsrichterteams unterzeichnet.

Artikel 7. Pflichten und Rechte der Teilnehmer

7.1. Der Teilnehmer ist verpflichtet:

- a) die Regeln und die Wettkampfordnung zu kennen und strikt einzuhalten;
- b) den Anweisungen der Schiedsrichter zu folgen;
- c) sich sofort auf die Matte zu begeben, wenn er von der Schiedsrichterkommission aufgerufen wird;
- d) bei Unmöglichkeit der Fortsetzung des Wettkampfs dies unverzüglich der Schiedsrichterkommission mitzuteilen;
- e) den Gegner vor und nach dem Kampf mit einem Händedruck (beide Hände) zu begrüßen;
- f) sich gegenüber allen Teilnehmern, Schiedsrichtern, Organisatoren und Zuschauern korrekt zu verhalten;
- g) mit kurz geschnittenen Nägeln anzutreten;
- h) lange Haare fest zu einem Zopf von nicht mehr als 20 cm Länge zu binden;



- i) in der vorgeschriebenen Sambo-Kleidung gemäß den Regeln (Artikel 8) anzutreten;
- j) eine medizinische Zulassung zur Teilnahme am Wettkampf zu haben;
- k) eine Sportversicherung zu haben (Artikel 5, Punkt 4);
- l) eine FIAS-Lizenz und die Zahlung des Mitgliedsbeitrags für das laufende Jahr zu besitzen;
- m) an der Siegerehrung teilzunehmen.

7.2. Der Teilnehmer hat das Recht:

- a) sich über den Vertreter seiner Mannschaft an die Schiedsrichter zu wenden; bei Einzelwettkämpfen (ohne Vertreter) direkt an den Hauptschiedsrichter;
- b) eine Stunde vor Beginn des Wiegens sein Gewicht auf den offiziellen Waagen zu kontrollieren;
- c) rechtzeitig notwendige Informationen zu erhalten: über den Verlauf der Wettkämpfe, das Wettkampfprogramm, Änderungen im Programm, die Paarungen der nächsten Runde, die Ergebnisse der Kämpfe usw.;
- d) während eines Kampfes 2 Minuten für medizinische Hilfe zu nutzen;
- e) ein Signal durch Gestik oder Stimme zu geben, wenn die Schiedsrichter einer verbotenen Technik des Gegners nicht bemerken;
- f) den Schiedsrichter zu bitten, den Kampf zu unterbrechen (nur im Falle der Notwendigkeit medizinischer Hilfe oder zur Ordnung der Kleidung).

Artikel 8. Kleidung der Teilnehmer

8.1. Bei allen offiziellen FIAS-Wettkämpfen ist nur zertifizierte Sambo-Kleidung mit dem FIAS-Zeichen zugelassen.

8.2. Die Kleidung der Teilnehmer: Sambo-Jacke, Sambo-Schuhe, Sambo-Shorts. Sportlerinnen treten in einem weißen T-Shirt an (T-Shirts mit Bildern und Aufschriften, schmutzige, zerrissene und mit ausgeleiertem Kragen sind nicht erlaubt!).

8.3. Sambo-Jacken und Gürtel werden aus Baumwollstoff in roter und blauer Farbe hergestellt.

8.4. Der Ärmel der Jacke muss bis zum Handgelenk reichen, die Breite des Ärmels muss über die gesamte Länge einen Abstand von mindestens 10 cm zwischen Arm und Stoff haben.

8.5. Der Gürtel muss auf der Taille des Athleten liegen, durch spezielle Schlitze geführt werden, zweimal um den Körper gewickelt und vorne mit einem Knoten gebunden werden, der beide Gürtelenden fixiert.

8.6. Die Jackenenden müssen 25-30 cm unterhalb der Gürtellinie liegen, die Enden des gebundenen Gürtels dürfen nicht länger als die Jackenenden sein.

8.7. Auf die Sambo-Jacke muss ein Aufnäher gemäß dem FIAS-Technologiepass für die Herstellung von Aufnäher angebracht werden.



- 8.8. Sambo-Schuhe in roter, blauer oder kombinierter (rot-blauer) Farbe werden aus weichen Stoffen hergestellt.
- 8.9. Sambo-Shorts werden aus synthetischem Strickstoff in roter und blauer Farbe hergestellt (einfarbig, ohne zusätzliche Aufdrucke).
- 8.10. Die Shorts müssen oben bis zur Taille reichen und unten bis zur Mitte des Oberschenkels.
- 8.11. Während des Kampfes ist es dem Teilnehmer verboten, harte Gegenstände zu tragen.
- 8.12. Zum Schutz der Gelenke dürfen Bandagen und Tapes verwendet werden (Bandagen oder Tapes am Kniegelenk müssen mit einem elastischen Knieschoner in der Farbe der Kleidung (rot oder blau) abgedeckt werden).
- 8.13. Es ist verboten, Kleidung (Unterhosen, Socken, Ärmel von T-Shirts bei Frauen) zu tragen, die über die Sportkleidung hinausragt.
- 8.14. Die Teilnehmer treten zur Eröffnungs-, Abschluss- und Siegerehrungsparade in roter Sambo-Kleidung an.

Artikel 9. Vertreter und Trainer

- 9.1. Der Vertreter (Leiter) der Mannschaft ist der Vermittler zwischen der Schiedsrichterkommission und den von der nationalen Föderation gemeldeten Teilnehmern.
- 9.2. Der Vertreter ist für die Disziplin der Teilnehmer der Mannschaft verantwortlich und sorgt für deren rechtzeitiges Erscheinen bei den Wettkämpfen.
- 9.3. Der Vertreter nimmt an der Auslosung teil und ist bei der Vertreterversammlung anwesend.
- 9.4. Der Vertreter hat das Recht, gemäß Artikel 36 Protest einzulegen.
- 9.5. Dem Vertreter ist es verboten, sich im Wettkampfbereich aufzuhalten.
- 9.6. Dem Vertreter und dem Trainer der Mannschaft ist es verboten, in die Handlungen der Schiedsrichter und der Wettkampforganisatoren einzugreifen.
- 9.7. Der Vertreter der Mannschaft kann nicht gleichzeitig Schiedsrichter dieser Wettkämpfe sein.
- 9.8. Wenn die Mannschaft keinen Vertreter hat, übernimmt der Trainer der Mannschaft dessen Aufgaben.
- 9.9. Der Trainer muss eine FIAS-Lizenz mit der Zahlung des Mitgliedsbeitrags für das laufende Jahr besitzen.
- 9.10. Während der Wettkämpfe muss der Trainer in Sportkleidung sein.
- 9.11. Nur der Trainer darf den Kampf sekundieren.



9.12. Während des Kampfes befindet sich der Trainer an einem speziell dafür vorgesehenen Platz neben der Matte, verlässt diesen während des Kampfes nicht und greift nicht in die Arbeit der Schiedsrichter ein.

9.13. Das Tragen von Kopfbedeckungen in der Sporthalle, bei technischen Besprechungen und anderen Veranstaltungen ist für Trainer und Vertreter verboten.

9.14. Der Trainer hat das Recht, während des Kampfes die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter auf die Bewertung technischer Aktionen zu lenken, indem er die Hand hebt, ohne von seinem Platz aufzustehen.

9.15. Bei Regelverstößen kann der Trainer disqualifiziert werden.

9.16. Nach der Disqualifikation muss der Trainer den Wettkampfbereich bis zum Ende der Veranstaltung verlassen.



ABSCHNITT III. SCHIEDSRICHTERKOMMISSION UND HILFSPERSONAL

Artikel 10. Zusammensetzung der Schiedsrichterkommission

10.1. Die Zusammensetzung der Schiedsrichterkommission wird vom Vorsitzenden der technischen Kommission der FIAS genehmigt.

10.2. Die Schiedsrichterkommission der Wettkämpfe umfasst:

- die Leitung der Kommission – Hauptschiedsrichter, stellvertretende Hauptschiedsrichter, Hauptsekretär und stellvertretender Hauptsekretär;
- Schiedsrichter (Kampfrichter, Seitenrichter).

10.3. Die Schiedsrichterei eines Kampfes wird von einem neutralen Schiedsrichterteam durchgeführt, das drei verschiedene Länder repräsentiert: ein Kampfrichter und zwei Seitenrichter.

10.4. Jeder Schiedsrichter im Trio trifft die Entscheidung zur Bewertung der Aktionen eigenständig und muss bei der Prüfung von Protesten und strittigen Punkten seine Handlungen mit den entsprechenden Bestimmungen der Regeln begründen.

10.5. Der Schiedsrichter muss eine von der FIAS lizenzierte Schiedsrichterkleidung und eine Pfeife haben.

10.6. Die Schiedsrichterkleidung besteht aus einem weißen Hemd mit verschiedenfarbigen Ärmeln (rechter Ärmel rot, linker Ärmel blau), weißen Hosen, Socken und Sportschuhen.

10.7. Der Schiedsrichter darf nur einen weißen Gürtel verwenden.

10.8. Das Tragen von Armbanduhren, Armbändern, Akkreditierungen und Gegenständen am Gürtel ist verboten.

10.9. Bei Narben oder Tätowierungen auf den sichtbaren Teilen der Arme kann der Schiedsrichter diese mit einem speziellen hautfarbenen Kompressionsärmel verdecken.

10.10. In besonderen Fällen hat das Exekutivkomitee der FIAS das Recht, die Farbe der Schiedsrichterkleidung zu ändern.

10.11. Die nationale Sambo-Föderation, die die Wettkämpfe durchführt, stellt das Hilfspersonal: Schiedsrichter zur Kontrolle der Kleidung, Zeitnehmer, technische Sekretäre, Ansager, Betreiber des Videosystems, Ärzte, Administratoren usw. (die Berechnung der erforderlichen Anzahl von Schiedsrichtern und Hilfspersonal ist in Anhang 6 angegeben).



Artikel 11. Hauptschiedsrichter

11.1. Der Hauptschiedsrichter leitet die Wettkämpfe und ist für deren Durchführung gemäß diesen Regeln und der Wettkampfordnung gegenüber der FIAS verantwortlich.

11.2. Der Hauptschiedsrichter ist verpflichtet:

- a) die Bereitschaft der Räumlichkeiten, Ausrüstung und des Inventars für die Wettkämpfe zu überprüfen und deren Übereinstimmung mit den Anforderungen dieser Regeln sicherzustellen;
- b) Schiedsrichterteams für das Wiegen zu ernennen;
- c) die Auslosung der Teilnehmer zu organisieren;
- d) den Zeitplan der Wettkämpfe zu genehmigen;
- e) seine Stellvertreter und Schiedsrichter auf jede Matte zu verteilen;
- f) Sitzungen der Schiedsrichterteam abzuhalten;
- g) die Disqualifikation eines Sportlers zu entscheiden;
- h) die Paarungen der Finalkämpfe zu genehmigen und Schiedsrichterteams für deren Durchführung zu ernennen;
- i) rechtzeitig über Proteste zu entscheiden, die von den Vertretern der Mannschaften gemäß Artikel 36 eingereicht wurden;
- j) die Arbeit jedes Mitglieds der Schiedsrichterteam zu bewerten und einen Bericht an die FIAS zu übermitteln (Anhang 7) auf Grundlage der genehmigten Kriterien (Anhang 8, 8.1).

11.3. Der Hauptschiedsrichter hat das Recht:

- a) eine Pause einzulegen oder die Wettkämpfe zu beenden, wenn Umstände vorliegen, die die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe behindern;
- b) bei Bedarf den Kampf zu unterbrechen, um einen strittigen Punkt zu besprechen, wobei der Hauptschiedsrichter selbst nicht an der Diskussion des strittigen Punktes teilnimmt;
- c) Änderungen im Programm und Zeitplan der Wettkämpfe vorzunehmen, wenn dies unbedingt erforderlich ist;
- d) die Funktionen der Schiedsrichter während der Wettkämpfe zu ändern;
- e) Schiedsrichter, die grobe Fehler gemacht haben oder ihre Aufgaben nicht erfüllen, zu entlassen und dies im Bericht zu vermerken und dem Vorsitzenden der technischen Kommission der FIAS mitzuteilen;
- f) Vertreter oder Trainer zu verwarnen oder zu disqualifizieren, wenn sie gegen diese Regeln verstoßen;
- g) die Reihenfolge oder den Ablauf der Kämpfe zu ändern, wenn dies erforderlich ist.

11.4. Der Hauptschiedsrichter hat nicht das Recht:

- a) Schiedsrichter während eines Kampfes zu entlassen oder zu ersetzen;
- b) die Entscheidung des Schiedsrichtertrios aufzuheben;
- c) den Schiedsrichter zu zwingen, seine eigene Entscheidung zu ändern oder dem Schiedsrichtertrio seine Meinung aufzuzwingen.

11.5. Die Anweisungen des Hauptschiedsrichters sind für alle Mitglieder der Schiedsrichterteam, Teilnehmer, Vertreter, Trainer usw. verbindlich.



11.6. Auf Anweisung des Hauptschiedsrichters können seine Funktionen bei den Wettkämpfen von seinem Stellvertreter ausgeführt werden.

Artikel 12. Stellvertretender Hauptschiedsrichter

12.1. Der stellvertretende Hauptschiedsrichter leitet die Arbeit des Schiedsrichterteams auf der von ihm betreuten Matte.

12.2. Der stellvertretende Hauptschiedsrichter sitzt an einem speziellen Tisch und beobachtet das Geschehen auf der Matte und die Arbeit des Schiedsrichterteams.

12.3. Auf dem Tisch des stellvertretenden Hauptschiedsrichters befindet sich ein Monitor für die Videokontrolle.

12.4. Der stellvertretende Hauptschiedsrichter:

- a) stellt die Schiedsrichterteams für die Kämpfe auf der von ihm betreuten Matte zusammen und überwacht deren Tätigkeit;
- b) hat bei Bedarf das Recht, die Bekanntgabe der Bewertung einer technischen Aktion oder des Ergebnisses eines Kampfes zu verzögern (jedoch nicht nach dessen Ende), wenn die Meinungen des Schiedsrichtertrios auseinandergehen oder er mit deren Entscheidung nicht einverstanden ist, um eine zusätzliche Diskussion und eine endgültige Entscheidung zu ermöglichen;
- c) hat bei Bedarf das Recht, sich an den Hauptschiedsrichter zu wenden, um einen strittigen Punkt zusätzlich zu besprechen und eine endgültige Entscheidung zu treffen;
- d) unterbricht den Kampf auf Anweisung des Hauptschiedsrichters;
- e) entscheidet über die Notwendigkeit, eine vierte Verwarnung auszusprechen;
- f) entscheidet über den Ausschluss eines Sportlers **von einem** Kampf;
- g) beantragt beim Hauptschiedsrichter die Disqualifikation eines Sportlers von Wettbewerb;
- h) bewertet die Arbeit jedes Mitglieds der Schiedsrichterteam auf der von ihm betreuten Matte und vergibt gemeinsam mit dem Hauptschiedsrichter Bewertungen nach einer 7-Punkte-Skala (Anhang 8);
- i) kann dem Hauptschiedsrichter empfehlen, Schiedsrichter, die grobe Fehler gemacht haben oder ihre Aufgaben nicht erfüllen, zu entlassen;
- j) entscheidet über die Notwendigkeit, die Beschwerde eines Trainers zu prüfen (Artikel 9, Punkt 12);
- k) kann auf Anweisung des Hauptschiedsrichters dessen Funktionen ausführen.

12.5. Wenn der stellvertretende Hauptschiedsrichter seine Aufgaben nicht erfüllt oder aus objektiven Gründen nicht erfüllen kann, wird auf Beschluss des Hauptschiedsrichters einer der Schiedsrichter der Wettkämpfe zum stellvertretenden Hauptschiedsrichter ernannt.



Artikel 13. Hauptsekretär und stellvertretender Hauptsekretär

13.1. Der Hauptsekretär leitet die Arbeit des Wettkampfsekretariats:

- a) ist Mitglied der Registrierungskommission;
- b) führt die Auslosung durch;
- c) erstellt der Ablauf und den Zeitplan der Wettkämpfe;
- d) führt die Protokolle der Wettkämpfe;
- e) erstellt die Reihenfolge der Begegnungen der Sportler nach Runden;
- f) überwacht die Ausfertigung der Kampfprotokolle;
- g) erstellt Anordnungen und Entscheidungen des Hauptschiedsrichters;
- h) legt dem Hauptschiedsrichter die Ergebnisse der Wettkämpfe zur Genehmigung und die Daten für den Abschlussbericht vor;
- i) gibt Informationen an Vertreter, Kommentatoren und Journalisten mit Genehmigung des Hauptschiedsrichters weiter;
- j) verwaltet das Betriebssystem der Wettkämpfe.

13.2. Der stellvertretende Hauptsekretär assistiert dem Hauptsekretär während der Wettkämpfe und kann bei Bedarf die Funktionen des Hauptsekretärs übernehmen.

Artikel 14. Kampfrichter

14.1. Der Kampfrichter, der sich auf der Matte befindet und die Mittel der Schiedsrichtersignalisierung (Pfeife, Gesten und Sprachkommandos – Anhang 9) verwendet, bewertet die Techniken und Aktionen der Sportler und leitet den Verlauf des Kampfes in strikter Übereinstimmung mit den Regeln.

14.2. Der Kampfrichter:

- a) nimmt an der Vorstellung der Sportler teil;
- b) gibt das Signal zum Beginn des Kampfes und zur Wiederaufnahme nach Unterbrechungen im Kampf;
- c) **unterbricht den Kampf:**
 - wenn die Sportler sich in einer Position "außerhalb der Matte" befinden,
 - wenn die Sportler in der Position „liegend“ nicht aktiv genug sind und keine realen Versuche unternehmen, technische Aktionen durchzuführen,
 - wenn einer der Sportler medizinische Hilfe benötigt, wobei der Kampfrichter das Zeichen "Einladung des Arztes" gibt;
 - wenn die Kleidung des Teilnehmers in Ordnung gebracht werden muss;
 - wenn der Sportler eine verbotene Technik anwendet (außer in dem in Artikel 14, Punkt 3 dieser Regeln vorgesehenen Fall);
 - auf Verlangen eines der Seitenrichter, wenn der Kampfrichter dies in diesem Moment für möglich hält;
 - wenn einer Sportler darum bittet, wenn der Kampfrichter dies in diesem Moment für möglich hält;
 - wenn er eine Beratung in Fällen benötigt, die nicht in den Regeln vorgesehen sind;



d) beendet den Kampf vorzeitig:

- bei einem Signal zur Aufgabe des Sportlers in der Position „liegend“;
- im Falle eines Sieges eines der Gegner durch "sauberen Wurf“;
- im Falle eines Sieges eines der Gegner aufgrund eines Vorsprungs von 8 Punkten (eindeutige Vortritt);
- wenn die Entscheidung getroffen wird, den Sportler aus dem Kampf zu nehmen oder ihn zu disqualifizieren;

e) gibt auf das Signal der Anzeigetafel (Gong) einen Pfiff zum Ende des Kampfes;

f) nimmt an der Entscheidung über die Notwendigkeit teil, eine vierte Verwarnung für einen Teilnehmer (Teilnehmer) auszusprechen, der(die) bereits drei Verwarnungen hat(haben);

g) nimmt an der Bekanntgabe des Ergebnisses des Kampfes teil, indem er beide Teilnehmer an den Händen nimmt und die Hand des Siegers hebt.

14.3. Wenn der verteidigende Sportler in der Position „liegend“ gegen die Regeln verstößt, fordert der Kampfrichter, ohne den Kampf zu unterbrechen, durch Klopfen auf einen beliebigen Körperteil des Sportlers auf, den Verstoß zu beenden, und spricht eine Verwarnung gemäß den Artikeln 32-34 dieser Regeln aus.

14.4. Wenn der angreifende Sportler in der Position „liegend“ gegen die Regeln verstößt, unterbricht der Kampfrichter den Kampf und setzt ihn in der Standposition mit einer Verwarnung gemäß den Artikeln 32-34 dieser Regeln fort.

14.5. Sobald einer der Sportler in die Halteposition übergeht, muss der Kampfrichter das entsprechende Zeichen zeigen, um die Zeit des Haltens zu starten.

14.6. Nach Ablauf der Haltezeit zeigt der Kampfrichter mit dem entsprechenden Zeichen die Bewertung des durchgeführten Haltens an.

- a) Wenn der verteidigende Sportler während des Haltens eine Position auf Brust, Bauch oder Gesäß einnimmt, bei der der Winkel zwischen seinem Rücken auf Schulterblätter und der Matte mehr als 90 Grad beträgt, oder den Körper des Gegners von seinem Körper wegdrückt, oder beide sich in der Position "außerhalb der Matte" befinden, muss der Kampfrichter das Halten mit dem entsprechenden Zeichen stoppen.
- b) Wenn der angreifende Sportler während des Haltens zu einem Hebelgriff übergeht, muss der Kampfrichter das Halten mit den entsprechenden Zeichen stoppen und die Zeit des Hebelgriffs starten.
- c) Wenn der verteidigende Sportler während des Haltens einen Hebelgriff ansetzt, muss der Kampfrichter mit den entsprechenden Zeichen die Zeit des Haltens für den einen und die Zeit des Hebelgriffs für den anderen Sportler starten. Nach Ablauf der Haltezeit wird der Kampf nicht unterbrochen, sondern die Zeit des Hebelgriffs wird weitergezählt.
- d) Wenn während des Haltens bei einem oder beiden Sportlern starkes Bluten (Nasenbluten, Schnittverletzungen) auftritt, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, zählt das Halten als vollständig, ruft den Arzt und setzt den Kampf nach der Hilfeleistung in der Standposition fort.

14.7. Sobald einer der Sportler mit der Ausführung eines Hebelgriffs beginnt, muss der Kampfrichter das entsprechende Zeichen geben, um die Zeit des Hebelgriffs zu starten. Für die Ausführung eines Hebelgriffs ist 1 Minute vorgesehen.



14.8. Nach Ablauf der Zeit des Hebelgriffs muss der Kampfrichter den Kampf mit einem Pfiff unterbrechen und ihn in der Standposition fortsetzen.

14.9. Für jeden weiteren Hebelgriff, den einer der Sportler beginnt, wird erneut 1 Minute vorgesehen.

- a) Wenn der angreifende Sportler während der Ausführung des Hebelgriffs in die Halteposition oder eine andere technische Aktion in der Position „liegend“ übergeht oder der verteidigende Sportler dem Hebelgriff entkommt und kontert, wird die Zeit des Hebelgriffs gestoppt, aber der Kampf wird nicht unterbrochen.
- b) Wenn beide Sportler gleichzeitig einen Hebelgriff ausführen, muss der Kampfrichter mit den entsprechenden Zeichen die Zeit des Hebelgriffs für beide Sportler gleichzeitig starten, wobei die Zeit des Hebelgriffs für beide Sportler gleichzeitig abläuft.
- c) Wenn der verteidigende Sportler während der Ausführung des Hebelgriffs selbst zu einem Hebelgriff übergeht, muss der Kampfrichter mit den entsprechenden Zeichen zuerst die Zeit des Hebelgriffs für den einen Sportler und dann die Zeit des Hebelgriffs für den zweiten Sportler starten, wobei die Zeit des Hebelgriffs für beide Sportler nach der Zeit des Hebelgriffs des ersten Sportlers gezählt wird.
- d) Wenn der verteidigende Sportler während der Ausführung des Hebelgriffs den Gegner in die Halteposition bringt, muss der Kampfrichter, ohne die Zeit des Hebelgriffs zu unterbrechen, mit dem entsprechenden Zeichen die Zeit des Haltens starten. Nach Ablauf der Zeit des Hebelgriffs muss der Kampfrichter mit dem entsprechenden Zeichen die Zeit des Hebelgriffs stoppen und die Zeit des Haltens weiterzählen lassen.
- e) Wenn während der Ausführung des Hebelgriffs bei einem oder beiden Sportlern starkes Bluten (Nasenbluten, Schnittverletzungen) auftritt, unterbricht der Kampfrichter die Zeit des Hebelgriffs und ruft den Arzt. Nach der Hilfeleistung wird der Kampf in der Standposition fortgesetzt.

14.10. Wenn der angreifende Sportler während der Ausführung des Hebelgriffs keine realen Versuche unternimmt, den Hebelgriff abzuschließen, muss der Kampfrichter den Kampf mit einem Pfiff unterbrechen und ihn in der Standposition in der Mitte der Matte fortsetzen.

14.11. Wenn während des Kampfes keine bewerteten technischen Aktionen oder eine gleiche Anzahl gleichzeitig erhaltener Verwarnungen vorliegen, wird der Kampf in der Mitte der Begegnung unterbrochen, und das Schiedsrichtertrio bestimmt den aktiven Sportler, indem es eine weitere Verwarnung für seinen Gegner ausspricht.

14.12. Wenn sich die Situation während der Begegnung nicht ändert, gilt der Sportler, der die Verwarnung erhalten hat, als Verlierer.

14.13. Wenn die Ausführung eines Hebelgriffs auf die Mitte der Begegnung fällt, wird der aktive Sportler nach Ablauf der Zeit des Hebelgriffs bestimmt.

14.14. Wenn in der Mitte der Begegnung ein Halten festgestellt wird, das keinen Vorteil gebracht hat (der Gegner entkam), wird der aktive Sportler nach Abschluss des Angriffs bestimmt.



Artikel 15. Seitenrichter

15.1. Zusammen mit dem Kampfrichter betreuen zwei Seitenrichter den Kampf.

15.2. Der Seitenrichter am Tisch befindet sich bei der Schiedsrichterei des Kampfes hinter dem Schiedsrichtertisch.

15.3. Der Seitenrichter befindet sich in der Nähe des Podests (bei fehlendem Podest in der Nähe der Matte) auf der gegenüberliegenden Seite der Matte vom Seitenrichter am Tisch.

15.4. Der Seitenrichter darf während des Kampfes seinen Arbeitsplatz nicht verlassen, außer in Fällen, in denen er den Sportler begleitet oder auf Einladung des stellvertretenden Hauptschiedsrichters.

15.5. Der Seitenrichter:

- a) bewertet die Aktionen der Sportler und Situationen mit den festgelegten Gesten (Anhang 9);
- b) nimmt an der Entscheidung über die Notwendigkeit teil, eine vierte Verwarnung für den Sportler (die Sportler) auszusprechen, der (die) bereits drei Verwarnungen hat (haben);
- c) steht in allen Fällen, in denen seiner Meinung nach der Kampf unterbrochen werden muss, von seinem Platz auf, um die Aufmerksamkeit des Kampfrichters zu erregen, und weist ihn auf bestimmte Momente des Kampfes hin;
- d) der Seitenrichter am Tisch überwacht die Arbeit des technischen Sekretärs, des Betreibers der elektronischen Anzeigetafel und des Zeitaufnehmers.

Artikel 16. Technischer Sekretär

16.1. Der technische Sekretär befindet sich am Schiedsrichtertisch und führt während des Kampfes das Schiedsrichterprotokoll (Anhang 10). Nach dem Kampf trägt er die Summe der Punkte und die Kampfzeit ein und übergibt das Schiedsrichterprotokoll dem Wettkampfsekretär.

16.2. Das Schiedsrichterprotokoll wird wie folgt ausgefüllt:

- a) die Bewertungen der technischen Aktionen in der Reihenfolge ihrer Ausführung durch die Sportler werden mit den Zahlen 1, 2 oder 4 in das Protokoll eingetragen;
- b) die Bewertungen für Haltegriffe werden mit einem Kreis umrandet;
- c) die Eintragung der Bewertungen der technischen Aktionen im Kampf muss so erfolgen, dass erkennbar ist, welche Bewertung die letzte ist (zum Beispiel wird nach der Bewertung jeder technischen Aktion, außer der letzten, ein Pluszeichen (+) gesetzt);
- d) das vorzeitige Ende des Kampfes wird mit einem "X" und der Angabe der Zeit eingetragen. Wenn der Kampf vorzeitig aufgrund der Disqualifikation eines Athleten endet, wird dies mit "X/D" vermerkt;
- e) die Punkte für Verwarnungen werden dem Gegner gutgeschrieben und müssen in einem Rahmen eingetragen werden (1. Verwarnung – 0, 2. Verwarnung – 1, 3. Verwarnung – 1). Wenn eine 4. Verwarnung ausgesprochen wird, wird ein X in den Rahmen eingetragen.



16.3. Ein vorzeitiges Ende des Kampfes liegt vor:

- a) bei einem klaren Sieg;
- b) bei dem Ausschluss eines Teilnehmers (Teilnehmer) aus dem Kampf wegen eines erneuten Regelverstoßes oder auf Entscheidung des Arztes;
- c) bei der Disqualifikation eines Teilnehmers (Teilnehmer) vom Wettkampf;
- d) bei Nichterscheinen eines Teilnehmers (Teilnehmer) zum Kampf.

16.4. Bei einem vorzeitigen Ende des Kampfes wird die reine Kampfzeit im Protokoll vermerkt.

16.5. Im Falle der Entfernung eines Sportlers durch den Arzt wird ein Bruch geschrieben, wobei im Zähler die reine Kampfzeit und im Nenner die überschrittene Zeit für die medizinische Hilfeleistung (2') eingetragen wird.

16.6. Bei der Bestimmung des Ergebnisses des Kampfes wird in den entsprechenden Spalten des Protokolls die Summe der technischen Punkte und der Punkte für Verwarnungen des Gegners, die jeder Sportler erzielt hat, eingetragen. Der Name des Siegers wird umrandet.

16.7. Andere Eintragungen im Protokoll sind nicht zulässig.

16.8. Im Falle eines Mannschaftswettbewerbs führt der technische Sekretär das Protokoll des Mannschaftskampfes.

Artikel 17. Betreiber der elektronischen Anzeigetafel

17.1. Der Betreiber befindet sich am Schiedsrichtertisch und lässt auf der elektronischen Anzeigetafel die Informationen zum Kampf anzeigen:

- Gewichtsklasse;
- Informationen über die Sportler (Nachname, Vorname, Land);
- reine Kampfzeit;
- Bewertungen der technischen Aktionen im Kampf, nachdem das Schiedsrichtertrio seine Entscheidung getroffen hat;
- Informationen über die Anzahl der Verwarnungen;
- elektronischer Stoppuhr zur Zeitmessung von Haltegriffen oder Hebelgriffen;
- Gesamtzeit des Aufenthalts des Sportlers beim Arzt;
- Zeitverzögerung des Sportlers nach dem ersten Aufruf zur Matte;
- Name des Siegers;
- bei Mannschaftswettbewerben führt er die Punktzahl der Begegnung.

Artikel 18. Zeitnehmer

18.1. Der Zeitnehmer befindet sich am Schiedsrichtertisch und dupliziert die Tätigkeit des Anzeigetafelbetreibers im Falle eines Systemausfalls:

- Er nimmt die Zeit des Kampfes, der Haltegriffe, der Hebelgriffe und der medizinischen Hilfeleistung auf;
- Er erfasst die Verzögerung des Teilnehmers beim Betreten der Matte nach dem ersten Aufruf mit der Stoppuhr;



- Bei fehlendem elektronischen System gibt er das Signal zum Ende des Kampfes durch einen Gongschlag;
- Er führt die manuelle Anzeigetafel.

18.2. Bei einer Unterbrechung des Kampfes stoppt der Zeitnehmer die Stoppuhr auf das Pfeifsignal des Kampfrichters und startet sie erneut auf das Pfeifsignal des Kampfrichters, wobei er die reine Kampfzeit misst.

18.3. Wenn der Kampf aufgrund einer Verletzung des Sportlers unterbrochen wird, stoppt der Zeitnehmer die Hauptstoppuhr und startet auf das Signal des Kampfrichters eine zusätzliche Stoppuhr, um die Zeit für die medizinische Hilfeleistung zu messen.

18.4. Sobald der Kampfrichter während des Kampfes die Zeit des Haltens startet, aktiviert der Zeitnehmer eine zusätzliche Stoppuhr, um die Haltezeit zu messen.

18.5. Sobald der Kampfrichter während des Kampfes die Zeit des Hebelgriffs startet, aktiviert der Zeitnehmer eine zusätzliche Stoppuhr, um die Zeit des Hebelgriffs zu messen.

Artikel 19. Ansager

19.1. Der Ansager kündigt das Programm und den Ablauf der Wettkämpfe an, stellt die Teilnehmer des nächsten Kampfes vor und gibt das Ergebnis jedes Kampfes bekannt.

19.2. **Die Vorstellung der Teilnehmer erfolgt wie folgt:**

1) Nacheinander werden genannt: der Sportler im roten Anzug – Nachname und Vorname des Sportlers – Land – der Sportler im blauen Anzug – Nachname und Vorname des Sportlers – Land. Beispiel: „Sportler im roten Anzug – Ivanov Ivan, Bulgarien. Sportler im blauen Anzug – Petrov Petr, Russland.“

19.3. Das Ergebnis wird wie folgt bekannt gegeben:

2) Nacheinander werden genannt: die Matte, auf der der Kampf stattfand – Nachname und Vorname des Siegers – Land. Beispiel: „Auf Matte A siegte – Ivanov Ivan, Bulgarien.“

19.4. Der Ansager gibt die Informationen auf Englisch und in der Sprache des Landes, in dem die Wettkämpfe stattfinden, bekannt.



Artikel 20. Schiedsrichter zur Kontrolle der Kleidung der Teilnehmer

20.1. Der Schiedsrichter zur Kontrolle der Kleidung ist verpflichtet:

- a) die Teilnehmer über die Reihenfolge ihres Betretens der Matte zu informieren;
- b) die Sportler des nächsten Kampfes gemäß den Protokollen zu identifizieren;
- c) den Sportler gemäß seiner Akkreditierung zu identifizieren;
- d) die Übereinstimmung der Uniform der Teilnehmer zu überprüfen:**
 - a) das Vorhandensein des Konformitätszeichens auf der Kleidung des Teilnehmers zu überprüfen;
 - b) den Zustand der Kleidung des Teilnehmers (Farbe, keine Beschädigungen) zu überprüfen;
 - c) das Vorhandensein und den Zustand des Aufnehmers auf der Jacke des Teilnehmers (Übereinstimmung mit den FIAS-Anforderungen, keine Beschädigungen, keine groben Elemente) zu überprüfen;
 - d) die Länge und Breite des Ärmels über die gesamte Länge zu überprüfen (der Athlet streckt die Arme seitlich aus und bringt sie dann vor sich zusammen), indem er ein spezielles Gerät nacheinander in jeden Ärmel einführt;
 - e) die Festigkeit der Gürtelfixierung und die Linie seiner Position sowie die Länge seiner Enden zu überprüfen;
 - f) die Länge der Jackenenden vorne und hinten zu überprüfen;
 - g) die Farbe, den Zustand, die Länge und Breite der Shorts zu überprüfen;
 - h) die Farbe, den Zustand und die Festigkeit der Schnürung der Schuhe zu überprüfen;
 - i) die Farbe und den Zustand des T-Shirts bei Frauen zu überprüfen;
 - j) bei Vorhandensein eines Knieschoners dessen Farbe und Zustand (Beschädigung, grobe oder harte Elemente) zu überprüfen.
- e) die Kleidung der Trainer zu überprüfen, die die Sportler sekundieren (Vorhandensein eines Sportanzugs, geschlossene Sportschuhe, keine Kopfbedeckung und Oberbekleidung).

Artikel 21. Wettkampfarzt

21.1. Der Wettkampfarzt gehört zum Hilfspersonal und führt seine Tätigkeit bei den Wettkämpfen gemäß diesen Regeln aus.

21.2. Der Wettkampfarzt:

- a) entscheidet über die Zulassung der Teilnehmer zur Wiegeprozedur;
- b) ist beim Wiegen anwesend und führt eine äußere Untersuchung der Teilnehmer durch;
- c) überwacht die Einhaltung der sanitären und hygienischen Anforderungen an den Wettkampfstätten;
- d) überwacht die Teilnehmer während der Wettkämpfe;
- e) leistet auf Anforderung des Kampfrichters medizinische Hilfe direkt auf der Matte;
- f) gibt eine Stellungnahme zur Möglichkeit oder Unmöglichkeit der Fortsetzung des Kampfes oder der Wettkämpfe dem Sportler sowie zur Teilnahme des Sportlers an der Siegerehrung ab und teilt dies unverzüglich dem Hauptschiedsrichter der Wettkämpfe mit, indem er eine Bescheinigung für das Sekretariat vorlegt.



21.3. Für die medizinische Hilfeleistung während eines Kampfes stehen dem Sportler insgesamt nicht mehr als 2 Minuten zur Verfügung.

21.4. Die medizinische Hilfe wird direkt auf der Matte (am Rand der Matte) geleistet.

21.5. Während des Kampfes wird medizinische Hilfe nur bei Verletzungen (Schnittwunden, Schürfwunden) an offenen Körperstellen sowie bei Verletzungen der Finger geleistet.

21.6. Bei der medizinischen Hilfeleistung ist eine Verletzung der Kleiderordnung verboten.

Artikel 22. Wettkampfadministrator

22.1. Der Wettkampfadministrator ist verantwortlich für die rechtzeitige Vorbereitung und künstlerische Gestaltung der Wettkampfstätten, die Sicherheit, die Unterbringung und Betreuung der Teilnehmer und Zuschauer, die Beschallung der Räumlichkeiten, die Aufrechterhaltung der Ordnung während der Wettkämpfe sowie die Durchführung aller notwendigen Maßnahmen auf Anweisung des FIAS-Vertreters.

22.2. Der Wettkampfadministrator ist verantwortlich für die Vorbereitung und Einsatzbereitschaft der speziellen Ausrüstung und des Inventars für die Durchführung der Wettkämpfe gemäß den Artikeln 36 und 37.

ABSCHNITT IV. REGELN DER SCHIEDSRICHTER

Artikel 23. Inhalt des Kampfes

23.1. Im Sambo (Sport-Sambo) sind offensive und defensive Aktionen in bestimmten Positionen der Sportler erlaubt: Würfe, Haltegriffe, Hebelgriffe und deren Abwehr.

A. POSITIONEN DER SPORTLER

1. **Stehend** – Position, bei der der Sportler den Boden nur mit den Füßen berührt (steht auf den Füßen, auf einem Fuß).
2. **Liegend** – Position, bei der der Sportler den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt.
 - a) **Auf dem Rücken** – Position, bei der der Sportler den Boden mit beiden Schulterblättern berührt (oder sich ohne Unterbrechung auf dem Rücken rollt);
 - **Rollen** – Fall des Sportlers mit aufeinanderfolgender und ununterbrochener Berührung des Bodens mit Segmenten seines Rumpfes infolge einer aktiven Drehbewegung des Gegners ohne Fixierung (ohne visuelle Pause) in einer der liegenden Positionen – auf der Seite, auf dem Bauch oder der Brust, auf dem Gesäß, auf der Schulter;
 - b) **Brücke** – Position, bei der der Sportler mit dem Rücken zum Boden liegt und diesen nur mit dem Kopf und den Füßen berührt;
 - c) **Auf der Seite** – Position, bei der der Sportler den Boden mit der seitlichen Körperseite (oder der Schulter, die an den Körper gedrückt ist) berührt, wobei der Rücken des Sportlers auf Schulterblatthöhe einen Winkel von bis zu 90 Grad zum Boden bildet;
 - d) **Halbbrücke** – Position, bei der der Sportler mit dem Rücken zum Boden liegt und diesen nur mit dem Kopf und einem Fuß (oder der Schulter und den Füßen (oder einem Fuß)) berührt;
 - e) **Auf der Brust und dem Bauch** – Position, bei der der Sportler den Boden mit der Brust oder dem Bauch berührt und sein Rücken auf Schulterblatthöhe einen Winkel von mehr als 90 Grad zum Boden bildet;
 - f) **Auf dem Gesäß oder dem unteren Rücken** – Position, bei der der Sportler den Boden mit einem (beiden) Gesäß oder dem unteren Rücken berührt;
 - g) **Auf der Schulter** – Position, bei der der Sportler den Boden mit dem Schultergelenk berührt.
3. **Standkampf** – Kampf der Sportler in der Position "stehend".
4. **Bodenkampf** – Kampf der Sportler in der Position "liegend".



B. WÜRFE

1. Ein Wurf ist eine technische Aktion des Sportlers, bei der der Gegner das Gleichgewicht verliert und auf den Boden fällt, wobei er diesen mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt, d. h. sich in der Position „liegend“ befindet.
2. Für einen erfolglosen Wurf des Angreifers mit einem Fall, bei dem er selbst auf das Gesäß, die Brust, den Bauch, den unteren Rücken, die Seite oder den Rücken fällt, werden dem Gegner keine Punkte zuerkannt, wenn dieser nicht konterte.
3. **Konterwurf** – aktive Gegenaktion des Verteidigers, bei der er die Initiative ergreift, den Angriff des Gegners stoppt und/oder die Richtung seines Falls ändert;
4. Wenn der Verteidiger bei seiner Konterattacke den Charakter und die Richtung des Falls des Angreifers nicht ändern konnte und selbst in Richtung seines Wurfs fiel, gilt der Wurf des Angreifers als ausgeführt.
5. Es werden nur Würfe bewertet, die der Sportler ausführt, während er sich vor Beginn des Wurfs (vor Beginn des Falls des Gegners) in der Position "stehend" befindet, wobei der Angegriffene sich in der Position "liegend" befinden kann.
6. Ein Wurf gilt als ohne Fall ausgeführt, wenn der Angreifer während des Wurfs (von dessen Beginn bis zum Abschluss) seine Position "stehend" beibehält.
7. Ein Wurf gilt als mit Fall ausgeführt, wenn der Angreifer während des Wurfs in eine der liegenden Positionen übergeht oder sich auf den liegenden Gegner stützt, um das Gleichgewicht zu halten (mit der Hand oder dem Fuß).
8. Die Bewertung technischer Aktionen eines Sportlers in der Position "stehend", der den Gegner in der Position "liegend" vollständig vom Boden abhebt und eine Drehung um die Längs- oder Querachse (oder eine kombinierte Drehung) durchführt, wird analog zu den technischen Aktionen aus der Position "stehend" bewertet.
9. Die Bewertung technischer Aktionen eines Sportlers in der Position "stehend", der einen Gegner in der Position "liegend" angreift, wird zur Hälfte der Bewertung technischer Aktionen aus der Position "stehend" vorgenommen.
10. Jegliche Drehungen in der Position "liegend" werden nicht bewertet.
11. **Drehung** – taktische Aktion (Drehung, Rotation) in der Position "liegend", die darauf abzielt, Bedingungen für die erfolgreiche Durchführung einer Hebel- oder Haltegrifftechnik zu schaffen.

C. HEBELGRIFFE

1. Ein Hebelgriff ist die Fixierung der Arme oder Beine des Gegners (mit den Händen oder Beinen) in der Position "liegend", die es ermöglicht, eine Aktion durchzuführen: Überdehnung (Hebel), Drehung im Gelenk (Knoten), Kompression von Sehnen oder Muskeln (Einklemmung) und den Gegner zwingt, sich geschlagen zu geben.
2. Der Beginn eines Hebelgriffs ist der Moment des Kampfes, in dem der Angreifer das Glied des Gegners fixiert, um bei ihm Schmerzen zu verursachen.
3. Für die Durchführung eines Hebelgriffs ist 1 Minute vorgesehen.
4. Hebelgriffe im Kampf dürfen nur dann begonnen werden, wenn der Angegriffene sich in der Position "liegend" befindet, wobei der Angreifer sich in der Position "stehend" befinden kann.
5. Die Durchführung eines Hebelgriffs am Bein muss beendet werden, sobald der Angegriffene in die Position "stehend" übergeht.
6. Die Durchführung eines Hebelgriffs am Arm muss beendet werden, sobald sich beide Sportler in der Position "stehend" befinden (vollständiges Abheben des Gegners vom Boden).
7. Wenn ein Hebelgriff am Ende der Begegnung fixiert wird, muss seine Durchführung gleichzeitig mit dem Signal zum Ende des Kampfes (Gong) beendet werden.
8. Ein Hebelgriff wird als klarer Sieg gewertet, wenn der Angegriffene während der Durchführung ein Signal zur Aufgabe gibt.
 - a) Das Signal zur Aufgabe wird durch einen lauten Ausruf und/oder wiederholtes Klopfen mit der Hand oder dem Fuß auf den Boden, den eigenen Körper oder den Körper des Gegners gegeben;
 - b) Jeder Ausruf des Teilnehmers, der in einem Hebelgriff gefangen ist, gilt als Signal zur Aufgabe (außer in dem in Artikel 7, Punkt 2-e vorgesehenen Fall).
9. Die Unterbrechung des Kampfes auf Ersuchen des Angreifers, der sich in einem Hebelgriff befindet, wenn dies nicht durch einen Regelverstoß des Angreifers verursacht wurde, wird als Signal zur Aufgabe gewertet.

D. HALTEGRIFFE

1. Ein Haltegriff ist eine Technik, bei der der Sportler den Gegner für eine bestimmte Zeit zwingt, mit dem Rücken zum Boden zu liegen, während er selbst mit dem Rumpf auf dem Rumpf des Gegners (oder auf den an den Rumpf gedrückten Armen des Gegners) liegt.
 - a) Der Rumpf ist der zentrale anatomische Teil des Körpers, der Kopf, Hals und Gliedmaßen nicht einschließt.
2. Die Zeitmessung des Haltegriffs beginnt in dem Moment, in dem der Angreifer mit seinem Rumpf auf dem Rumpf des Gegners (oder auf den an den Rumpf gedrückten Armen des Gegners) liegt und ihn in der Position "auf den Schulterblättern" fixiert (beide Schulterblätter müssen dabei direkt oder durch die Arme oder Beine des Angreifers den Boden berühren).
3. Für die Durchführung eines Haltegriffs sind 20 Sekunden vorgesehen;



4. Der Haltegriff wird beendet, wenn:
 - a) der gehaltene Sportler in die Position "auf der Brust", "auf dem Bauch" oder "auf dem Gesäß" (aber nicht "auf dem unteren Rücken") übergeht, wobei der Winkel zwischen seinem Rücken auf Schulterblatthöhe und der Matte mehr als 90 Grad beträgt;
 - b) der Angegriffene den Angreifer von sich wegdrückt;
 - c) der Angreifer zu einem Hebelgriff übergeht;
 - d) die Sportler während des Haltegriffs in die Position "außerhalb der Matte" gelangen;
 - e) die Zeit der Begegnung endet.
5. Ein Haltegriff wird als klarer Sieg gewertet, wenn der gehaltene Sportler während der Durchführung ein Signal zur Aufgabe gibt.
6. Die Unterbrechung des Kampfes auf Ersuchen des Angreifers, der sich in einem Haltegriff befindet, wenn dies nicht durch einen Regelverstoß des Angreifers verursacht wurde, wird als Signal zur Aufgabe gewertet.
7. Haltegriffe werden mit 4 Punkten (20 Sekunden) und 2 Punkten (10 bis 19 Sekunden) bewertet.
8. Haltegriffe, die während eines Kampfes ausgeführt werden, können insgesamt nicht mit mehr als 4 Punkten bewertet werden.
9. Während eines Kampfes können nicht mehr als zwei bewertete Haltegriffe ausgeführt werden, vorausgesetzt, dass der erste Haltegriff unvollständig war (Bewertung 2 Punkte) und der zweite Haltegriff mit 4 Punkten bewertet wurde, wird die Bewertung für die vorherige Technik annulliert (im Protokoll der Begegnung durchgestrichen).

Artikel 24. Beginn und Ende des Kampfes

24.1. Die Sportler werden zur Teilnahme am Kampf auf die Matte gerufen.

24.2. Vor Beginn des Kampfes stellt sich der zuerst aufgerufene Sportler (in roter Kleidung) in die rote Ecke der Matte, und sein Gegner (in blauer Kleidung) in die blaue Ecke. Nach der Vorstellung gehen die Sportler auf das Zeichen des Kampfrichters in die Mitte der Matte und begrüßen sich gegenseitig mit Händeschütteln (mit beiden Händen). Dann machen sie einen Schritt zurück und beginnen den Kampf auf das Pfeifsignal des Kampfrichters.

24.3. Der Kampf endet mit der Zeit auf der Anzeigetafel (sie muss mit dem Tonsignal synchronisiert sein), und im Falle eines Ausfalls der Anzeigetafel mit der Handstoppuhr.

24.4. Technische Aktionen und Verstöße, die bis zum Ende der Zeit auf der Anzeigetafel durchgeführt wurden, werden bewertet, und im Falle eines Ausfalls der Anzeigetafel mit der Handstoppuhr, wobei die Bewertung für einen Wurf oder Verstoß (einschließlich der Geste für den Verstoß) nach dem Ende des Kampfes angezeigt werden kann.

24.5. Technische Aktionen, die nach dem Pfeifsignal durchgeführt werden, werden nicht bewertet.

24.6. Zur Bekanntgabe des Ergebnisses des Kampfes ruft der Kampfrichter die Sportler in die Mitte und hebt die Hand des Siegers, nachdem er sie an den Handgelenken gefasst hat. Danach verabschieden sich die Sportler mit Händeschütteln (mit beiden Händen) und verlassen die Matte.



Artikel 25. Verlauf und Dauer des Kampfes

25.1. Die Dauer des Kampfes (Vorkämpfe und Kämpfe um Medaillen) wird festgelegt:

- für Erwachsene und Junioren (Männer, Frauen) – 5 Minuten;
- für Jugendliche und Kadetten (Jungen, Mädchen) – 4 Minuten;
- für Meister: Männer und Frauen – 4 Minuten, Männer und Frauen über 65 Jahre – 3 Minuten.

25.2. Die Dauer der Trostrundenkämpfe beträgt 3 Minuten.

25.3. Die Zeitmessung des Kampfes beginnt mit dem ersten Pfeifsignal des Kampfrichters. Die Pausenzeit wird nicht in die reine (tatsächliche) Kampfzeit einbezogen.

Artikel 26. Pause zwischen den Kämpfen

26.1. Die Ruhezeit zwischen den Kämpfen muss mindestens 10 Minuten für Erwachsene und Junioren und mindestens 15 Minuten für Jugendliche, Kadetten und Meister betragen.

Artikel 27. Ergebnis und Bewertung des Kampfes

27.1. Das Ergebnis des Kampfes kann der Sieg eines der Sportler und die Niederlage des anderen sowie die Niederlage beider sein.

27.2. Der Sieg kann sein:

- a) vorzeitig;
- b) nach Ablauf der Kampfzeit.

Artikel 28. Vorzeitiger Sieg

28.1. Ein vorzeitiger Sieg wird zuerkannt:

- a) für einen sauberen Wurf – ein Wurf ohne Fall des Angreifers, bei dem der Angegriffene, der sich in der Position "stehend" befindet, auf den Rücken (oder in die Position "Brücke") fällt oder sich im Tempo auf dem Rücken rollt (ohne (zeitliche) Unterbrechung);
- b) im Falle eines Signals zur Aufgabe bei einem Hebelgriff oder Haltegriff;
- c) bei einem Vorsprung eines der Sportler von mehr als 8 Punkten (wenn ein Sportler im Verlauf des Kampfes 8 (oder mehr) Punkte mehr erzielt als sein Gegner);
- d) bei dem Ausschluss des Gegners aus dem Kampf;
- e) bei der Disqualifikation (Ausschluss vom Wettkampf) des Gegners.

28.2. In diesen Fällen wird der Kampf mit der Zuerkennung des vorzeitigen Sieges für den Sportler gestoppt, und die Endzeit des Kampfes wird im Protokoll vermerkt.



Artikel 29. Sieg nach Ablauf der Kampfzeit

29.1. Nach Ablauf der Kampfzeit wird der Sieg dem Sportler zuerkannt, der mehr Punkte hat.

29.2. Bei Punktgleichheit nach Ablauf des Kampfes wird der Sieg dem Sportler zuerkannt, der mehr Punkte für technische Aktionen (Würfe, Haltegriffe) hat.

29.3. Bei Gleichheit der technischen Punkte nach Ablauf des Kampfes wird der Sieg dem Sportler zuerkannt, der mehr hochwertige Techniken durchgeführt hat (mehr Techniken, die mit 4 und 2 Punkten bewertet wurden).

29.4. Wenn zum Zeitpunkt des Kampfes alle Bewertungsindikatoren der Aktionen beider Sportler gleich sind, wird der Sieg dem Sportler zuerkannt, der im Verlauf des Kampfes die letzte bewertete Technik (1, 2, 4 Punkte) durchgeführt hat.

29.5. Wenn zum Zeitpunkt des Kampfes beide Sportler keine technischen Punkte haben, aber eine unterschiedliche Anzahl von Verwarnungen, wird der Sieg dem Sportler zuerkannt, der weniger Verwarnungen hat.

29.6. Bei Gleichheit der Verwarnungen gilt der Sportler als Verlierer, der die letzte Verwarnung erhalten hat.

29.7. Wenn die Sportler die erste Verwarnung zu unterschiedlichen Zeiten und die zweite (oder dritte) Verwarnung gleichzeitig erhalten haben, gilt der Sportler als Verlierer, der die erste Verwarnung zuletzt erhalten hat.

29.8. Wenn zum Zeitpunkt des Kampfes beide Sportler keine technischen Punkte haben und einer der Sportler eine Verwarnung hat, wird der Sieg seinem Gegner zuerkannt.

Artikel 30. Bewertung der Techniken

30.1. Die Techniken des Angreifers, deren Durchführung ihm keinen klaren Sieg gebracht hat, werden mit Punkten bewertet.

Die Bewertung des Wurfs hängt von den folgenden Kriterien ab:

- ob der Angreifer den Wurf ohne Fall oder mit Fall durchgeführt hat;
- in welcher Position sich der Angegriffene befand;
- auf welchen Körperteil der Angegriffene infolge des Wurfs gefallen ist.

30.2. **Vier Punkte** werden zuerkannt:

- a) für einen Wurf ohne Fall, bei dem der Gegner auf die Seite oder in die Position "Halbbrücke" gefallen ist;
- b) für einen Wurf mit Fall, bei dem der Gegner auf den Rücken oder in die Position "Brücke" gefallen ist;
- c) für einen Wurf ohne Fall, bei dem der Gegner, der sich in der Position "liegend" befindet, auf den Rücken oder in die Position "Brücke" gefallen ist;
- d) für einen Haltegriff von 20 Sekunden Dauer.

30.3. **Zwei Punkte** werden zuerkannt:

- a. für einen Wurf ohne Fall, bei dem der Gegner auf die Brust, den Bauch, das Gesäß, den unteren Rücken oder die Schulter gefallen ist;
- b. für einen Wurf mit Fall, bei dem der Gegner auf die Seite oder in die Position "Halbbrücke" gefallen ist;
- c. für einen Wurf mit Fall, bei dem der Gegner, der sich in der Position "liegend" befindet, auf den Rücken oder in die Position "Brücke" gefallen ist;
- d. für einen Wurf ohne Fall, bei dem der Gegner, der sich in der Position "liegend" befindet, auf die Seite oder in die Position "Halbbrücke" gefallen ist;
- e. für einen unvollständigen Haltegriff, der länger als 10 Sekunden dauerte.

30.4. **Ein Punkt** wird zuerkannt:

- a. für einen Wurf mit Fall, bei dem der Gegner auf die Brust, den Bauch, das Gesäß, den unteren Rücken oder die Schulter gefallen ist;
- b. für einen Wurf mit Fall, bei dem der Gegner, der sich in der Position "liegend" befindet, auf die Seite oder in die Position "Halbbrücke" gefallen ist;
- c. für einen Wurf ohne Fall, bei dem der Gegner, der sich in der Position "liegend" befindet, auf die Brust, den Bauch, das Gesäß, den unteren Rücken oder die Schulter gefallen ist;
- d. für die zweite und dritte Verwarnung, die dem Gegner ausgesprochen wurde.

Bewertung der Würfe:

Angegriffener fällt	Angegriffener in Position "stehend"		Angegriffener in Position "liegend"	
	Angreifender werft			
	ohne Fall	mit Fall	ohne Fall	mit Fall
Auf den Rücken, "Brücke"	sauberer Wurf	4 Punkte	4 Punkte	2 Punkte
Auf die Seite, "Halbbrücke"	4 Punkte	2 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
Auf die Brust, den Bauch, das Gesäß, den unteren Rücken, die Schulter	2 Punkte	1 Punkt	1 Punkt	keine Bewertung

30.5. Während des Kampfes wird die Bewertung der technischen Aktionen der Sportler durch die Mehrheit des Schiedsrichtertrios bestimmt.



Artikel 31. Aktionen in der Nähe der Mattengrenzung

31.1. Während des Kampfes dürfen die Sportler die Mattengrenzung ohne Erlaubnis des Kampfrichters nicht überschreiten.

31.2. Auf Entscheidung des Kampfrichters kann der Sportler die Matte verlassen, um die Sambo-Kleidung zu wechseln (der Seitenrichter muss den Sportler begleiten).

31.3. Die Position "außerhalb der Matte" (außerhalb der Mattengrenzung) gilt, wenn:

- a. in der Position "stehend" einer der Sportler mit beiden Füßen die Arbeitszone der Matte überschreitet;
- b. in der Position "liegend" beide Sportler die Arbeitszone der Matte verlassen haben;
- c. in der Position "liegend" einer der Sportler Kontakt mit dem Bereich außerhalb der Sicherheitszone der Matte hat.

31.4. Während des Kampfes wird die Position "außerhalb der Matte" von einem der Schiedsrichter bestimmt, und bei der Diskussion strittiger Punkte durch die Mehrheit des Schiedsrichtertrios.

31.5. Wenn sich die Sportler in der Position "außerhalb der Matte" befinden, kehren sie auf das Pfeifsignal des Kampfrichters in die Mitte der Matte zurück und setzen den Kampf in der Position "stehend" fort.

31.6. Ein Wurf (Konterwurf), der innerhalb der Arbeitszone der Matte begonnen und außerhalb, aber innerhalb der Sicherheitszone der Matte beendet wird, wird bewertet, sofern der Rumpf des Angegriffenen nach dem Fall vollständig innerhalb der Sicherheitszone der Matte bleibt.

31.7. Ein Wurf (Konterwurf), der innerhalb der Arbeitszone der Matte begonnen und außerhalb der Sicherheitszone der Matte beendet wird, wird nicht bewertet (wenn ein Teil des Rumpfes des Angegriffenen außerhalb der Sicherheitszone der Matte liegt).

31.8. Ein Wurf, der in der Position "außerhalb der Matte" begonnen wird, wird nicht bewertet.

31.9. Ein Haltegriff und ein Hebelgriff dürfen begonnen, durchgeführt und gewertet werden, solange einer der Sportler Kontakt mit der Arbeitsfläche der Matte hat und der andere Sportler sich innerhalb der Sicherheitszone der Matte befindet.

Artikel 32. Verwarnungen

32.1. Für Regelverstöße muss dem Sportler eine Verwarnung ausgesprochen werden.

32.2. Verwarnungen werden in aufeinanderfolgende Verwarnungen (von der 1. bis zur 3.) und Verwarnungen mit Bewertung unterteilt.

32.3. Wenn Verwarnungen aufeinanderfolgend ausgesprochen werden, erhält der Sportler bei einem erneuten Regelverstoß die nächste Verwarnung.

32.4. Jedem der Sportler können während eines Kampfes insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen ausgesprochen werden.

32.5. Wenn es notwendig ist, dem Sportler eine vierte Verwarnung auszusprechen, wird der Sportler aus dem Kampf genommen.

32.6. Während des Kampfes werden Verwarnungen durch die Mehrheit des Schiedsrichtertrios ausgesprochen.

32.7. Regelverstöße, für die dem Sportler aufeinanderfolgende Verwarnungen ausgesprochen werden, sind:

Bezeichnung des Verstoßes	Verstoß
Vermeidung des Kampfes	freiwilliges oder absichtliches Verlassen der Arbeitszone in der Position "stehend" oder "liegend";
	Passivität (Vermeidung des Griffs in der Position "stehend", Verweigerung von Angriffsaktionen, Verzögerung des Kampfes);
	falscher Angriff (Übergang in die Position "liegend" ohne echten Angriff (der Angegriffene hat das Gleichgewicht nicht verloren));
	Herausdrängen (Herausdrängen des Gegners aus der Arbeitszone der Matte mit einem blockierenden Griff ohne die Absicht, einen Wurf auszuführen);
	absichtliche Verletzung der Kleiderordnung (Hochkrepeln der Jackenärmel, Lösen des Gürtels und der Schnürsenkel der Sambo-Schuhe, Ausziehen der Sambo-Schuhe usw.);
	Kampfsimulation;
Verbotene Griffe	absichtlicher Griff an die Shorts, die Schnürung und die Sambo-Schuhe von innen;
	absichtlicher Griff an den Jackenärmel des Gegners von innen in der Position "stehend";*
	absichtlicher Griff an die Finger der Hände des Gegners;
Disziplinarverstöße	Nichtbefolgung der Anweisungen des Kampfrichters;
	Streitigkeiten auf der Matte (mit dem Kampfrichter, dem Gegner, dem Trainer usw.);
	Verlassen der Matte ohne Erlaubnis des Kampfrichters (einschließlich zur medizinischen Hilfeleistung);
	Verspätung auf die Matte: 30 Sekunden nach dem ersten Aufruf – 1. Verwarnung; 1 Minute nach dem ersten Aufruf – 2. Verwarnung; 1,5 Minuten nach dem ersten Aufruf – 3. Verwarnung.

32.8. Für die Durchführung einer verbotenen Technik muss dem Sportler eine Verwarnung mit Bewertung ausgesprochen werden, und bei einem erneuten Versuch, eine verbotene Technik durchzuführen, wird der Sportler aus dem Kampf genommen.

32.9. Zu den verbotenen Techniken, für die dem Sportler eine Verwarnung mit Bewertung ausgesprochen werden muss, gehören:

Bezeichnung des Verstoßes	Verstoß
Durchführung einer verbotenen Technik	absichtlicher Wurf des Gegners auf den Kopf;
	Durchführung eines Hebelgriffs nach dem Pfeifsignal;
	Durchführung eines Hebelgriffs in der Position "stehend";
	Würfe mit Griff zum Hebelgriff ("Knoten", "Hebel");
	Durchführung der Technik "Schere" am Knie- oder Sprunggelenk;
	direkter Schmerzgriff (Druck, Überdehnung) auf die Wirbelsäule und den Nacken (Hals);
	Hebelgriffe an den Fingern (Hände und Füße) und an der Hand;
	"Knoten" des Fußes;
	Hebel und Knoten des Oberschenkels, Einklemmen des Wadenmuskels durch das Schienbein des Angreifers, umgekehrter Schulterknoten mit dem Bein;*
	"Hebel" des Knies, Überdehnung des Beins nicht in der Ebene seiner natürlichen Biegung;
	Arm hinter den Rücken biegen (Polizeigriff);
	Strecken der gekreuzten Beine auf dem Rumpf oder Kopf des Gegners mit absichtlichem Druck;
	Durchführung eines Würgegriffs;
	direkter Angriff mit Händen, Füßen oder Kopf auf das Gesicht des Gegners;
	direkter Angriff mit Ellbogen oder Knie auf einen beliebigen Körperteil des Gegners;
Schläge auf die Beine, grober Kampf um den Griff (grobes Kämpfen).	

* Nur für die Altersgruppe Kadetten

Artikel 33. Ausschluss eines Sportlers aus dem Kampf

33.1. Der Ausschluss eines Sportlers aus dem Kampf erfolgt durch Entscheidung des stellvertretenden Hauptschiedsrichters, wenn das Schiedsrichtertrio einheitlich in seiner Meinung ist oder wenn die Meinung der Mehrheit des Trios vom stellvertretenden Hauptschiedsrichter unterstützt wird.

33.2. Bei der Entfernung eines Sportlers aus dem Kampf wird der Kampf gestoppt und der vorzeitige Sieg seinem Gegner zuerkannt.

33.3. Der Ausschluss eines Sportlers aus dem Kampf erfolgt in folgenden Fällen:

- a) infolge der wiederholten Durchführung einer verbotenen Technik;
- b) auf Entscheidung des Arztes (wenn der Sportler nicht weiter an den Wettkämpfen teilnehmen kann (Krankheit, Verletzung, Erbrechen);
- c) infolge der Überschreitung der Zeit- und Straflimits;
 - i. wenn der Sportler die zugewiesenen 2 Minuten für die medizinische Hilfeleistung nicht einhalten konnte;
 - ii. Verspätung auf die Matte nach Ablauf von 2 Minuten nach dem ersten Aufruf;
 - iii. nach drei Verwarnungen, wenn es notwendig ist, dem Sportler eine vierte Verwarnung auszusprechen.

33.4. Im Falle der Entfernung eines Sportlers aus dem Kampf nimmt er den Platz entsprechend seinem Ergebnis zum Zeitpunkt der Entfernung ein, und die Punkte für sein Ergebnis fließen in die Gesamtwertung der Mannschaft ein.

Artikel 34. Disqualifikation

34.1. Die Disqualifikation (Ausschluss eines Sportlers vom Wettkampf) erfolgt durch Entscheidung des Hauptschiedsrichters, wenn die einheitliche Meinung des Schiedsrichtertrios oder die Meinung der Mehrheit des Trios vom stellvertretenden Hauptschiedsrichter unterstützt wird.

34.2. Bei der Disqualifikation wird der Kampf gestoppt und der vorzeitige Sieg seinem Gegner zuerkannt.

34.3. Die Disqualifikation erfolgt in folgenden Fällen:

Bezeichnung des Verstoßes	Verstoß
Unethisches Verhalten	absichtliche Schläge, Kratzen, Beißen;
	Verletzung des Gegners durch die Durchführung einer verbotenen Technik, wenn der Gegner nicht weiter an den Wettkämpfen teilnehmen kann;
	beleidigende Ausdrücke und Gesten gegenüber dem Gegner, den Schiedsrichtern, den Teilnehmern und den Zuschauern;
	Täuschung der Schiedsrichter;
	Verweigerung des Händedrucks zu Beginn oder am Ende des Kampfes;
	Nichterscheinen des Sportlers zur Siegerehrung, außer in den in Artikel 21, Punkt 2 f) genannten Fällen.

34.4. Im Falle der Disqualifikation erhält der Sportler keinen persönlichen Platz und keine Medaille, und die Punkte für sein Ergebnis fließen nicht in die Gesamtwertung der Mannschaft ein.



Artikel 35. Ablauf der Mannschaftswettkämpfe

35.1. Die Mannschaftswettkämpfe der FIAS werden nach einem System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden durchgeführt.

35.2. Die Art der Durchführung der Wettkämpfe, die Zusammensetzung der Mannschaft, die Gewichtsklassen, in denen sie antreten müssen, sowie die Möglichkeit des Austauschs von Mannschaftsmitgliedern während der Wettkämpfe werden in der Wettkampfordnung festgelegt.

35.3. Das Wiegen der Teilnehmer der Mannschaftswettkämpfe erfolgt am Vortag.

35.4. Die Reihenfolge der Begegnungen zwischen den Mannschaften wird durch Auslosung bestimmt.

35.5. Die Mindestanzahl der Mannschaftsmitglieder in jeder Begegnung muss mehr als die Hälfte der vollständigen Mannschaftszusammensetzung betragen.

35.6. Die Gewichtsklasse, mit der die Kämpfe in den Mannschaftswettkämpfen in jeder Runde beginnen, wird bei der Auslosung in der allgemeinen technischen Sitzung festgelegt.

35.7. Zur Vorstellung der Mannschaft treten die Mitglieder in einer Kolonne von der kleineren zur größeren Gewichtsklasse auf die Matte.

35.8. Nach dem Betreten der Matte stellen sich die Mannschaften auf das Signal des Kampfrichters in einer Reihe mit Blick zur Mattenmitte auf.

35.9. Der Ansager stellt die Mannschaften vor (ohne Vorstellung der Teilnehmer). Danach verlassen die Mannschaften die Matte in einer Kolonne, und auf der Matte bleiben die Sportler der Gewichtsklasse gemäß der Auslosung, die vom Ansager vorgestellt werden. Danach beginnt der Kampfrichter den Kampf auf das Pfeifsignal.

35.10. Einem Teilnehmer, der zur Begegnung gemeldet ist und nicht zur Vorstellung der Mannschaft erscheint, wird das Nichterscheinen angerechnet, und er wird vom Wettkampf entfernt.

35.11. Nach dem Ende des Kampfes gibt der Ansager das Ergebnis bekannt und stellt die Teilnehmer des nächsten Kampfes vor.

35.12. Nach dem Ende der letzten Begegnung werden die Mannschaften auf die Matte eingeladen und stellen sich in einer Reihe mit Blick zur Mattenmitte auf.

35.13. Nach der Bekanntgabe der Siegermannschaft verlassen die Mannschaften die Matte in einer Kolonne und bewegen sich gegenläufig zum Händedruck.

35.14. Bei einem nicht gemeldeten Teilnehmer oder dessen Nichterscheinen zur Begegnung wird seinem Gegner der vorzeitige Sieg mit der Zeit 0.00 zuerkannt.



35.15. Der Sieger in den Mannschaftswettkämpfen wird durch die größere Anzahl der Siege der Teilnehmer bestimmt. Bei gleicher Anzahl von Siegen wird der Sieger in einem zusätzlichen Kampf ermittelt. Die Gewichtsklasse für diesen Kampf wird sofort durch Auslosung bestimmt.

35.16. Wenn die Anzahl der Siege einer Mannschaft mehr als die Hälfte der Gesamtzahl der Kämpfe beträgt, wird der Mannschaftswettkampf beendet, die verbleibenden Kämpfe werden abgesagt und der Sieger wird bekannt gegeben.

35.17. In den Mannschaftswettkämpfen, die nach dem System mit Ausscheidung und Trostrunden durchgeführt werden, werden die Hauptbestimmungen von Anhang 2 verwendet.

35.18. Mannschaften, deren Zusammensetzung aufgrund der Entfernung von Teilnehmern durch den Arzt unter die in der Wettkampfordnung festgelegte Anzahl fällt, wird der Platz entsprechend dem zum Zeitpunkt der Entfernung des Teilnehmers erzielten Ergebnis zugewiesen.

35.19. Der Mannschaft wird kein Platz zugewiesen, wenn diese Situation aufgrund des Nichterscheinens der Teilnehmer zum Wiegen oder ihrer Entfernung vom Wettkampf durch den Hauptschiedsrichter wegen Regelverstößen entstanden ist.

Artikel 36. Proteste

36.1. Ein Protest kann aufgrund eines groben Regelverstoßes bei der Schiedsrichterei des Kampfes oder bei einer außergewöhnlichen Situation eingereicht werden.

36.2. Verfahren zur Einreichung eines Protests:

- a) Ein Protest wegen Regelverstoßes wird vom Vertreter der Mannschaft schriftlich während des Wettkampfs beim Hauptschiedsrichter eingereicht, unter Angabe der verletzten Regelunkte;
- b) Ein Protest wegen einer außergewöhnlichen Situation (Verstoß gegen die Wettkampfordnung, Wiege- und Auslosungsverfahren der Teilnehmer, Paarbildung, Fehlinformation durch Offizielle usw.) wird sofort nach deren Auftreten schriftlich eingereicht, damit die Schiedsrichterteam die Möglichkeit hat, schnell eine Entscheidung zu treffen und den Schaden für den Verlauf und die Ergebnisse des Wettkampfs zu minimieren.

36.3. Prüfung des Protests:

- a) Ein Protest wegen Regelverstoßes bei der Schiedsrichterei wird vom Hauptschiedsrichter unter Einbeziehung aller Schiedsrichter, die an der Schiedsrichterei dieses Kampfes beteiligt waren, gemeinsam mit dem Vorsitzenden der technischen Kommission der FIAS oder dessen Vertreter geprüft;
- b) Bei der Prüfung eines Protests wegen einer außergewöhnlichen Situation müssen die Personen anwesend sein, die den Regelverstoß begangen haben, sowie der Vorsitzende der technischen Kommission der FIAS oder dessen Vertreter.



36.4. Entscheidung über den Protest:

- a) Die Entscheidung über den Protest wegen Regelverstoßes bei der Schiedsrichterei wird dem Vertreter während des Wettkampfs mitgeteilt und beeinflusst nicht das Endergebnis des Kampfes;
- b) Die Entscheidung über den Protest aus anderen Gründen wird dem Vertreter, der den Protest eingereicht hat, innerhalb einer Frist mitgeteilt, die es ermöglicht, die begangenen Fehler mit minimalem Schaden für den Verlauf und die Ergebnisse des Wettkampfs zu korrigieren.

ABSCHNITT V. AUSRÜSTUNG DER WETTKAMPFSTÄTTEN

Artikel 37. Sambo-Matte

37.1. Die Sambo-Matte besteht aus Matten und einer Abdeckung mit den Maßen 11x11 Meter.

37.2. Die Matten bestehen aus elastischem synthetischem Material und müssen eine Dicke von 5 Zentimetern haben.

37.3. Die Abdeckung besteht aus synthetischem Stoff und muss glatt (ohne grobe Nähte), aber nicht rutschig sein.

37.4. Die Abdeckung wird straff gespannt und fest befestigt.

37.5. Die Abdeckung muss desinfiziert sein.

37.6. Die Abdeckung hat Markierungen:

- a) Die Arbeitsfläche der Matte, auf der die Kämpfe stattfinden, ist ein Kreis mit einem Durchmesser von 8 Metern;
- b) Das Zentrum der Matte ist mit dem FIAS-Logo markiert, das in einen Kreis mit einem Durchmesser von 1 Meter eingeschrieben ist;
- c) Zwei gegenüberliegende Ecken der Matte sind markiert: rot (links vom Seitenrichter am Tisch) und blau (rechts vom Seitenrichter am Tisch).

37.7. Die Fläche, auf der die Matte liegt, muss auf jeder Seite mindestens 1 Meter breiter sein als die Matte.

37.8. Bei Wettkämpfen auf mehreren Matten wird empfohlen, diese ohne Lücke nebeneinander zu legen.

37.9. Bei Wettkämpfen auf einem Podest darf dessen Höhe 1 Meter nicht überschreiten, und die Seiten des Podests müssen einen Neigungswinkel von 45 Grad nach außen haben.

37.10. Die Eignung der Matte und der Ausrüstung für die Wettkämpfe wird vom Vertreter der technischen Kommission der FIAS bestimmt.

37.11. Bei allen offiziellen FIAS-Wettkämpfen dürfen nur Matten mit FIAS-Lizenz verwendet werden.



Artikel 38. Ausrüstung für die Durchführung der Wettkämpfe

38.1. Das akustische Signal (Gong) kann von jedem System sein, muss aber laut genug sein.

38.2. Die Waagen für das Wiegen müssen kalibriert sein.

38.3. Die Stoppuhren müssen eine Vorrichtung zum Stoppen und Starten haben, ohne die Minuten- und Sekundenanzeigen bis zum Ende des Kampfes zurückzusetzen.

38.4. Zur Information der Zuschauer und Teilnehmer über den Verlauf des Kampfes wird neben der Matte (auf beiden Seiten) eine elektronische Anzeigetafel aufgestellt, auf der die Bewertungen der Sportler angezeigt werden.

38.5. Um die Wettkämpfe bei Stromausfall oder Ausfall der elektronischen Anzeigetafel fortzusetzen, müssen alle Matten mit mechanischen Anzeigetafeln, Gongs und Handstoppuhren ausgestattet sein.

38.6. Auf dem Tisch jedes stellvertretenden Hauptschiedsrichters wird ein Monitor mit einer Diagonale von mindestens 50 Zentimetern zur Videoüberprüfung installiert.

38.7. Im Bereich der Kleiderkontrolle müssen Geräte zur Überprüfung der Kleidung vorhanden sein.

38.8. Neben jeder Matte muss spezielle Ausrüstung für die Notfallreinigung der Matte während des Kampfes vorhanden sein.

Wettkampfordnung

1. Die Wettkampfordnung (im Folgenden Ordnung), die von den durchführenden Organisationen genehmigt wurde, ist zusammen mit den Regeln das Hauptdokument, nach dem sich die Schiedsrichterkommission und die Teilnehmer der Wettkämpfe richten. Andernfalls muss sich die Schiedsrichterkommission nach den Regeln richten.
2. Die Punkte der Ordnung müssen genau sein und unterschiedliche Interpretationen ausschließen.
3. Die Wettkampfordnung enthält folgende Abschnitte:
 - Name der Wettkämpfe;
 - Ort und Datum der Wettkämpfe;
 - Leitung der Wettkämpfe (Organisationen, die für die Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich sind);
 - Zeit, Ort und Ablauf der Wiegeprozedur der Teilnehmer;
 - Zeit, Ort und Ablauf der Auslosung;
 - Zeit, Ort und Ablauf der Besprechungen mit den Trainern und Vertretern der Delegationen;
 - Zeit, Ort und Ablauf der Trainingseinheiten für die Sportler;
 - Programm der Wettkämpfe;
 - Ort und Bedingungen der Unterbringung der Mannschaften (mit Angabe der Namen und Kontaktdaten der Hotels, Buchungsbedingungen);
 - Teilnahmebedingungen (Zusammensetzung der Delegationen, Zulassungsbedingungen der Mannschaften und Teilnehmer, Gewichtsklassen, Alter);
 - Bedingungen und Ablauf der Wettkämpfe;
 - Auszeichnung der Sieger und Preisträger der Wettkämpfe;
 - Ablauf und Fristen für die Einreichung der Anmeldungen zur Teilnahme an den Wettkämpfen;
 - Versicherung und Bereitstellung medizinischer Dienstleistungen für die Teilnehmer;
 - Ablauf und Bedingungen der Akkreditierung der Teilnehmer;
 - Schiedsrichter;
 - Dopingkontrolle;
 - Finanzielle Bedingungen (Lizenz, Unterbringung, Transfer);
 - Visabegleitung;
 - Marketing und Werbung;
 - Zusätzliche Informationen;
 - Kontaktinformationen.
4. Änderungen und Ergänzungen der Wettkampfordnung dürfen nur von den Organisationen vorgenommen werden, die sie genehmigt haben, jedoch nicht später als vor Beginn der Auslosung und mit obligatorischer Benachrichtigung der Vertreter aller teilnehmenden Mannschaften oder aller Teilnehmer.

System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden

I. Ablauf der Wettkämpfe

1. Alle Teilnehmer werden bei der Auslosung in zwei Gruppen eingeteilt: A (ungerade) und B (gerade). Die Startnummer jedes Sportlers wird durch Auslosung direkt beim Wiegen oder danach bestimmt. Diese Nummer bleibt während der gesamten Wettkämpfe bestehen.
2. In den Gruppen A und B steigen die Teilnehmer, die in den Vorkämpfen siegen, in die nächste Runde der Wettkämpfe auf. Dies geht so weiter, bis zwei Finalisten – die Stärksten in den Gruppen (A1 und B1) – ermittelt sind.
3. Unter den Teilnehmern, die gegen die beiden Stärksten verloren haben, werden Trostrunden nach dem Schema (Anhang 3) durchgeführt, um die weiteren Plätze in den Gruppen zu bestimmen. Diese Variante der Wettkämpfe wird als "System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden von den Finalisten" bezeichnet.
4. Eine andere Variante der Trostrunden ist im Schema des Anhangs 4 dargestellt, bei der die Sportler, die gegen die vier Halbfinalisten verloren haben, und die Halbfinalverlierer teilnehmen. Diese Variante der Wettkämpfe wird als "System mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trostrunden von den Halbfinalisten" bezeichnet.
5. Die Variante der Trostrunden gemäß den Punkten 3 und 4 muss in der Wettkampfordnung angegeben sein.
6. Im Finale der Wettkämpfe werden Kämpfe um den 1. Platz sowie um die Bronzemedallien ausgetragen. Die Kämpfe um die Bronzemedallien können in der Morgensession der Wettkämpfe ausgetragen werden, wenn dies in der Wettkampfordnung festgelegt ist.

II. Ablauf der Paarbildung und Platzierung

1. Die Paare der ersten und aller folgenden Runden der Vorkämpfe werden gemäß dem Schema (Anhang 3, 4) gebildet.
2. Bei der Durchführung der Trostrunden gemäß Punkt 3 Abschnitt I trifft der Verlierer des Stärksten in der ersten Runde auf den Verlierer des Stärksten in der zweiten Runde. Dann trifft der Sieger dieses Kampfes auf den Verlierer des Stärksten in der dritten Runde usw. Die Sieger dieser Kämpfe, die in derselben Gruppe angetreten sind, kämpfen um das Recht, gegen den Halbfinalverlierer der anderen Gruppe anzutreten. Diese Kämpfe bestimmen die Bronzemedallengewinner.
3. Bei der Durchführung der Trostrunden gemäß Punkt 4 Abschnitt I trifft der Verlierer der Halbfinalisten in der ersten Runde auf den Verlierer derselben Halbfinalisten in der zweiten Runde. Die Sieger dieser Kämpfe treffen auf die Verlierer derselben Halbfinalisten in der dritten Runde usw. Die Sieger dieser Kämpfe, die in derselben Gruppe angetreten sind, kämpfen um das Recht, gegen den Halbfinalverlierer der anderen Gruppe anzutreten. Diese Kämpfe bestimmen die Bronzemedallengewinner.
4. Im Finale treffen die Sportler aufeinander, die in ihrer Gruppe keinen Kampf verloren haben.
5. Nach den Sportlern, denen die Plätze 5-6 zugewiesen wurden (Verlierer der Kämpfe um die Bronzemedallien), belegen die Plätze 7-8 die Sportler, die den vorletzten Trostrundenkampf verloren haben usw.



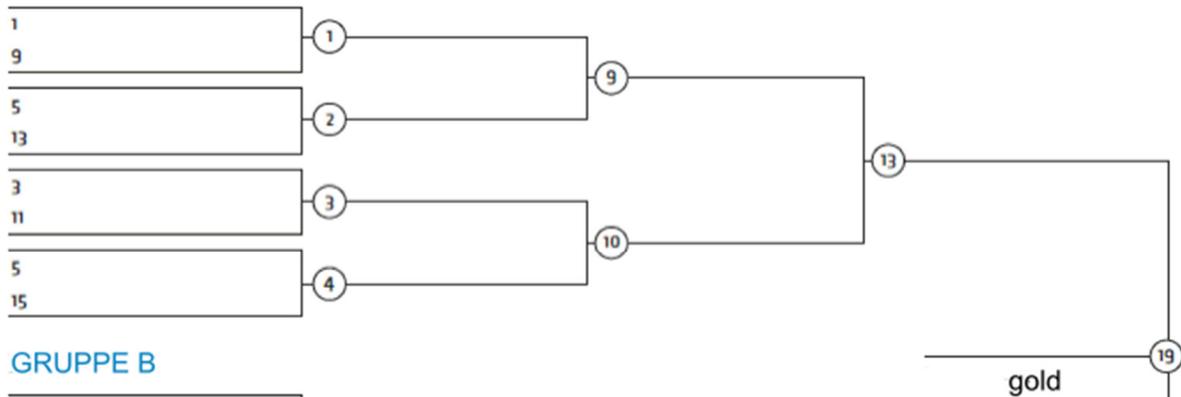
Internationale Sambo Regeln



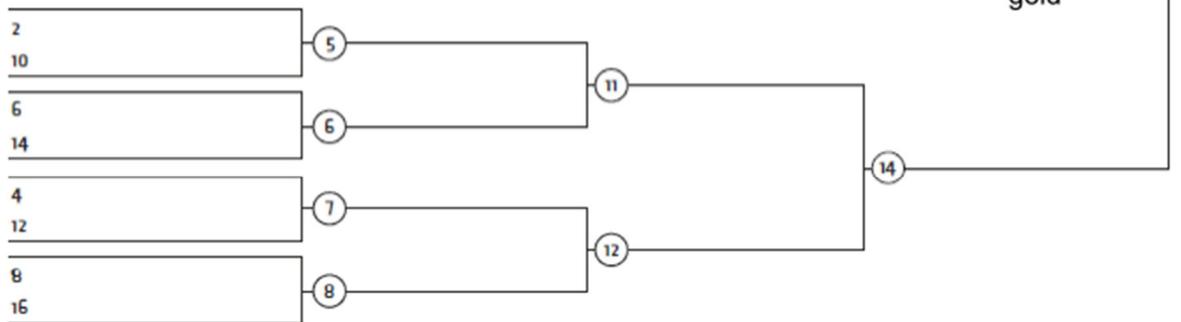
6. Danach werden die Plätze der Sportler bestimmt, die nicht in die Trostrundengruppen gekommen sind, entsprechend der Runde, in der sie den Wettkampf beendet haben. Die in derselben Runde ausgeschiedenen teilen sich die entsprechenden Plätze.
7. Wenn in einer Gewichtsklasse nur ein Sportler gewogen wurde, muss das Organisationskomitee der Wettkämpfe diesen Sportler mit einer Medaille und einer Urkunde auszeichnen, ohne die offizielle Siegerehrung durchzuführen. Das Ergebnis des Sportlers wird bei der Bestimmung der Mannschaftswertung berücksichtigt (er bringt der Mannschaft Punkte, die dem ersten Platz entsprechen).
8. In allen anderen Fällen erfolgt die Siegerehrung im Standardformat.

Protokoll des Wettbewerbsverlaufs im Sambo „System der Durchführung von Wettbewerben mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trost von den Finalisten“

GRUPPE A



GRUPPE B



TROSTRUNDE DER GRUPPE A



TROSTRUNDE DER GRUPPE B



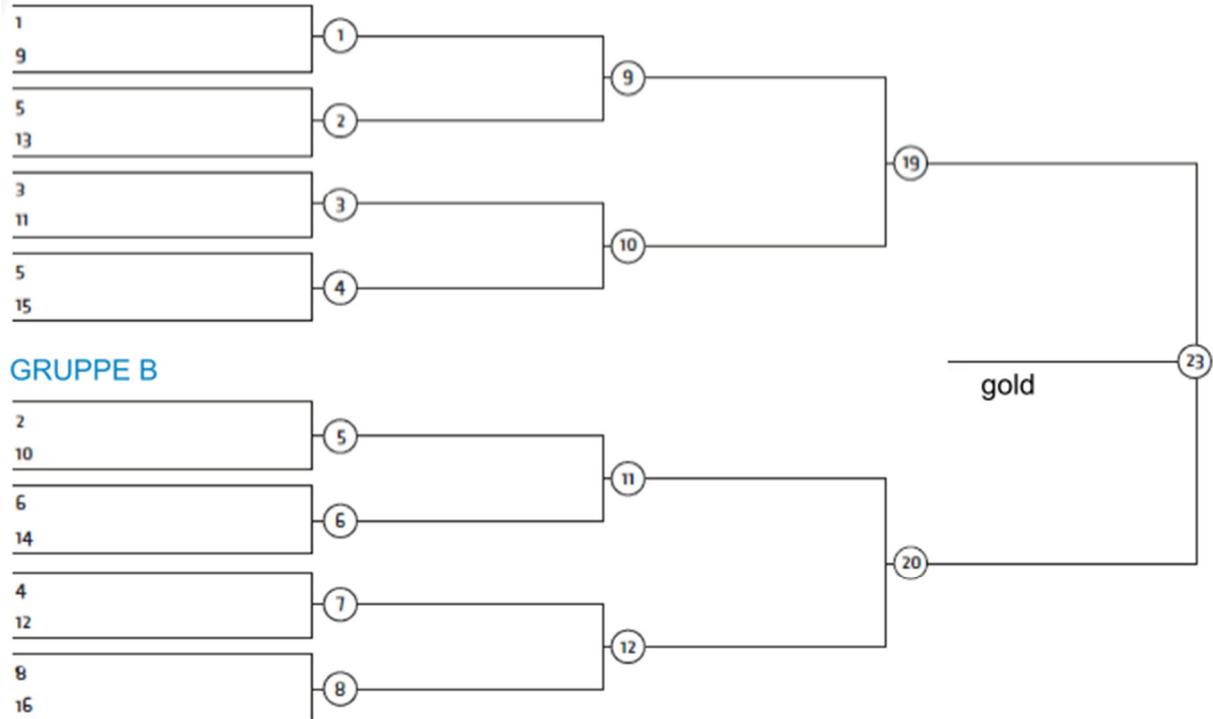
Hauptschiedsrichter

Hauptsekretär

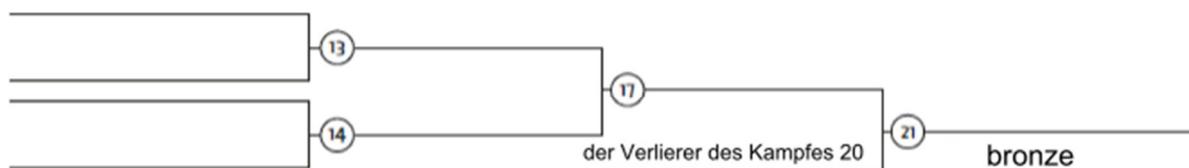
_____/_____/_____
_____/_____/_____

Protokoll des Wettbewerbsverlaufs im Sambo „System der Durchführung von Wettbewerben mit Gruppeneinteilung, Ausscheidung und Trost von den Halbfinalisten“

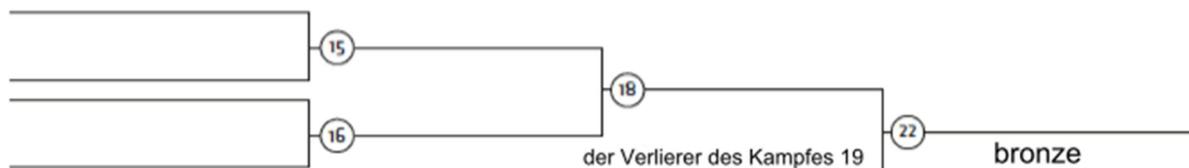
GRUPPE A



TROSTRUNDE DER GRUPPE A



TROSTRUNDE DER GRUPPE B



Hauptschiedsrichter _____ / _____ / _____
 Hauptsekretär _____ / _____ / _____



Protokoll der Abwägung und Auslosung der Teilnehmer an den Wettbewerben

Name des Wettbewerbs

« » 20__
Gewicht bis kg

Nr.	Land	Nachname	Vorname	Geburtsdatum	Genaues Gewicht	Unterschrift des Sportlers	Losnr.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Hauptschiedsrichter _____ / _____ /
Hauptsekretär _____ / _____ /
Arzt _____ / _____ /
Schiedsrichter _____ / _____ /

ERFORDERLICHE ANZAHL der Schiedsrichter und des Hilfspersonals für die Durchführung von Sambo-Wettkämpfen

Bezeichnung der Funktion	Berechnung der Schiedsrichter nach Anzahl	
	2 Matten	3 Matten
SCHIEDSRICHTER		
Hauptschiedsrichter	1	1
Stellvertretender Hauptschiedsrichter	2	3
Hauptsekretär	1	1
Stellvertretender Hauptsekretär	-	1
Schiedsrichter (Kampfrichter, Seitenrichter)	14	21
Gesamt	18	27
HILFSPERSONAL		
Schiedsrichter zur Kontrolle der Kleidung	3	4
Technische Sekretäre	2	3
Zeitnehmer	2	3
Betreiber der Anzeigetafel	2	3
Ansager	1	2
Arzt	1	2
Krankenschwester	1	2
Administrator	1	1
Gesamt	13	20
FREIWILLIGE		
Begleitung der Sportler beim Betreten der Arena	8	12
Betreiber des Videosystems	2	3
Kurier des Sekretariats	1	1
Chaperone (Freiwillige der Anti-Doping-Agentur)	9	9
Technischer Dienst (Mattenreiniger)	2	3
Gesamt	22	28
GESAMT	53	75



PROTOKOLL

BERICHT DES HAUPTSCHIEDSRICHTERS DER WETTKÄMPFE

Bewertung der Arbeit der Schiedsrichter bei

Name der Veranstaltung

Ort/Datum: 20

Gewicht bis: kg

Nr.	Nachname	Vorname	Land	Gesamtbewertung
1				
2				
3				
4				
5				
...				

Hauptschiedsrichter (Name / Unterschrift) _____ / _____ / _____

Die stellvertretenden Hauptschiedsrichter bewerten nach jedem Wettkampftag die Schiedsrichter nach einer 7-Punkte-Skala gemäß den festgelegten Kriterien (Anhang 8).

Der Hauptschiedsrichter bewertet nach jedem Wettkampftag seine Stellvertreter nach einer 7-Punkte-Skala gemäß den festgelegten Kriterien (Anhang 8).

Am Ende aller Wettkampftage bewertet der Hauptschiedsrichter seine Stellvertreter und alle Schiedsrichter nach einer 3-Punkte-Skala gemäß den festgelegten Kriterien (Anhang 8.1).

Nach Abschluss der Wettkämpfe zieht der Hauptschiedsrichter mit seinen Stellvertretern Bilanz über die Arbeit der Schiedsrichter und bewertet gemeinsam mit ihnen alle Schiedsrichter nach einer 10-Punkte-Skala gemäß den festgelegten Kriterien (Anhang 8, 8.1).

Danach führt der Hauptschiedsrichter eine Schiedsrichtersitzung durch, kommentiert die Arbeit jedes Einzelnen und gibt die Bewertung jedes Schiedsrichters bekannt.

Die elektronische Version (im Word-Format) des Berichts des Hauptschiedsrichters zusammen mit dem Bericht des Sekretärs wird an die E-Mail-Adresse der FIAS gesendet, und das unterschriebene Original des Sekretärsberichts und des Berichts des Hauptschiedsrichters wird dem Vorsitzenden der Technischen Kommission der FIAS oder seinem Stellvertreter vorgelegt.

BEWERTUNGSKRITERIEN

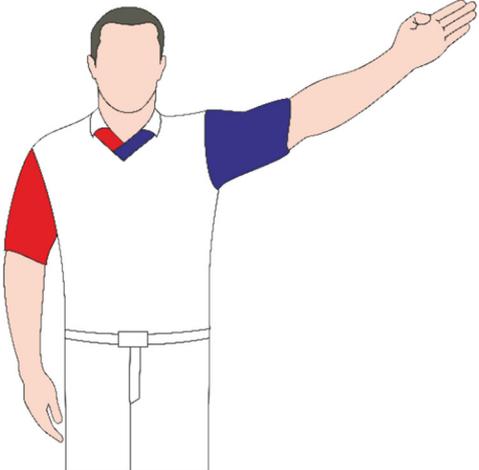
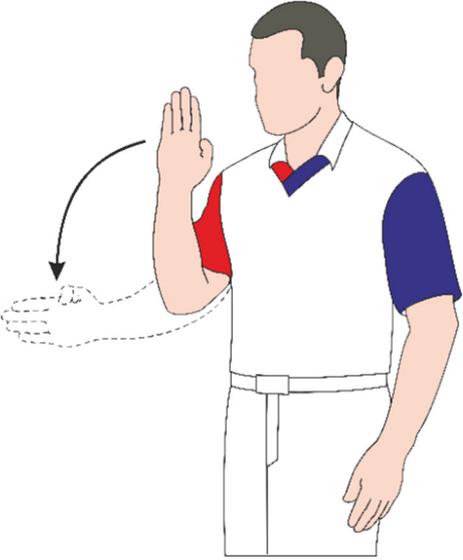
VERSTÖSSE (Fehler)	Punkte
MAKELLOSE SCHIEDSRICHTERLEISTUNG	
1. Minimale Ungenauigkeiten, keine Fehler	7
GERINGFÜGIGE FEHLER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fehler bei der Ausführung von Gesten (Geste mit der falschen Hand ausgeführt, Reihenfolge der Gesten usw.) 2. Abweichung in der Bewertung der Aktion um eine Stufe von der richtigen (1 Punkt statt 2 Punkte usw.) 3. Unzeitgemäße und unangemessene Bestrafung 4. Unaufmerksamkeit oder unvollständige Kontrolle bei der Durchführung und Einhaltung der Rituale durch die Sportler (Betreten der Matte, Verlassen der Matte, Händedruck usw.) 	5
MITTLERE FEHLER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Unsicherheit bei der Bestimmung des Sportlers, der die technische Aktion ausgeführt hat 2. Unsicherheit bei der Bewertung technischer Aktionen (passt sich der Bewertungsmeinung seiner Kollegen an; wartet ab und trifft die Entscheidung nach der Bewertung seiner Kollegen usw.) 3. Abweichung in der Bewertung technischer Aktionen um mehr als eine Stufe von der richtigen (1 Punkt statt 4 Punkte usw.) 4. Fehlende Interaktion mit dem Schiedsrichterteam (nicht rechtzeitige Änderung oder Aufhebung der Entscheidung, keine Reaktion auf die Gesten der Kollegen usw.) 5. Fehlende Kontrolle über die Bewertungen und die Zeit des Kampfverlaufs 6. Verlust der Kontrolle über die Sportler während der Begegnung 7. Unzeitgemäßes „Öffnen“ und „Schließen“ von Haltegriffen und Hebelgriffen 8. Falsche Position während der Durchführung der technischen Aktion, die die Aufgabe der objektiven Entscheidungsfindung erschwert hat 	3
GROBE FEHLER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fehlerhafte Entscheidung, die den Verlauf des Kampfes beeinflusst hat und zur falschen Bestimmung des Siegers führte 2. Unterbrechung der Begegnung während der Durchführung einer Angriffsaktion oder deren Vorbereitung in der Position "stehend" oder "liegend" ohne ersichtlichen Grund (wenn keine negativen Aktionen seitens des Angreifers vorlagen) 3. Falsche Position, die zum Verlust der Kontrolle während der Durchführung der technischen Aktion führte, was zur unzeitgemäßen Bestimmung des Siegers führte (bei der Durchführung eines Hebelgriffs – Aufgabe erfolgt, der Kampfrichter sieht dies nicht, was zu einer Verletzung des Sportlers führte oder führen könnte usw.) 4. Positive Bewertung für negative Aktionen (Bewertung eines Hebelgriffs in der Position "stehend" usw.) 5. Voreingenommene Schiedsrichterei 6. Verzögerte Reaktion auf "negatives" Sambo (passive Haltung gegenüber absichtlicher Zeitverzögerung, Ausweichen usw.) 7. Unkenntnis und Unverständnis von Sambo insgesamt 	1

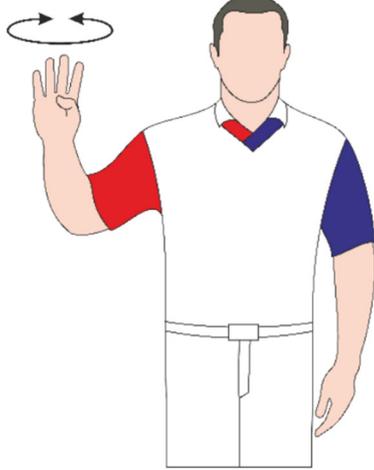
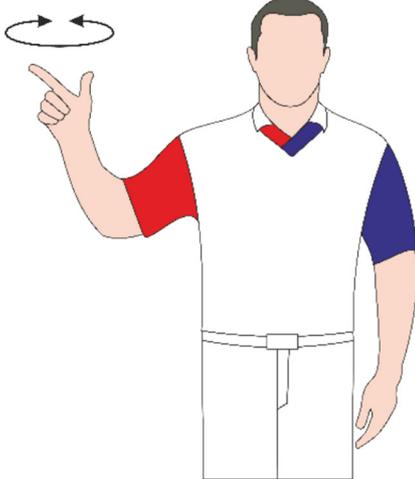


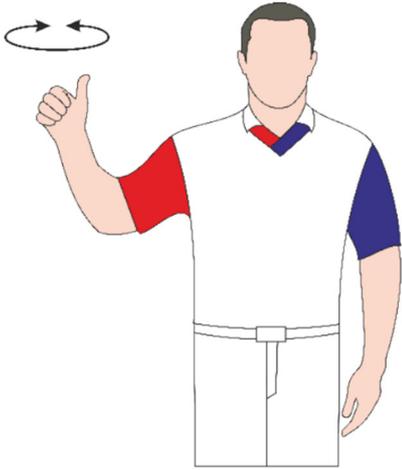
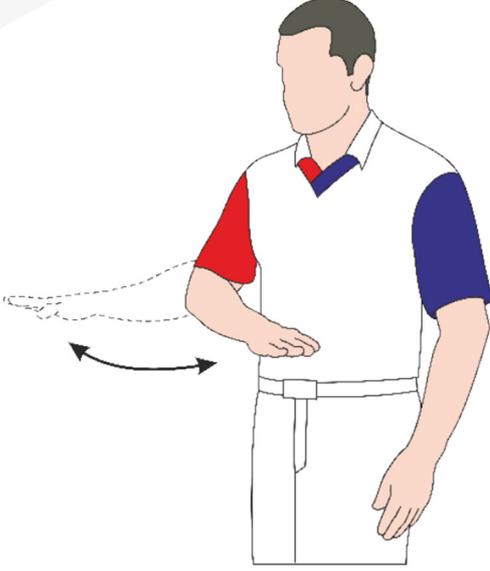
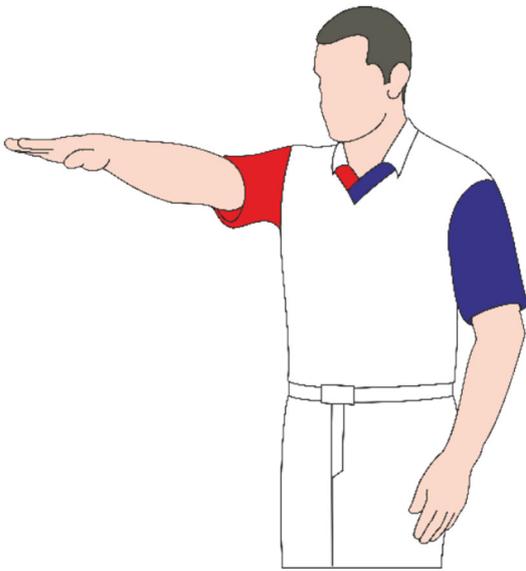
BEWERTUNGSKRITERIEN

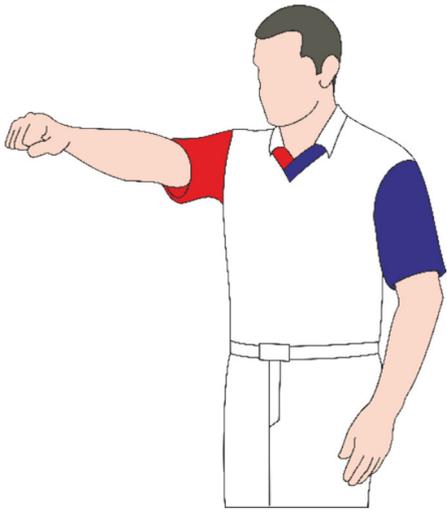
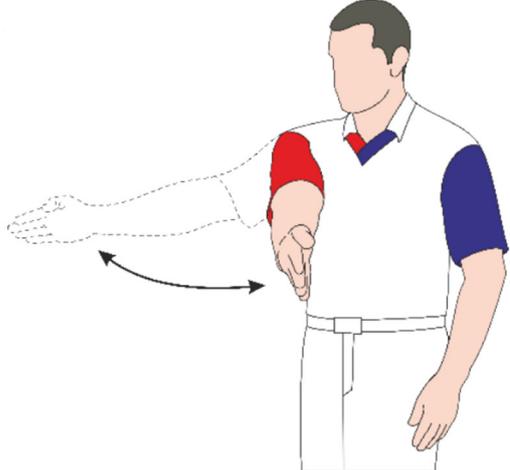
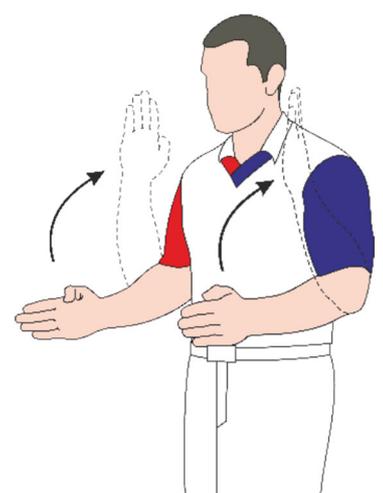
BEWERTUNG DER BERUFLICHEN UND PERSÖNLICHEN QUALITÄTEN	Punkte
<ol style="list-style-type: none">1. Verständnis von Sambo (Kenntnis der Regeln, Verständnis der Logik des Kampfes, Situationsbewusstsein usw.)2. Beherrschung der "Sambo-Sprache" (Kenntnis der Terminologie, Fähigkeit, seine Handlungen zu begründen)3. Beherrschung der englischen Sprache (Fähigkeit, seine Position argumentativ zu verteidigen, Fähigkeit, sich auszudrücken und auf Englisch zu diskutieren)4. Beherrschung spezieller Gesten (Ästhetik der Haltung, Bewegungen und Fortbewegung auf der Matte)5. Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung (rechtzeitige Reaktion und Entscheidung (Bewertung))6. Erscheinungsbild (Ordentlichkeit, Sauberkeit und Größe der Schiedsrichterkleidung, Frisur, Körperbau, Haltungen usw.)7. Korrektheit (Einhaltung der von den Regeln festgelegten Normen, Verhalten gegenüber Teilnehmern, Zuschauern, Kollegen usw.)8. Emotionale Stabilität (Fähigkeit, in schwierigen oder ungewöhnlichen Situationen die Fassung zu bewahren, Geduld, Ausdauer, Konzentrationsfähigkeit usw.)9. Objektivität (strikte Einhaltung der Regeln)	<p>Von 3 bis 1</p>

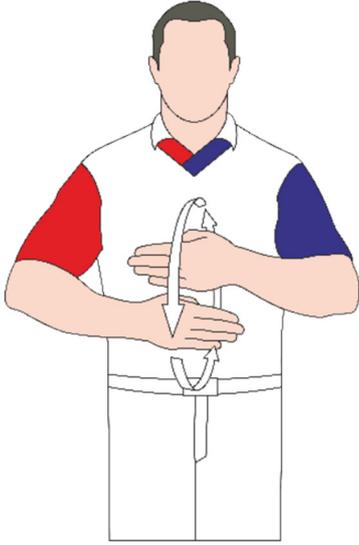
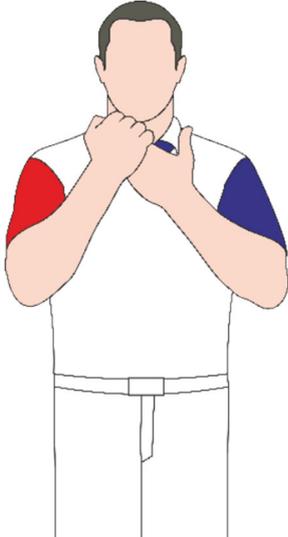
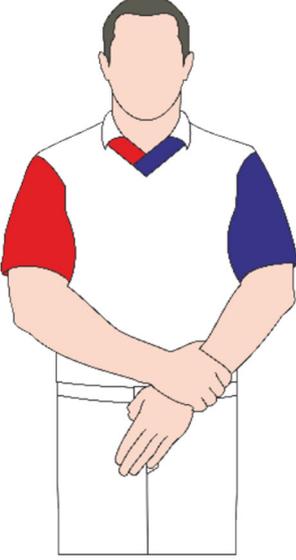
GESTEN DER SCHIEDSRICHTER

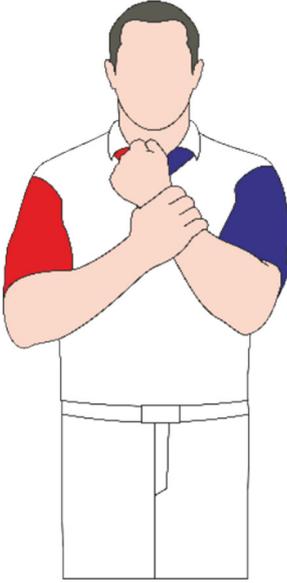
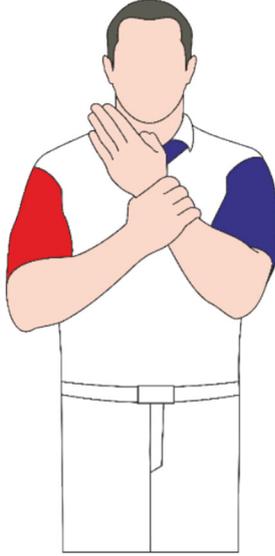
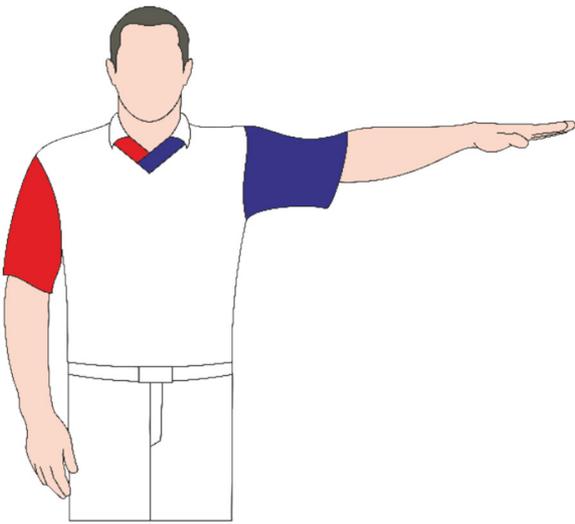
Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
1	 <p>Vorstellung der Teilnehmer</p>	<p>Bei der Vorstellung des Teilnehmers steht der Kampfrichter halb zur Schiedsrichtertafel gewandt am Rand der Arbeitszone der Matte, hebt den Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe in deren Richtung. Dann hebt er gleichzeitig die Arme bis zur Schulterhöhe (Handkanten nach unten) in Richtung der Sportler. Er führt die Arme zusammen, zeigt auf die Mitte der Matte und geht gleichzeitig mit den Athleten dorthin.</p>
2	 <p>Beginn des Kampfes</p>	<p>Zum Beginn oder zur Wiederaufnahme des Kampfes gibt der Kampfrichter einen Pfiff und führt gleichzeitig eine schnelle Bewegung mit dem im Ellbogen gebeugten Arm zwischen den Sportlern über die Mitte der Matte (bis zur horizontalen Position des Unterarms) von oben nach unten aus. Danach macht er einen Schritt zurück und nimmt eine Position ein, die für die Beobachtung der Aktionen der Sportler geeignet ist.</p>

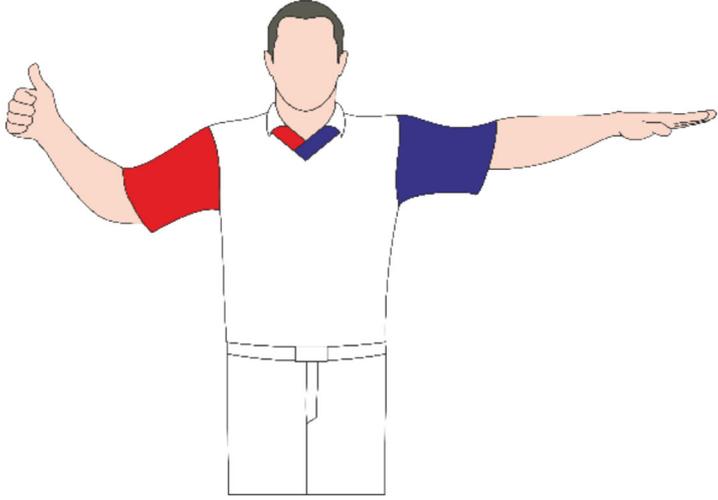
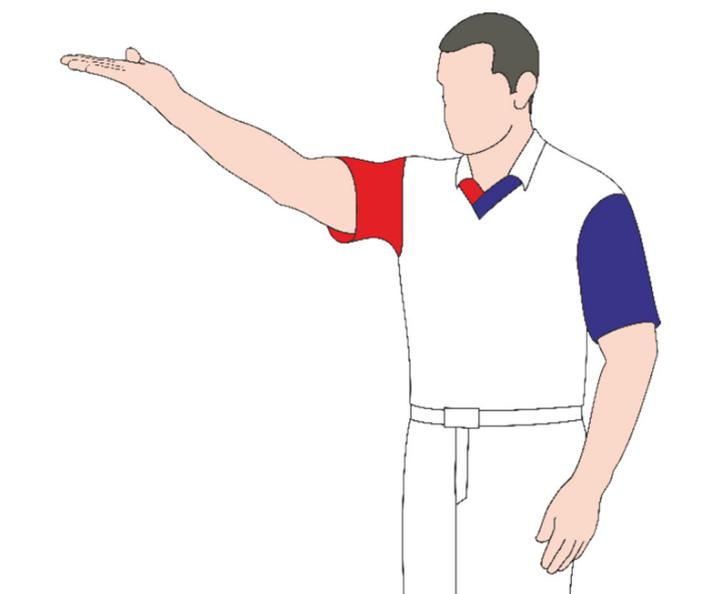
Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
3	 <p style="text-align: center;">Klarer Sieg</p>	<p>Zur Bekanntgabe des Siegers hebt der Kampfrichter den Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe nach oben, die offene, gerade Handfläche nach vorne mit eng anliegenden Fingern.</p>
4	 <p style="text-align: center;">Vier Punkte</p>	<p>Hebt den im Ellbogen gebeugten Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe nach oben, zeigt vier gespreizte Finger (Daumen an die Handfläche gedrückt) und dreht das Handgelenk nach links und rechts.</p>
5	 <p style="text-align: center;">Zwei Punkte</p>	<p>Hebt den im Ellbogen gebeugten Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe nach oben, zeigt Daumen und Zeigefinger und dreht das Handgelenk nach links und rechts.</p>

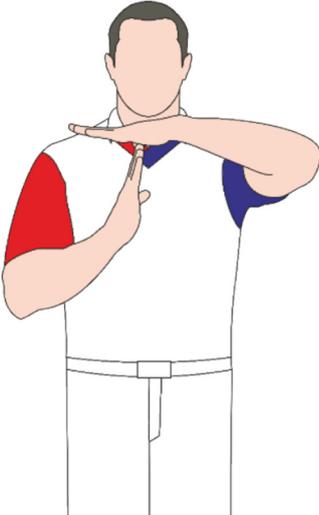
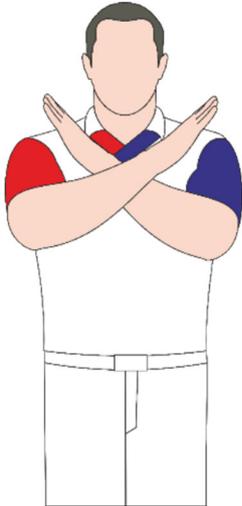
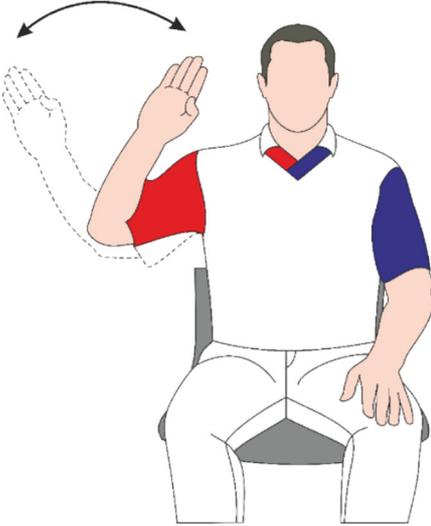
Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
6	 <p style="text-align: center;">Ein Punkt</p>	<p>Hebt den im Ellbogen gebeugten Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe nach oben, zeigt einen Daumen und dreht das Handgelenk nach links und rechts.</p>
7	 <p style="text-align: center;">Aktion nicht zählen</p>	<p>Führt in horizontaler Ebene 2-3 Bewegungen mit der Hand nach links und rechts aus, die offene Handfläche nach unten mit eng anliegenden Fingern.</p>
8	 <p style="text-align: center;">Haltegriff</p>	<p>Zu Beginn des Haltegriffs streckt der Kampfrichter den Arm mit der offenen Handfläche nach unten aus. Der Ärmel entspricht der Farbe der Kleidung des Angreifers. Nach dem Ende des Haltegriffs zeigt der Kampfrichter die Bewertung der Aktion. Wenn der Angegriffene aus dem Haltegriff entkommt, zeigt der Kampfrichter die Geste "Aktion nicht zählen".</p>

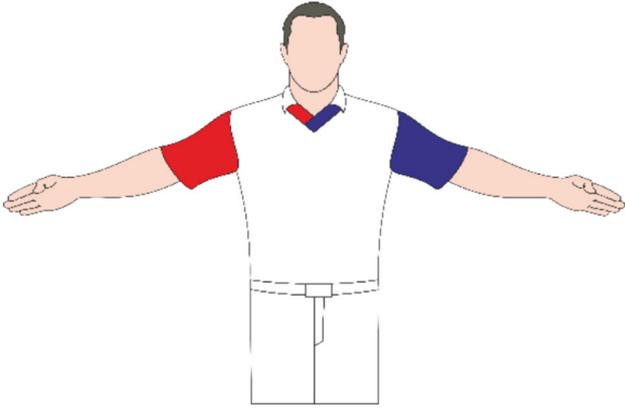
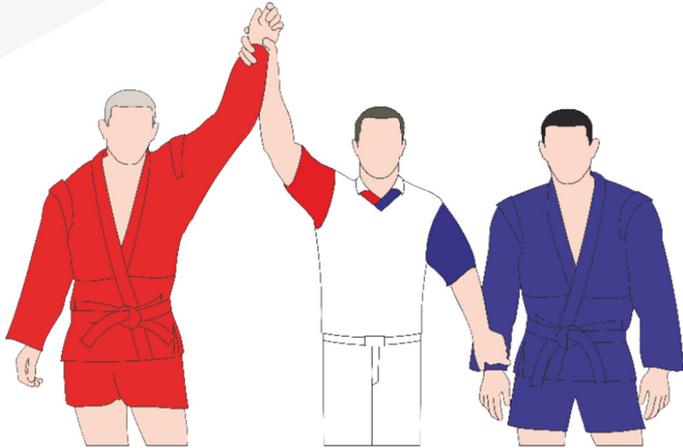
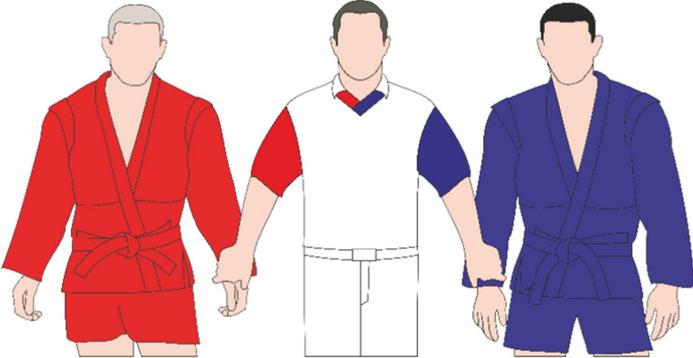
Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
9	 <p style="text-align: center;">Hebelgriff</p>	<p>Zu Beginn des Hebelgriffs streckt der Kampfrichter den Arm aus, die Hand zur Faust geballt. Der Ärmel entspricht der Farbe der Kleidung des Angreifers. Wenn der Angegriffene aus dem Hebelgriff entkommt, zeigt der Kampfrichter die Geste "Aktion nicht zählen".</p>
10	 <p style="text-align: center;">Position "außerhalb der Matte"</p>	<p>Hebt den Arm, der der Mattengrenzung am nächsten ist, bis zur Schulterhöhe zur Seite. Danach gibt er einen Pfiff und zeigt mit dem geraden Arm auf die Mitte der Matte. Der Kampf wird in der Mitte fortgesetzt.</p>
11	 <p style="text-align: center;">Übergang von der Position "liegend" in die Position "stehend"</p>	<p>Gibt einen Pfiff, danach hebt er beide Arme, die im Ellbogen gebeugt sind, mit den offenen Handflächen zueinander. Die Unterarme müssen parallel sein.</p>

Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
12	 <p data-bbox="507 801 762 833">Vermeidung des Kampfes</p>	<p data-bbox="1027 450 1385 629">Hebt die Arme bis zur Brusthöhe, die offenen Handflächen zu sich, und führt mehrere kreisförmige Bewegungen vor sich aus.</p>
13	 <p data-bbox="550 1395 726 1426">Verbotener Griff</p>	<p data-bbox="1027 1046 1369 1225">Hebt die Arme bis zur Brusthöhe und greift mit der Hand einer Hand die ausgestreckten Finger der anderen Hand.</p>
14	 <p data-bbox="542 2011 726 2042">Disziplinarverstoß</p>	<p data-bbox="1027 1612 1375 1863">Senkt die Arme bis zur Taillenhöhe und greift mit der Hand einer Hand das Handgelenk der anderen. Die Handfläche der ergriffenen Hand muss offen sein.</p>

Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
15	 <p data-bbox="544 837 730 864">Verbotene Technik</p>	<p data-bbox="1031 430 1378 685">Hebt die Arme bis zur Brusthöhe und greift mit der Hand einer Hand das Handgelenk der anderen. Die Handfläche der ergriffenen Hand muss zur Faust geballt sein.</p>
16	 <p data-bbox="528 1442 746 1469">Unethisches Verhalten</p>	<p data-bbox="1031 1048 1353 1303">Hebt die Arme bis zur Brusthöhe und greift mit der Hand einer Hand das Handgelenk der anderen. Die Handfläche der ergriffenen Hand muss offen sein.</p>
17	 <p data-bbox="549 2033 730 2060">Erste Verwarnung</p>	<p data-bbox="1031 1630 1391 1921">Steht mit dem Gesicht zur Schiedsrichtertafel in der Mitte der Matte, führt den Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe zur Seite des Athleten, der gegen die Regeln verstoßen hat.</p>

Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
18	 <p style="text-align: center;">Zweite und dritte Verwarnung</p>	<p>Steht mit dem Gesicht zur Schiedsrichtertafel in der Mitte der Matte, führt den Arm mit dem Ärmel der entsprechenden Farbe zur Seite des Athleten, der gegen die Regeln verstoßen hat, und zeigt mit der anderen Hand die Bewertung "1 Punkt".</p>
19	 <p style="text-align: center;">Gegenseitige Verwarnung</p>	<p>Steht mit dem Gesicht zur Schiedsrichtertafel in der Mitte der Matte, führt die Arme zur Seite jedes Sportlers.</p>
20	 <p style="text-align: center;">Einladung des Arztes</p>	<p>Steht mit dem Gesicht zur Arzttafel. Streckt den Arm mit der offenen Handfläche nach oben in deren Richtung aus. Wartet auf die Reaktion des Arztes. Ab Beginn der medizinischen Hilfeleistung senkt er den Arm, was das Signal für die Zeitmessung des Arztes ist. Nach Abschluss der Hilfeleistung stoppt der Kampfrichter die Zeit mit der Geste "Zeit stoppen".</p>

Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
21	 <p data-bbox="571 786 703 813">Zeit stoppen</p>	<p>Hält den Unterarm einer Hand horizontal auf Gesichtshöhe, die offene Handfläche nach unten, und legt die Finger der anderen offenen Hand, die vertikal mit der Handkante nach vorne ausgerichtet ist, von unten an die Mitte dieser Handfläche.</p>
22	 <p data-bbox="560 1346 711 1375">Kampf beendet</p>	<p>Kreuzen der Unterarme, die Handkanten nach vorne.</p>
23	 <p data-bbox="496 1917 780 1942">Aufmerksamkeit erforderlich</p>	<p>Bei Bedarf hebt der Seitenrichter den im Ellbogen gebeugten Arm mit der offenen Handfläche nach vorne und macht 2-3 Bewegungen in vertikaler Ebene.</p>

Nr.	Geste	Beschreibung der Geste
24	 <p data-bbox="528 678 746 701">Sportler an ihre Plätze</p>	<p data-bbox="1031 387 1393 562">Gibt einen Pfiff, danach zeigt er mit den geraden Armen (offene Handflächen nach vorne) auf die Ecken der Matte.</p>
25	 <p data-bbox="515 1368 759 1391">Bekanntgabe des Siegers</p>	<p data-bbox="1031 719 1393 1585">Steht in der Mitte der Matte mit dem Gesicht zur Schiedsrichtertafel, der Kampfrichter nimmt die Sportler an den Handgelenken (die Farbe des Ärmels des Kampfrichters entspricht der Farbe der Kleidung des Athleten) und hebt nach der Bekanntgabe des Siegers dessen Hand. Dann drehen sich der Kampfrichter und die Sportler um und der Kampfrichter hebt erneut die Hand des Siegers (die Farbe des Ärmels des Kampfrichters entspricht nicht der Farbe der Kleidung des Sportlers). Danach tauschen die Athleten einen Händedruck aus und verlassen die Matte.</p>
26	 <p data-bbox="395 1980 879 2002">Bekanntgabe der Entfernung beider Sportler (0:0)</p>	<p data-bbox="1031 1626 1393 1984">Ausgangsposition wie zuvor. Wenn der Ansager das Ergebnis des Kampfes bekannt gibt, hält der Kampfrichter die Hände der Sportler, ohne sie zu heben. Danach tauschen die Athleten einen Händedruck aus und verlassen die Matte.</p>



SCHIEDSRICHTERPROTOKOLL der Sambo-Kämpfe

„ ____ “ _____ 20

Matte _____

Runde _____

Gewicht _____ kg

Nr.	Nachname Vorname	Land	Bewertungen pro Minute	Gesamtpunktzahl	Kampfzeit	Schiedsrichter
1						Kampfrichter
						Seitenrichter 1 Seitenrichter 2
2						Kampfrichter
						Seitenrichter 1 Seitenrichter 2
3						Kampfrichter
						Seitenrichter 1 Seitenrichter 2
...						Kampfrichter
						Seitenrichter 1 Seitenrichter 2

Hauptschiedsrichter _____ / _____ /

Sekretär _____ / _____ /

Technischer Sekretär _____ / _____ /



**PROTOKOLL
des Mannschaftswettkampfs im Sambo**

„ ____ “ _____ 20__

Mannschaft _____

Mannschaft _____

Gewichts- klasse	Nachname Vorname	Punkte	Zeit	Siege	Siege	Zeit	Punkte	Nachname Vorname	Gewichts- klasse
58		1+4	5.00	1	0	5.00	2		58
...									...
+90		0		0	1	2.30	4+2+2		+90
				4	3				

Gesamtergebnis der Begegnungen _____ zugunsten des Teams _____

Kampfrichter _____ / _____ /

Seitenrichter _____ / _____ /

_____ / _____ /

Hauptschiedsrichter _____ / _____ /

Sekretär _____ / _____ /

