

FIAS  
Yürütme Komitesi tarafından  
onaylanmıştır  
27 Nisan 2022

**ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI**  
**(COMBAT SAMBO: 16-18 yaş arası gençler, 14-16 yaş arası**  
**öğrenciler)**



İÇİNDEKİLER

<b>BÖLÜM I. YARIŞMA FORMAT VE YÖNTEMLER .....</b>	<b>4</b>
Madde 1. Yarışmaların formatı .....	4
Madde 2. Yarışma sistemleri ve yöntemleri .....	4
<b>BÖLÜM II. YARIŞMACILAR .....</b>	<b>4</b>
Madde 3. Yaş grupları .....	4
Madde 4. Ağırlık kategorileri .....	5
Madde 5. Yarışmaya kabul .....	5
Madde 6. Tartım prosedürü .....	5
Madde 7. Sorumluluklar ve haklar .....	6
Madde 8. Tek tip düzenlemeler .....	7
Madde 9. Takım temsilcileri ve antrenörler .....	8
<b>BÖLÜM III. YARIŞMA GÖREVLİLERİ VE DESTEK PERSONELİ.....</b>	<b>8</b>
Madde 10. Yarışma Görevlileri .....	8
Madde 11. Baş Hakem .....	9
Madde 12. Baş Hakem Yardımcısı .....	10
Madde 13. Baş Sekreter ve Baş Sekreter Yardımcısı .....	10
Madde 14. Hakem .....	11
Madde 15. Yan Hakem .....	13
Madde 16. Teknik Sekreter .....	14
Madde 17. Elektronik Skorboard Operatörü .....	14
Madde 18. Zaman Tutucu .....	15
Madde 19. Spiker .....	15
Madde 20. Forma Kontrol Hakemi .....	16
Madde 21. Yarışma Doktoru .....	16
Madde 22. Müsabaka Yöneticisi .....	17
<b>BÖLÜM IV. HAKEMLİK KURALLARI .....</b>	<b>17</b>
Madde 23. Maç içeriği .....	17
Madde 24. Maçların başlangıcı ve bitışı .....	21
Madde 25. Maçın seyri ve süresi .....	22
Madde 26. Maçlar arası ara .....	22
Madde 27. Maç sonucu ve değerlendirme .....	22
Madde 28. Toplam zafer .....	22
Madde 29. Maçın sonunda galibiyet tam süre .....	22
Madde 30. Tekniklerin değerlendirilmesi .....	23
Madde 31. Minderin kenarında yapılan hareketler .....	24
Madde 32. Uyarılar .....	24
Madde 33. Sporcunun maçtan çekilmesi .....	26
Madde 34. Diskalifiye .....	26
Madde 35. Takım müsabakaları kuralları.....	26
Madde 36. İtirazlar.....	27
<b>BÖLÜM V. YARIŞMA MEKANI EKİPMANLARI .....</b>	<b>28</b>
Madde 37. SAMBO minderi.....	28
Madde 38. Yarışmalar için ekipman .....	29
<b>EKLER.....</b>	<b>30</b>

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

<b>Ek 1 YARIŞMA KURALLARI .....</b>	<b>30</b>
<b>Ek 2 GRUP DAĞILIMI VE ELEME SİSTEMİ İLE YARIŞMA SİSTEMİ</b>	<b>31</b>
<b>Ek 3 Combat SAMBO Yarışma PUAN TABLOSU “Yarışma sistemi ve eleme sistemi”.....</b>	<b>32</b>
<b>Ek 4 Tartım ve Kura RAPORU .....</b>	<b>33</b>
<b>Ek 5 Combat SAMBO yarışmaları düzenlemek için GEREKLİ SAYI 34</b>	<b>34</b>
<b>Ek 6 YARIŞMANIN BAŞ HAKEMİ RAPORU.....</b>	<b>35</b>
<b>Ek 7 HAKEMLERİN ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ.....</b>	<b>36</b>
<b>Ek 8 HAKEM JESTLERİ .....</b>	<b>38</b>
<b>Ek 9 REFEREES’ REPORT on Combat SAMBO bouts .....</b>	<b>45</b>
<b>Ek 10 Combat SAMBO Takım Maçı PUAN TABLOSU .....</b>	<b>46</b>

Uluslararası Combat SAMBOKuralları(bundansonra Kurallar olarak anılacaktır) Combat SAMBO müsabakalarının hakemlik konularını kapsamaktadır. Bu baskı, organizatörler, hakemler, antrenörler ve sporcular için hazırlanmıştır.

## BÖLÜM I. MÜCADELE FORMAT VE YÖNTEMLER

### Madde1. Müsabakaformatı

1.Yarışmalar formatlarına göre şu şekilde ayrılır:

- a) bireysel;
- b) takım;
- c) bireysel-takım.

2.Yarışmaların formatı, her bir durum için Yarışma Yönetmeliği (bundan sonra Yönetmelik olarak anılacaktır) ile belirlenir (bkz. Ek 1).

3.Bireysel yarışmalarda sadece bireysel sonuçlar ve katılımcıların ağırlık kategorilerindeki sıralamaları belirlenir.

4.Takım yarışmalarında takımlar birbirleriyle karşılaşır ve bu karşılaşmaların sonuçlarına göre takım sıralamaları belirlenir.

5.Bireysel-takım yarışmalarında, katılımcıların bireysel sıralamaları belirlenir, takımın sıralaması ise Yönetmelik uyarınca üyelerinin bireysel sonuçlarına göre belirlenir.

6.Resmi FIAS yarışmalarında, bireysel ve takım sonuçları madalyalar ve sıralamalar ile belirlenebilir:

- a) en fazla altın madalya alan takımlar ilk olarak belirlenir, ardından gümüş ve bronz madalyalar ve sırasıyla beşinci ve yedinci sıralar belirlenir;
- b) madalya ve sıralama sayısı eşit olan takımlar aynı sıralamaya sahip olur. Sonraki sıralamalar, belirlenen sayıdan aynı sıralamayı alan takımların sayısı çıkarılarak belirlenir.

### Madde 2. Yarışma sistemleri ve yöntemleri

1.FIAS Combat SAMBO resmi yarışmaları, gruplara ayrılma ve repesaj maçları olmaksızın eleme sistemi ile düzenlenir (bkz. Ek 2, 3).

2.Yarışmacılar (takımlar) arasındaki maçların sırası kura çekimi ile belirlenir.

3.FIAS resmi yarışmalarında (Dünya Şampiyonası, Kıta Şampiyonası, Dünya Kupası) kura çekimi, FIAS yazılımı kullanılarak bir bilgisayar üzerinde gerçekleştirilir (sporcuların dağıtımı Yönetmeliklere uygun olarak yapılır).

4.Kura, yarışmaların ilk gününün arifesinde, temsilciler toplantısında bir kez (tüm disiplinler ve ağırlık kategorileri için) yapılır.

## BÖLÜM II. YARIŞMACILAR

### Madde3. Yaşgrupları

1. FIAS yarışmalarının yarışmacıları aşağıdaki yaş gruplarına ayrılır:

Grup	Yaş
Kadetler	14-16
Genç	16-18 yaş

2. Bir yarışmacının yaş grubu, doğum yılınagörebilirler. Yarışmacının doğum yılı Yönetmelikte belirtilmelidir.

#### **Madde 4. Ağırlık kategorileri**

1. Yarışmacılar, yaş gruplarına göre aşağıdaki ağırlık kategorilerine ayrılır:

Grup	Ağırlık kategorileri								
Gençler (erkekler)	–	53	58	64	71	79	88	98	+98
Gençler (kadınlar)	–	47	50	54	59	65	72	80	+80
Kadetler (erkekler)	46	49	53	58	64	71	79	88	+88
Kadetler (kadınlar)	41	44	47	50	54	59	65	72	+72

#### **Madde 5. Yarışmaya kabul**

1. Kayıt Komisyonu, FIAS temsilcisi, organizasyon komitesi temsilcisi, baş sekreter ve komisyon üyeleri dahil olmak üzere yarışmacıların kabulünü sağlar.
2. Yarışmacıların kabul koşulları ve Kayıt Komisyonu'na sunulacak belgelerin listesi Yönetmelikte belirtilir.
3. Uluslararası SAMBO Federasyonu (FIAS) takviminde yer alan uluslararası yarışmalara katılan yarışmacılar, uluslararası yarışmacı lisansına sahip olmalıdır.
4. Sporcuların en az 100.000 ABD doları tutarında özel spor sigortası olmalıdır.

#### **Madde 6. Tartım**

1. Tartım prosedürü, yarışmacının ağırlığını ağırlık kategorilerinden birine uydurmayı amaçlamaktadır.
2. Sporcu, bu yarışmalara yalnızca bir ağırlık kategorisi ve yaş grubunda katılma hakkına sahiptir.
3. Yarışmacıların tartılma prosedürü ve zamanı Yönetmelikte belirtilmiştir.
4. Tartıya geç kalan veya tartıya gelmeyen sporcu, yarışmaya katılamaz.
5. Tartım, yarışmanın arifesinde yapılır ve 1 saat sürer.
6. Yarışmacılara, resmi tartımın yapılacağı tartıyı tartımın başlamasından bir saat önce test etme hakkı verilir.
7. Resmi tartım prosedüründe sporcu tartıya yalnızca bir kez çıkabilir.
8. Öngörülemeyen durumlarda, FIAS Teknik Komisyonu Başkanı'nın kararıyla ek bir tartım yapılabilir.
9. Tartım, Baş Hakem tarafından atanan ve Baş Hakem Yardımcısı, yarışma sekreterliği temsilcisi ve iki hakemden oluşan bir hakem ekibi tarafından gerçekleştirilir.
10. Tüm hakemler resmi üniforma giymek zorundadır.
11. Hakem ekibinin tüm üyeleri, sporcularla aynı cinsiyetten olmalıdır (erkekler için sadece erkekler, kadınlar için sadece kadınlar).
12. Resmi tartım sırasında, tartım odasında sadece sporcular, hakem ekibi ve bir doktor bulunmalıdır.
13. Tüm yarışmacılar tartımdan önce doktor tarafından görsel tıbbi muayeneye tabi tutulur (doktor tıbbi önlük giymelidir).

14.Yaralı, cilt hastalığı belirtileri olan, hareket sistemi bozukluğu veya yaralanması olan sporcular tartım işlemine katılamazlar.

15.Yarışmacılar, özel bir odada yarı çıplak olarak spor iç çamaşırlarıyla tartılacaktır: erkekler iç

çamaşırlarıyla, kadınlar ise sütyen ve iç çamaşırlarıyla.

16.Giysiler olmadan tartılmak yasaktır. 17.Tartım sırasında yarışmacılar, temsil ettikleri ülkenin pasaportunu ibraz etmelidir. 18.Yarışmacının ağırlığı, verilen ağırlık kategorisi aralığı içinde olmalıdır (örneğin, 88 kg'a kadar

olan kategori 79,1 ila 88,0 kg arasındadır). Yalnızca ondalık basamağa kadar (ondalık noktadan sonraki bir basamak) ağırlıklar kaydedilir.

19.Tartım prosedüründe hakem ekibi üyeleri, yarışmacının kesin ağırlığını puan kağıdına yazar

(bkz. Ek 4).

20.Bir sporcunun ağırlığı ağırlık kategorisine uymuyorsa, hakem ekibi üyesi sporcunun kesin

ağırlığını yazar, *NA (uygulanamaz)* ibaresini ekler ve sporcu bu bilginin yanına imzasını atar.

21.Tartım sonuçları, hakem ekibinin tüm üyeleri tarafından imzalanır. Baş hakem yardımcısı,

gelmeyen sporcuların soyadlarının yanına *ABS (yok)* yazıp imzalar.

22.Tartım sonuçları, hakem ekibinin tüm üyeleri tarafından imzalanır.

### Madde 7. Sorumluluklar ve haklar

1.Bir yarışmacı aşağıdakileri yapmakla yükümlüdür:

- Kuralları ve Yarışma Yönetmeliklerini bilmek ve sıkı bir şekilde uygulamak;
- hakemlerin taleplerine uymak;
- Yarışma Görevlileri tarafından çağrıldığında derhal mindere gelmek;
- Herhangi bir nedenle müsabakaya devam etmenin imkansız olduğu durumlarda,

Müsabaka Görevlilerini derhal bilgilendirmek;

- maçtan önce ve sonra rakiple (iki eliyle) tokalaşmak;
- tüm rakiplere, yetkililere, yarışmaları düzenleyen ve hizmet eden kişilere ve seyircilere karşı doğru davranmak;
- tırnakları kısa kesilmiş olarak yarışmaya katılmak;
- uzun saçları 20 cm'den uzun olmayan bir örgü veya at kuyruğu şeklinde sıkıca bağlayın;
- Kurallara (Madde 8) uygun olarak SAMBO üniforması ve koruyucu SAMBO

ekipmanı giyin;

- Yarışmalara katılmak için tıbbi izin belgesine sahip olun.
- en az 100.000 ABD doları tutarında spor sigortası yaptırmak;
- FIAS sertifikasına ve cari yıl için lisans ücretini ödediğinize dair belgeye sahip olun;
- ödül törenine katılmak.

2.Bir yarışmacı aşağıdaki haklara sahiptir:

- takım temsilcisi aracılığıyla hakemlere itiraz etme; bireysel yarışmalar sırasında (temsilci bulunmadığında) doğrudan Baş Hakeme itiraz etme;
- tartım başlamadan bir saat önce resmi tartım terazisinde tartım kontrolü yaptırmak;
- gerekli bilgileri zamanında almak: yarışmaların seyri, Program, Programdaki değişiklikler, bir sonraki tur için eşleşmeler, maçların sonuçları vb.
- maç sırasında 2 dakika süreyle tıbbi yardım almak;

- e) hakemler rakibin yasak bir tutuşunu fark etmezse ses veya jestlerle sinyal vermek;
- f) dövüşü durdurma talebiyle hakeme başvurmak (sadece tıbbi yardım almak veya üniformayı düzeltmek gerektiğinde).

### Madde 8. Üniforma düzenlemeleri

1. Tüm FIAS resmi yarışmalarında, yalnızca FIAS uygunluk işareti (patent) bulunan sertifikalı üniforma ve dövüş SAMBO koruyucu ekipmanlarının kullanılmasına izin verilir.
2. Dövüş SAMBO yarışmacı üniforması: SAMBO ceket, SAMBO ayakkabısı, SAMBO şortu ve koruyucu ekipman. Kadın katılımcılar göğüs koruyucu bandaj ve beyaz gömlek giymelidir (üzerinde resim ve yazılar bulunan gömlekler, kirli, yırtık gömlekler ve yakası eskimiş gömlekler yasaktır!!!).
3. Özel kesimli kırmızı ve mavi renkli SAMBO ceket ve kemer pamuk, sentetik veya karışık kumaştan yapılmalıdır.
4. Ceketin kolu, eli kaplayacak şekilde olmalıdır ve kolun genişliği, kol ile kolun uzunluğu boyunca en az 10 cm boşluk bırakacak şekilde olmalıdır.
5. Kemer, sporcunun beline yerleştirilmeli, özel yuvalardan iki kez geçirilmeli, vücudu sıkıca sarmalı ve ön tarafta düğümlenerek her iki ucu birbirine bağlanmalıdır.
6. Ceketin etekleri bel çizgisinden 25-30 cm daha aşağıda olmalı, bağlanan kemerin uçlarının uzunluğu ise ceketin etek uzunluğunu geçmemelidir.
7. Sambo ceketine, FIAS'ın sırt numarası üretimine ilişkin teknik şartnamesine uygun olarak bir sırt numarası takılmalıdır.
8. Kırmızı, mavi veya kombine (kırmızı-mavi) renkleredeki sambo botları yumuşak kumaşlardan yapılmıştır.
9. SAMBO şortları kırmızı ve mavi sentetik trikodan yapılmalıdır (renk düz, ek uygulamalar olmadan).
10. Şortun üst kısmı kemer çizgisine kadar uzanmalı ve alt kısmı uyluğun üst yarısını örtmelidir.
11. Koruyucu ekipman:
  - a) çene ve yüz bölgesi açık olan dövüş sambo kaskı;
  - b) dövüş sambo eldivenleri (vuruş-kavrama, gençler için en az 6 ons; öğrenciler için en az 10 ons);
  - c) bacak koruyucuları (pedler), ön bacak kısmını ve sambo ayakkabı bağcıklarını kapatan;
  - d) ağız koruyucu;
  - e) erkekler için kasık koruyucu (sert koruyucu);
  - f) kadınlar için göğüs koruyucu.
12. Resmi FIAS Combat SAMBO yarışmaları için, dış koruyucu ekipman dahil olmak üzere katılımcıların üniformaları tek renkli olmalıdır - kırmızı veya mavi. Sambo ayakkabıları kombine renkli olabilir (kırmızı-mavi).
13. Ağız koruyucu ve sert bandaj dışında, maç sırasında herhangi bir sert eşya giymek yasaktır.
14. Eklemeleri korumak için bandaj ve bant kullanılmasına izin verilir (diz eklemesini saran bandaj ve bantlar, üniforma renginde (kırmızı veya mavi) bir bandaj veya elastik dizlik ile örtülmelidir).

15. Ellerin özel olarak bantlanması yasaktır, sadece yumuşak elastik bantlar kullanılabilir.
16. Üniforma kenarlarından dışarı çıkan giysiler (iç çamaşırı, çorap, kadınlar için tişört kolları) giymek yasaktır.
17. Yarışmacılar, koruyucu ekipmanları olmadan kırmızı SAMBO üniformalarıyla açılış ve kapanış törenlerine ve ödül törenine katılmalıdır.

### **Madde 9. Takım temsilcileri ve antrenörler**

1. Takım temsilcisi (başkan), belirli bir ulusal federasyon tarafından sağlanan Yarışma Görevlileri ile yarışmacılar arasında aracı olacaktır.
2. Temsilci, takım üyelerinin disiplininden sorumlu olacak ve yarışmalara zamanında katılmalarını sağlayacaktır.
3. Temsilci, kura çekimine katılacak ve temsilcilerle ortak olarak düzenleniyorsa Yarışma Görevlileri toplantısına katılacaktır.
4. Temsilci, Madde 36 uyarınca itirazda bulunma hakkına sahiptir.
5. Temsilcinin yarışma alanında bulunması yasaktır.
6. Takım temsilcisi ve antrenör, hakemlerin ve yarışmaları yürüten kişilerin çalışmalarını engellemekten men edilir.
7. Temsilci, aynı yarışmada aynı anda hakem olamaz.
8. Takımın temsilcisi yoksa, bu görevler takım koçu tarafından yerine getirilir.
9. Koç, FIAS sertifikasına ve o yıl için lisans ücretini ödemiş olmalıdır.
10. Yarışma sırasında antrenör eşofman giymek zorundadır.
11. Sadece antrenör maçta yardımcı olabilir.
12. Maç sırasında koç, maç boyunca minderi terk etmeden ve hakemlerin çalışmasını engellemeden, mindere yakın özel olarak belirlenmiş alanda maçta yardımcı olabilir.
13. Koçlar ve temsilciler spor salonunda, teknik toplantıda ve diğer etkinliklerde başlık takmaları yasaktır.
14. Maç sırasında antrenör, oturur pozisyonda elini kaldırarak hakemlerin dikkatini teknik hareketlerin değerlendirilmesine çekebilir.
15. Kuralları ihlal eden antrenör diskalifiye edilebilir.
16. Diskalifiye edildikten sonra, antrenör etkinlik bitene kadar yarışma alanını terk etmelidir.

## **BÖLÜM III. YARIŞMA GÖREVLİLERİ VE DESTEK PERSONELİ Madde 10.**

### **YARIŞMA GÖREVLİLERİ**

1. Yarışma Görevlileri, FIAS Teknik Komisyonu Başkanı tarafından onaylanacaktır.
2. Yarışma Görevlileri aşağıdaki kişilerden oluşur:
  - yönetim - Baş Hakem, Baş Hakem Yardımcıları, Baş Sekreter ve Baş Sekreter Yardımcısı;
  - hakemler (Hakemler ve Yan Hakemler).

3.Maçın hakemliği, üç farklı ülkeyi temsil eden ve bir Hakem ve iki Yan Hakemden oluşan

tarafsız bir hakem ekibi tarafından yapılır.

4.Üç hakemden her biri, yarışmacıların eylemlerini bağımsız olarak değerlendirir ve itirazları ve

tartışmalı anları dikkate alırken, eylemlerini Kuralların ilgili maddelerine dayandırır.

5.Hakem, FIAS tarafından onaylanmış hakem üniforması ve düdüğü bulundurmalıdır.

6.Hakem üniforması (kıyafeti), iki renkli kollu (sağ kol kırmızı, sol kol mavi) beyaz gömlek,

beyaz pantolon, çorap ve spor ayakkabısından oluşur.

7.Hakemler sadece beyaz pantolon kemeri kullanabilirler. 8.Kemer üzerine saat, bilezik, akreditasyon kartı ve diğer herhangi bir eşya takılması yasaktır. 9.Hakemin kollarında görünür bir yara izi veya dövme olması durumunda, bunları özel ten rengi

sıkı (dar) kol ile kapatabilir.

10.Bazı durumlarda FIAS Yürütme Komitesi hakemlerin üniformasının rengini değiştirebilir. 11.Yarışmaları düzenleyen Ulusal SAMBO Federasyonu, destek personeli sağlayacaktır:

üniformaların kontrol hakemleri, zaman tutucular, teknik sekreterler, spikerler, video tekrar sistemi operatörleri, doktorlar, idareciler vb. (gerekli hakem ve destek personeli sayısı tahmini Ek 5'te verilmiştir).

#### **Madde 11. Baş Hakem**

1.Baş Hakem, yarışmaları yönetir ve FIAS'ın mevcut Kuralları ve Yönetmeliklerine uygun

olarak yarışmaların yürütülmesinden sorumludur.

2.Baş Hakem aşağıdakileri yapmakla yükümlüdür:

- a)Yarışmaların yapılacağı mekanın, ekipman ve envanter donanımının hazır olup olmadığını ve bunların mevcut Kuralların gerekliliklerine uygunluğunu kontrol etmek;
- b)tartı için hakemleri atamak;
- c)katılımcıların kura çekimini organize etmek;
- d)Yarışmaların programını onaylamak;
- e)yardımcılarını ve hakemleri her bir mindere dağıtmak;
- f)Yarışma Görevlileri toplantısını düzenlemek;
- g)bir sporcunun diskalifiye edilmesine karar vermek;
- h)Finaller için eşleşmeleri onaylamak ve bunları yürütmek üzere hakem ekiplerini atamak ;
- i) Madde 36 uyarınca;
- j)FIAS'a, onaylanmış Kriterlere (bkz. Ek 7, 7.1) dayalı olarak, Yarışma Görevlilerinin her bir üyesinin çalışmaları hakkında bir rapor sunmak (bkz. Ek 6).

3.Baş Hakem aşağıdaki haklara sahiptir:

- a) Yarışmanın normal şekilde yürütülmesini engelleyen durumlarda yarışmaya ara vermek veya durdurmak;
- b) gerekirse, tartışmalı bir anı tartışmak için maçı kesintiye uğratmak, ancak bu tartışmaya Baş Hakem kendisi katılmamak;
- c) Aşırı zorunluluk hallerinde Programı ve yarışma takvimini değiştirmek;
- d) Yarışmalar sırasında hakemlerin görevlerini değiştirmek;

e) ağır hatalar yapan veya görevlerini yerine getirmeyen hakemleri görevden almak, bunu rapora kaydetmek ve FIAS Teknik Komisyonu başkanına bildirmek;

f) Bu Kuralları ihlal eden temsilcilere veya antrenörlere uyarıda bulunmak (veya görevlerinden almak);

g) Gerekli olması halinde maçların sırasını veya dizilimini değiştirmek.

4.Baş Hakem'in aşağıdaki hakları yoktur:

a) maç sırasında hakemleri görevden almak veya değiştirmek;

b) hakem üçlüsünün kararını iptal etme;

c) hakemin kendi kararını değiştirmesini sağlamak veya üç hakeme kendi kararını

dayatmak.

5.Hakemler, yarışmacılar, takım temsilcileri, antrenörler vb. baş hakemin talimatlarına uymakla yükümlüdür.

6.Baş Hakemin talimatı üzerine, yarışmalardaki görevleri yardımcıları tarafından yerine getirilebilir.

### **Madde 12. Baş Hakem Yardımcısı**

1.Baş Hakem Yardımcısı, hakem ekibinin çalışmalarını yönetir.

2.Baş Hakem Yardımcısı, özel bir masada oturarak minderi ve hakem ekibinin çalışmalarını izler.

3.Baş Hakem Yardımcısı'nın masasında video tekrarlarını izlemek için bir monitör bulunur.

4.Baş Hakem Yardımcısı:

a) Gözetimindeki minderdeki maçlar için hakem ekiplerini atar ve çalışmalarını izler;

b) Ek tartışma için teknik hareketin değerlendirilmesinin veya maçın sonucunun açıklanmasını geciktirebilir (ancak maç bittikten sonra değil) ve üç hakemin görüşleri farklıysa ve ayrıca Baş Hakem Yardımcısı onların kararına katılmıyorsa nihai kararı verir;

c) tartışmalı bir anın ek tartışılması ve nihai kararın verilmesi için Baş Hakeme başvurur; Baş Hakemin talebi üzerine maçı durdurur;

d) dördüncü uyarıyı vermenin gerekli olup olmadığına karar verecektir;

e) bir sporcunun maçtan çekilmesine ilişkin kararı verir;

f) bir sporcunun diskalifiye edilmesi için Baş Hakeme başvurur;

g) Yardımcının denetimi altındaki minderde her hakemin yaptığı işi değerlendirir ve Baş

h)

Hakem ile birlikte 7 puanlık bir ölçekte puan verir (bkz. Ek 7);

i) Baş Hakem'e, ağır hatalar yapan veya kendisine verilen görevleri yerine getiremeyen hakemlerin görevden alınmasını önerebilir;

j) bir antrenörün talebinin değerlendirilmesinin gerekli olup olmadığını belirler (madde 9,

c. 12);

k) Baş Hakem adına onun görevlerini yerine getirebilir.

5.Baş Hakem Yardımcısı kendisine verilen görevleri yerine getiremezse veya objektif nedenlerle görevlerini yerine getiremezse, Baş Hakemin kararıyla Yarışma Görevlilerinden biri Baş Hakem Yardımcısı'nın boş pozisyonuna atanır.

### **Madde 13. Baş Sekreter ve Baş Sekreter Yardımcısı**

1.Baş sekreter, rekabet sekreterliğinin çalışmalarını yönetir ve aşağıdakileri yapar:

- a) Kayıt Komisyonu üyesi olmak;
- b) kura çekimini yürütür;
- c) yarışma programını ve takvimini hazırlamak;
- d) yarışma raporlarını tutmak;
- e) sporcuların round-robin turnuvalarında mücadele etme prosedürünü belirlemek;
- f) maç raporlarının hazırlanmasını izlemek;
- g) Baş Hakemin talimatlarını ve kararlarını hazırlamak;
- h) Baş Hakeme onay için yarışma sonuçlarını ve nihai rapor için gerekli verileri Baş Hakemin izniyle temsilcilere, yorumculara ve gazetecilere bilgi sağlamak;
- h) yarışmaların düzenlenmesi için işletim sistemini yönetmek.

2. Baş Sekreter Yardımcısı, yarışma sırasında Baş Sekretere yardımcı olur ve gerekirse Baş Sekreterin görevlerini yerine getirebilir.

### Madde 14. Hakem

1. Hakem, minderdeyken ve hakemlik sinyal araçlarını (düdük, jestler ve sesli komutlar – bkz. Ek 8) kullanarak, sporcuların tekniklerini ve hareketlerini değerlendirir ve Kurallara sıkı sıkıya uyarak maçı yönetir.

2. Hakem:

- a) yarışmacıların tanıtımına katılmak;
  - b) maçı başlatmak ve molalardan sonra devam ettirmek için düdük çalmak;
  - c) maçı kesmek:
    - i. yarışmacılar "mat dışı" pozisyona geçerse;
    - ii. yeterince aktif değilse ve ayakta veya yerde teknik hareketler uygulamak için gerçek bir çaba göstermiyorlarsa;
    - iii. yarışmacılardan biri tıbbi yardıma ihtiyaç duyarsa; bu durumda hakem "doktor çağır" işareti yapmalıdır;
    - iv. bir yarışmacının üniformasının düzeltilmesi gerektiğinde;
    - v. bir yarışmacı yasaklanmış bir tutuş uyguladığında (bu Kuralların 14. maddesinin 3. fıkrasında belirtilen durum hariç);
    - vi. Yan Hakemin talebi üzerine, Hakem o anda bunu uygun görürse;
    - vii. Yarışmacının talebi üzerine, Hakem belirli bir anda uygun bulursa
  - ;
    - viii. Kurallarda belirtilmeyen durumlarda danışmaya ihtiyaç duyarsa;
  - d) dövüşü erken durdurmak:
    - i. yarışmacının pes işareti durumunda;
    - ii. yarışmacılardan biri 'temiz atış' ile kazanırsa;
    - iii. yarışmacılardan biri 8 puan farkla (belirgin üstünlük) kazanırsa;
    - iv. yarışmacılardan biri nakavt veya nakavtla kazanırsa;
    - v. bir sporcunun maçıdan çekilmesine veya diskalifiye edilmesine karar verilmesi durumunda
  - maçıdan çekilmesine veya diskalifiye edilmesine karar verilmesi durumunda;
  - e) skor tahtasındaki düdük (gong) sinyaliyle maçı bitirmek;
  - f) üçüncü uyarı alan yarışmacıya dördüncü uyarı verilmesi gerektiğine ilişkin kararların alınmasına katılmak
- üçüncü uyarı alan yarışmacıya dördüncü uyarı verilmesi gerektiğine ilişkin kararların alınmasına katılmak;

g)sonuç açıklandığında her iki yarışmacının ellerini tutup kazananın kolunu kaldırmak.

3.Savunmacı yerdeyken Kuralları ihlal ederse, Hakem, maçı kesintiye uğratmadan, sporcunun

vücudunun herhangi bir yerine dokunarak ihlali durdurmasını isteyecek ve mevcut Kuralların 32-34. maddelerine göre uyarıda bulunacaktır.

4.Saldırgan, yerde pozisyonda Kuralları ihlal ederse, Hakem maçı durdurur ve ayakta pozisyonda devam ettirir ve mevcut Kuralların 32-34. maddelerine göre uyarı verir.

5.Yarışmacılardan biri tutma pozisyonuna alındığında, hakem uygun hareketi göstererek tutma

geri sayımını başlatır.

6.Tutma süresinin sona ermesinden sonra hakem, uygulanan tutmanın değerlendirmesini

gösterir. Aşağıdaki durumlarda:

a)Eğer savunmacı, tutma sırasında sırtının omuz bıçakları çizgisi ile mat düzlemi arasındaki açı 90 dereceden fazla olduğunda göğsü, karnı veya kalçaları üzerinde pozisyon alırsa veya rakibinin vücudunu kendinden uzaklaştırırsa ya da ikisi de "Mat Dışı" pozisyonunda bulunursa, hakem uygun hareketi göstererek tutma süresini saymayı durdurur.

b)Saldırgan, baskı sırasında acı verici (boğma) bir tutuşa geçerse, hakem uygun bir

hareketle baskı süresini durdurur ve ardından acı verici (boğma) tutuş süresini saymaya başlar.

c)Savunan sporcu baskı sırasında acı verici (boğma) bir tutuş uygulamaya başlarsa,

7-hakem uygun hareketleri göstererek bir sporcu için baskı süresini, diğer sporcu için acı verici (boğma) tutuş süresini saymaya başlar; ayrıca, baskı süresinin bitiminden sonra maç kesilmez ve acı verici (boğma) tutuş süresi devam eder.

d)Eğer sporcu(lar) baskı sırasında şiddetli kanama (kesik sonucu burun kanaması) geçirmeye başlarsa, hakem maçı durdurur, baskı süresini tam olarak sayar, doktoru çağırır ve tıbbi yardım verildikten sonra maçı ayakta devam ettirir.

Sporculardan biri acı verici (boğma) tutuşu uygulamaya başlar başlamaz, hakem uygun jesti göstererek acı verici tutuş süresini saymaya başlar. Acı verici (boğma) tutuşu uygulamak için bir (1) dakika süre verilir.

8.Ağrılı (boğma) tutuşun uygulanma süresi dolduğunda, hakem düdüğüyle maçı durdurmalı ve

ayakta pozisyonda maça devam etmelidir.

9.Sporculardan biri bir sonraki acı verici (boğma) tutuşu uygulamaya başladığında, bir (1) dakika

daha verilir. Aşağıdaki durumlarda:

a)Saldırgan, acı verici (boğma) tutuşu uygularken, yerde tutma, boğma (acı verici) tutuş

veya başka bir teknik harekete geçerse veya savunmacı acı verici (boğma) tutuştan kurtulup karşı saldırıya geçerse, acı verici tutuş süresinin sayılması durdurulur, ancak maç kesilmez.

b)Her iki sporcu da aynı anda acı verici (boğma) tutuş uygularsa, hakem her iki sporcu için

de aynı anda acı verici (boğma) tutuş süresini saymaya başlamalı ve uygun hareketi göstermelidir ve acı verici (boğma) tutuş süresi her iki sporcu için de aynı anda sona erer.

c)Ağrılı (boğma) tutuş sırasında savunmacı kendini ağrılı (boğma) tutuşa geçirirse, hakem

önce bir sporcu için ağrılı (boğma) tutuş geri sayımını başlatmalı, ardından ikinci sporcu için ağrılı (boğma) tutuş geri sayımını başlatmalıdır; ve

her iki sporcu için acı verici (boğma) tutma süresi geri sayımı, ilk sporcunun başlattığı acı verici (boğma) tutma ile başlamalıdır.

d) Ağrılı (boğma) tutuş sırasında savunmacı rakibini tutuşa alırsa, hakem ağrılı (boğma) tutuş geri sayımını kesintiye uğratmadan uygun bir hareketle tutuş süresinin geri sayımını başlatır; Ağrılı (boğma) tutma süresi sona erdiğinde, hakem uygun bir hareketle ağrılı (boğma) tutma geri sayımını iptal eder ve tutma süresini saymaya devam eder.

e) Eğer sporcu(lar) acı verici (boğma) tutuş sırasında şiddetli kanama (kesik sonucu burun kanaması) başlarsa, hakem acı verici (boğma) tutuş sayımını keser, doktoru çağırır ve tıbbi yardım verildikten sonra maçı ayakta devam ettirir.

10. Acı verici (boğma) tutuş sırasında saldırgan, acı (boğma) etkisini tamamlamak için herhangi bir gerçek girişimde bulunmazsa, hakem düdüğüyle maçı kesmeli ve minderin ortasında ayakta duran pozisyonda maça devam etmelidir.

11. Maç sırasında, ıskalanan bir vuruş veya boğma tutuşu sonucu bilinç kaybı nedeniyle nakavt meydana gelirse, hakem aşağıdaki işlemleri gerçekleştirmelidir:

- a) kaskı çıkarmak;
- b) ağızlığı çıkarmak;
- c) doktoru mindere davet etmek.

12. Maç sırasında nakavt (knockout) olursa, hakem maçı durdurmalı, sporcunun durumunu kontrol etmeli (kriterler için bkz. Madde 23, fıkra A, fıkra 5) ve "Tam zafer" kararı vermelidir (sporcu yarışmadan çekilir).

13. Maç sırasında değerlendirilen teknik hareketler yoksa veya aynı anda aynı sayıda uyarı alınmışsa, maç yarıda kesilir ve hakem üçlüsü aktif sporcuyla belirler ve rakibine bir sonraki uyarıyı duyurur.

14. Maç sırasında durum değişmezse, uyarı alan sporcu mağlup sayılır.

15. Maçın ortasında acı verici (boğma) bir tutuş gerçekleşirse, aktif sporcu acı verici (boğma) tutuşun geri sayımının sonunda belirlenir.

16. Maçın ortasında avantaj sağlamayan (rakip kurtulmuşsa) bir tutma kaydedilirse, aktif sporcunun belirlenmesi saldırı bittikten sonra yapılır.

### Madde 15. Yan Hakem

1. Hakemle birlikte, bir maçta iki Yan Hakem görev yapar.

2. Masa Yan Hakemi, maç sırasında hakem masasında yer alır.

3. Yan Hakem, Masa Yan Hakeminin matın karşı tarafında, platforma yakın bir yerde (platform yoksa matın yakınında) konumlanır.

4. Maç sırasında, Yan Hakem, bir sporcuya eşlik ettiği durumlar ve Baş Hakem Yardımcısı'nın daveti dışında pozisyonunu terk etmemelidir.

5. Yan Hakem:

a) belirlenmiş hareketleri göstererek sporcuların eylemlerini ve durumları değerlendirir (bkz. Ek 9);

b) Üçüncü uyarı alan sporcuya/sporculara dördüncü uyarı verilmesi gerektiğine ilişkin kararların alınmasında yer alacaktır.

c) Yan Hakem bir maıkesintiye uęratmanın gerekli olduęunu dūşündüęü her durumda ayaęa kalkarak Hakemin dikkatini ekmeli ve Hakeme maın belirli yönlerini belirtmelidir.

d) masada teknik sekreterin, elektronik skorboard operatörünün ve zaman tutucunun alıřmalarını kontrol eder.

### Madde 16. Teknik Sekreter

1. Teknik Sekreter, hakem masasında oturur ve ma boyunca puan tablosunu (bkz. Ek 9) tutar. Maın bitiminde, sekreter puanları ve ma süresini hesaplar ve puan tablosunu yarışma sekreterine verir.

2. Skor kaęıdı ařaęıdaki řekilde doldurulur:

a) sporcular tarafından yapılan tekniklerin puanları, 1, 2, 4 rakamları kullanılarak puan kaęıdına kaydedilir;

b) tutma puanları daire ile iřaretlenir;

c) ma sırasında uygulanan tekniklerin puanları, hangi puanın son puan olduęunu belirleyebilecek řekilde kaydedilmelidir (örneęin, sonuncusu hari her teknik hareketin puanı + (artı) iřareti ile iřaretlenir);

d) zamanından önce biten bir ma, zaman damgası ile birlikte "X" ile kaydedilir ve ma, bir sporcunun diskalifiye edilmesi nedeniyle zamanından önce bitmiře, "X/D" iřareti ile kaydedilir;

e) uyarı puanları rakibin lehine sayılır ve kutucuęa yazılmıř (1. uyarı – 0, 2. uyarı – 1, 3. uyarı – 1), 4nci uyarı duyurulursa, X kutuya konur.

3. Ařaęıdaki durumlarda ma erken sona erer:

a) tam zafer;

b) yarışmacıların kuralları tekrar tekrar ihlal etmeleri veya doktor kararıyla matan ekilmeleri;

c) yarışmacıların yarışmadan elenmesi (diskalifiye);

d) yarışmacıların maa ıkmaması.

4. Ma erken biterse, gerçek süre puan kaęıdına yazılır.

5. Bir sporcunun doktor tarafından ekilmesi durumunda, gerçek süre puan tablosuna kaydedilir ve altında (kesirden sonra) tıbbi bakımın saęlanması için geen 2 dakikalık gecikme süresi belirtilir.

6. Maın sonucunu belirlerken, her bir sporcunun aldıęı teknik puanlar ve rakibe verilen uyarılar için verilen puanların toplamı, puan tablosunun ilgili sütunlarına kaydedilir ve kazanan sporcunun adı daire içine alınır.

7. Skor kaęıdına bařka herhangi bir kayıt yapmak yasaktır.

8. Takım etkinlięi düzenlenmesi durumunda, Teknik Sekreter takım yarışmalarının kaydını tutar (bkz. Ek 10).

### Madde 17. Elektronik Skor Tahtası Operatörü

1. Operatör, hakem masasında oturur ve elektronik skor tahtasında mala ilgili ařaęıdaki bilgileri gösterir:

– aęırlık kategorisi;

– sporcularla ilgili bilgiler (tam adı, ülkesi);

- maçın gerçek süresi;
- üç hakem karar verdikten sonra maç sırasında teknik hareketlerin puanlanması;
- verilen uyarıların sayısı;
- tutma veya acı verici (boğma) tutma geri sayımı için kullanılan elektronik kronometre;
- bir sporcunun doktorla geçirdiği toplam süre;
- sporcunun ilk çağrıdan sonra geç kalma süresi;
- kazananın adı;
- takım yarışmalarında maç skoru.

### **Madde 18. Zaman Tutucu**

1.Zaman tutucu, hakem masasında oturur ve sistem arızası durumunda Skor Tahtası

Operatörünün aşağıdaki işlevlerini yerine getirir:

- maç süresini, tutma hareketlerini, acı veren (boğma) tutma hareketlerini ve tıbbi müdahaleyi kaydeder;
- ilk çağrıdan sonra sporcunun gecikmesini kronometre ile kaydeder;
- elektronik sistemin bulunmaması durumunda gong çalarak maçın bittiğini bildirir;
- manuel olarak çalıştırılan bir skor tahtası bulundurulur.

2.Maçın molaları sırasında, zaman tutucu hakem düdüğü ile kronometreyi durdurur ve hakem düdüğü ile yeniden başlatarak maçın gerçek süresini kaydeder.

3.Bir maç, bir sporcunun sakatlığı nedeniyle kesintiye uğrarsa, zaman tutucu ana kronometreyi durdurur ve hakem sinyaliyle ek bir kronometre başlatarak tıbbi yardımın sağlandığı süreyi kaydeder.

4.Hakem maç sırasında tutma süresini başlattığı anda, zaman tutucu tutma süresini kaydetmek için ek bir kronometre başlatır.

5.Hakem maç sırasında acı verici (boğma) tutma süresini başlatır başlatmaz, zaman tutucu acı verici (boğma) tutma süresini kaydetmek için ek bir kronometre başlatmalıdır.

### **Madde 19. Anonsör**

1.Anonsör, yarışma programını ve prosedürünü duyurur, her maçın yarışmacılarını tanıtır ve her maçın sonuçlarını duyurur.

2.Yarışmacılar aşağıdaki şekilde tanıtılacaktır:

–tanıtım sırası şöyledir: kırmızı forma giyen sporcu – sporcunun tam adı – ülke – mavi forma giyen sporcu – sporcunun tam adı – ülke.

Örnek: "Kırmızı giysili sporcu – Ivan Ivanov, Bulgaristan. Mavi giysili sporcu – Petr Petrov, Rusya".

3.Sonuçlar şu şekilde duyurulur:

–sunum sırası şöyledir: maçın yapıldığı minderi – kazananın tam adı – ülke.

Örnek: "A matında kazanan Ivan Ivanov, Bulgaristan."

4.Spiker, bilgileri İngilizce ve yarışmanın yapıldığı ülkenin dilinde duyurmalıdır.

**Madde 20. Üniforma Kontrol Hakemi**

1. Üniforma Kontrol Hakemi:

- a) yarışmacılara mindere çıkma zamanını bildirir; puan tablosuna göre bir sonraki
- b) maç için sporcuları bulmak sporcuları akreditasyonlarına göre tanımlamak;
- c) Yarışmacıların koruyucu ekipman ve üniformalarının uygunluğunu kontrol eder;
- d) i. sporcunun üniforması ve koruyucu ekipmanındaki uygunluk işaretini kontrol etmek;

ii. sporcunun üniforması ve koruyucu ekipmanının durumunu kontrol etmek (renk, hasar yokluğu);

iii. sporcunun ceketindeki sırt numarasını ve durumunu kontrol edin (FIAS gerekliliklerine uygunluk, hasar, pürüzlü unsurlar);

iv. kolların uzunluğunu ve tüm uzunluğu boyunca genişliğini kontrol edin (bunun için sporcuyu düzleştirilmiş kollarını yanlara doğru açar ve ardından önüne getirir), her bir kola sırayla özel bir alet yerleştirir;

v. kemerin sabitlemesinin sıklığını ve konumunu, ayrıca uçlarının uzunluğunu kontrol etmek;

vi. ceketin ön ve arka kısmının uzunluğunu kontrol edin;

vii. şortun rengini, durumunu, uzunluğunu ve genişliğini kontrol edin;

viii. ayakkabı bağcıklarının rengini, durumunu ve sıklığını kontrol edin;

ix. kask sabitleme sistemini (tepede, başın arkasında ve çene altında), kaskın boyutunu kontrol edin;

x. sporcunun ellerinde sert bantlar olup olmadığını kontrol edin (elastik bandajlar izin verilir);

xi. eldivenlerin sabitleme sistemini kontrol edin;

xii. dizliklerin (pedlerin) boyutunu kontrol edin;

xiii. ağız koruyucuyu kontrol edin;

xiv. erkekler için kask ve kadınlar için koruyucu göğüs bandajı ve tişörtü kontrol edin

kontrol edin;

xv. dizlik varsa, rengini ve durumunu (hasar, pürüzlü veya sert elemanlar).

e) sporcuları destekleyecek antrenörlerin üniformalarını kontrol edin (eşofman ve spor ayakkabılarının varlığı; başlık ve dış giysilerin olmaması).

**Madde 21. Yarışma Doktoru**

1. Yarışma Doktoru, Destek Personelinin bir üyesi olacak ve FIAS Spor ve Organizasyon Kurallarına uygun olarak yarışmalarda görev yapacaktır.

2. Yarışma Doktoru:

- a) yarışmacıların tartım prosedürüne kabulüne ilişkin karar verir;
- b) tartıya katılır ve yarışmacıların dış muayenesini yapar;
- c) yarışma mekanlarında sağlık ve hijyen kurallarına uyulmasını denetlemek;
- d) yarışma süreci boyunca yarışmacıları izlemek;
- d) Hakemin talebi üzerine sporculara doğrudan minderde tıbbi yardım sağlamak;

sporculanın maça veya yarışmaya devam edip edemeyeceği ve ödül törenine katılıp katılmayacağı konusunda görüş bildirmek, bu durumu derhal yarışmanın baş hakemine bildirmek ve ilgili sertifikayı sekreterliğe sunmak.

3. Bir sporcuya maç sırasında tıbbi yardım sağlanması için toplamda en fazla 2 dakika süre verilir.
4. Tıbbi yardım doğrudan minderde (minderin kenarında) sağlanır.
5. Maç sırasında, tıbbi yardım sadece açık vücut bölgelerinde yaralanmalar (kesik, sıyrık) ve parmak yaralanmaları durumunda verilir.
6. Tıbbi yardım sağlanırken, üniformanın ihlali yasaktır.
7. İstisnai durumlarda, başın hasarlı kısmı (kesik, sıyrık) ile ilgilenirken sporcunun kaskını çıkarmasına izin verilir.

### **Madde 22. Yarışma Yöneticisi**

1. Yarışma Yöneticisi, yarışma alanlarının zamanında hazırlanması ve dekorasyonundan, yarışmacılar ve seyirciler için güvenlik, konaklama ve hizmetlerden, yarışma alanında bir hoparlör sisteminin kurulmasından, yarışma sırasında düzenin sağlanmasından ve ayrıca FIAS temsilcisinin talimatları doğrultusunda gerekli tüm önlemlerin alınmasından sorumludur.
2. Yarışma Yöneticisi, 36. ve 37. maddelere uygun olarak yarışmayı yürütmek için gerekli özel ekipman ve araçların hazırlanmasından ve kullanılabilirliğinden sorumludur.

## **BÖLÜM IV. HAKEMLİK KURALLARI**

### **Madde 23. Maç içeriği**

Combat SAMBO sporcuları belirli pozisyonlarda saldırı ve savunma hareketleri kullanabilirler: vuruşlar, atmalar, tutmalar, acı veren tutuşlar, boğma tutuşları ve savunma karşı hareketleri.

#### **A. Yarışmacıların Pozisyonları**

1. Ayakta – yarışmacının sadece ayakları ile mindere dokunduğu pozisyon (ayakları/ayağı üzerinde duruyor).
2. Yer – yarışmacının ayakları hariç vücudunun herhangi bir kısmı ile mindere dokunduğu pozisyon.
  - a) sırt üstü – sporcunun her iki omuz kemiği ile mindere dokunduğu (veya durmadan hızla sırt üstü yuvarlandığı) pozisyon;
  - b) - yuvarlanma – rakibin dönme hareketinin sonucu olarak sporcunun, “yer” pozisyonlarından birinde (yan, karın veya göğüs, kalça veya omuz) sabitlenmeden (görsel duraklama olmadan) vücudunun herhangi bir kısmıyla mindere sürekli ve kesintisiz bir şekilde temas ederek düşmesi;
  - c) sırtları mindere dayalı ve sadece ayakları ve başları ile mindere dokunan "köprü" yan pozisyon sporcunun vücudunun yan tarafıyla (veya vücuda bastırılmış omuzla) mindere temas ettiği, omuz seviyesindeki sırtın mindere göre 90 dereceye kadar açı yaptığı pozisyon;
  - d) 'Yarım köprü' pozisyonu: sporcuların sırtları matın üzerinde ve matla başları ve bir ayakları (veya omuzları ve ayak tabanları) temas halinde olduğu pozisyon;

- e) göğüs ve karın üzerinde – sporcuların göğüs veya karınlarıyla mindere dokunduğu ve omuz hizasındaki sırtlarının minderle ilgili olarak geniş bir açı oluşturduğu pozisyon;
- f) kalça veya bel üzerinde - sporcuların bir (iki) kalçası veya beli ile matı dokunduğu pozisyon;
- g) omuzda - sporcuların omuz eklemleriyle matla temas ettikleri pozisyon.

3.Ayakta dövüş – sporcular ayakta dövüşürler. 4.Yerdeki pozisyon – sporcular yerde pozisyonda dövüşürler. 5.Nakavt (knockdown), sporcunun kaçırıldığı bir vuruş veya atış sonucunda fiziksel durumunun geçici olarak bozulması ve dövüşmeye devam etme yeteneğini kaybetmesidir.

### **B. Atmalar**

- 1.Atma, sporcunun rakibinin dengesini kaybetmesine, mindere düşmesine ve ayakları hariç vücudunun herhangi bir kısmıyla mindere temas etmesine, yani yer pozisyonlarından birine girmesine neden olan teknik bir hareket olarak kabul edilir.
- 2.Saldırganın yaptığı başarısız bir atışın ardından düşmesi ve bu sırada kalçası, göğsü, karnı, belinin alt kısmı, yan tarafı veya sırtı matın üzerine gelmesi durumunda, rakibi karşı saldırı yapmazsa rakibine puan verilmez.
- 3.Karşı atış, savunmacının inisiyatif olarak rakibin saldırısını durdurması ve/veya saldırganın düşüş yönünü değiştirmesi ile aktif bir karşı koyma eylemidir.
- 4.Savunmacı karşı saldırısı sırasında saldırganın düşüşünün niteliğini ve yönünü değiştiremez ve kendisi de atış yönünde düşerse, saldırganın atışı tamamlanmış sayılır.
- 5.Sadece sporcunun atıştan önce (rakip düşmeye başlamadan önce) ayakta yaptığı atışlar değerlendirilir, savunmacı da ayakta olmalıdır.
- 6.Saldırgan, atış sırasında (atışın başlangıcından sonuna kadar) ayakta kalırsa, atış düşmeden yapılmış sayılır.
- 7.Saldırgan, atış sırasında yere düşerse veya dengesini korumak için (eli veya ayağıyla) yerde yatan rakibine dayanırsa, atış düşüşle yapılmış kabul edilir.
- 8.Ayakta duran bir sporcunun, yerde duran rakibini minderden tamamen kaldırıp uzunlamasına, enine veya sagittal eksenlerde (veya kombine dönüş) döndürdüğü teknik hareketler, ayakta duran pozisyondan yapılan teknik hareketlere benzer şekilde değerlendirilir.
- 9.Yerdeki pozisyonda yapılan herhangi bir yuvarlanma değerlendirilmez.
- 10.Yuvarlanma, acı veren bir tutuş, boğma veya baskı uygulamanın başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesi için gerekli koşulları yaratmayı amaçlayan, yerde yapılan taktiksel bir eylemdir (çevirme, döndürme).

### **C.Ağrılı tutuşlar**

- 1.Ağrılı tutuş, rakibin kollarını veya bacaklarını (saldırganın kolları veya bacaklarıyla) yerde kilitleyerek aşağıdaki eylemleri gerçekleştirmek için yapılır: bükme (kaldıraç), eklemi döndürme (düşüm) veya tendonları veya kasları sıkma (çimdikleme), böylece rakibi pes etmeye zorlar.

- 2.Rakibin gövdesini çapraz bacaklarla sıkıştırmak veya çapraz bacakları rakibin gövdesinde düzeltmek, acı verici bir darbe olarak uygulanabilir.
- 3.Ağrılı tutuşun başlangıcı, saldırganın rakibine ağrı vermek amacıyla rakibinin uzuvlarından birini yakaladığı an olarak kabul edilir.
- 4.Acı veren tutuş için bir (1) dakika süre verilir.
- 5.Acı veren tutuşlar, savunmacı yerdeyken, saldırgan ise ayakta iken maç sırasında başlatılabilir.
- 6.Bacakta yapılan acı verici tutuş, savunmacı ayakta durur durmaz durdurulmalıdır.
- 7.Kola yapılan acı verici tutuş, her iki sporcu da ayakta pozisyona geçer geçmez (rakibin minderi tamamen terk etmesi) durdurulmalıdır.
- 8.Ağrılı tutuşlar aşağıdaki durumlarda durdurulmalıdır:
  - a)saldırgan boğma tutuşuna veya baskı tutuşuna geçtiğinde;
  - b)ağrılı tutuş sırasında sporcular "mat dışı" pozisyona geçtikleri takdirde;
  - c)bir saldırgan kuralları ihlal ettiğinde;
  - d)harekete geçmemesi durumunda;
  - e)bir dakikalık süre dolduğunda;
  - f)maç süresi dolduğunda.
- 9.Maçın sonunda acı verici bir tutuş sabitlenmişse, maçın bittiğini belirten sinyal (gong) ile birlikte bu tutuşun uygulanması durdurulmalıdır.
- 10.Acı veren bir tutuş, savunmacı bu tutuş sırasında teslim sinyali verirse, tam bir zafer olarak puanlanır.
  - a)teslim sinyali yüksek sesle ve/veya el veya ayakla mindere, savunmacının vücuduna veya rakibin vücuduna birçok kez vurarak verilir;
  - b)Ağrılı tutuş altında kalan yarışmacının herhangi bir haykırışı, "pes" işareti olarak kabul edilir (madde 7, fıkra 2 e'de belirtilen durum hariç).
- 11.Ağrılı tutuş altında kalan savunmacı tarafından talep edilen maçın kesilmesi, saldırganın kuralları ihlal etmesi dışında, "pes etme" işareti olarak kabul edilir.

#### ***D.Boğma tutuşları***

- 1.Boğma tutuşları, rakibin boynuna normal nefes almayı engelleyen ve sporcunun fiziksel durumunun geçici olarak bozulmasına neden olan teknik hareketlerdir.
- 2.Boğma tutuşu, saldırganın boğma tutuşunu sabitlediği anda başlamış sayılır.
- 3.Boğma tutuşu için bir (1) dakika süre verilir.
- 4.Boğma hareketleri, savunmacı yerdeyken, saldırgan ise ayakta dururken maç sırasında başlatılabilir.
- 5.Boğma hareketleri eller, bacaklar ve giysilerle yapılabilir.
- 6.Ellerle boğma hareketleri, saldırıya uğrayan sporcunun elinin önkol bölgesi ile, boyun omurgasının bükülmesine yol açmayacak şekilde yapılabilir.
- 7.Baştan yapılan ellerle boğma hareketleri, saldırıya uğrayan sporcunun kolu ve boynunu kavramak suretiyle yapılabilir.
- 8.Bacaklarla yapılan boğma hareketleri, rakibin boynunu koluyla birlikte sıkarak yapılabilir.
9. Giysilerle yapılan boğma hareketleri sadece rakibin ceket yakaları kullanılarak yapılabilir.

10.Boğma hareketi aşağıdaki durumlarda durdurulmalıdır:

- savunan sporcu ayakta durma pozisyonuna geçtiğinde;
- saldırgan acı veren bir tutuş veya bastırma hareketine geçtiğinde;
- boğazlama sırasında sporcular "mat dışı" pozisyona geçtikleri takdirde;
- saldırgan kuralları ihlal ettiğinde;
- hareketsizlik durumunda;
- maç süresi bittiğinde.

11.Boğma hareketi, bilinç kaybı durumunda veya savunmacı bu hareket sırasında pes işareti verdiğinde tam bir galibiyet olarak puanlanır.

- teslim sinyali yüksek sesle ve/veya el veya ayakla mindere, savunmacının vücuduna veya rakibin vücuduna birçok kez vurarak verilir;
- boğazlama altında kalan yarışmacının herhangi bir haykırışı, "pes" işareti olarak kabul edilir (madde 7, fıkra 2 e'de belirtilen durum hariç).

12.Boğazlama altında kalan savunmacı tarafından talep edilen maçın kesilmesi, saldırıganın

kuralları ihlal etmesi dışında, "pes etme" işareti olarak kabul edilir.

13.Boğazlama sırasında bilincini kaybeden sporcu yarışmadan çekilir, rakibi ise erken galibiyet alır.

**E. Tutma** 1.Tutma, bir sporcunun rakibini belirli bir süre sırt üstü matta yatmaya zorladığı ve kendi

gövdesiyle rakibin gövdesine (veya vücuduna yakın tutulan rakibin kollarına) yukarıdan baskı uyguladığı bir tekniktir.

a)Gövde, baş, boyun ve uzuvları içermeyen, vücudun anatomik olarak merkezi kısmı anlamına gelir.

2.Hold-down geri sayımı, saldırıganın gövdesini rakibin gövdesine bastırıldığı (veya rakibin kollarını gövdesine bastırıldığı) ve onu omuz bıçakları üzerinde bir pozisyonda tuttuğu (her iki omuz bıçağı da matın yüzeyine doğrudan veya saldırıganın kolları (kol) veya bacakları (bacak) aracılığıyla temas etmelidir) andan itibaren başlar.

3.Tutma için yirmi (20) saniye süre verilir.

4.Tutma hareketi şu durumlarda sona erer:

- savunmacı, göğsü, karnı veya kalçası üzerinde (ancak belinde değil) omuz bıçakları ile mat yüzeyi arasındaki açı 90 dereceden fazla olacak şekilde bir pozisyona geçerse;
- savunan kişi saldırıganı iterse;
- saldırgan acı veren (boğma) bir tutuşa geçerse;
- tutma sırasında yarışmacılar kendilerini 'mat dışı' bir pozisyonda bulurlarsa.
- maç süresi bittiğinde.

5.Tutma hareketi, tutulan yarışmacı pes işareti verdiğinde tam bir zafer olarak puanlanır.

6.Tutma altında kalan yarışmacı tarafından talep edilen maçın kesintiye uğraması, saldırıganın kuralları ihlal etmesi dışında, "pes etme" işareti olarak kabul edilir.

7.Tutma hareketleri 2 puan (20 saniye) olarak değerlendirilir.

8.Tek bir maç sırasında sadece bir (1) değerlendirilen hold-down yapılabilir.

## F. Vuruşlar

- 1.Vuruş (yumruk, tekme vb.), kuralların izin verdiği rakibin vücudunun belirli bölgelerine eller, ayaklar veya baş kullanılarak belirli bir hız ve kuvvetle yapılan ve rakibin fiziksel durumunun geçici olarak bozulmasına veya dengesini kaybetmesine neden olan teknik bir harekettir.
- 2.Ellerle yumruk atmak, rakibin başının ve gövdesinin ön ve yan kısımlarına veya kollarına ve bacaklarına nişan alınırken, yumruğun herhangi bir kısmı (avuç içi veya tabanı hariç) ve önkol ile yapılabilir.
- 3.Rakibin başının ve gövdesinin ön ve yan kısımlarına, kollarına ve bacaklarına yönelik tekmeler, ayağın herhangi bir kısmı (ayak tabanı, kenarı, topuk) ve baldır ile yapılabilir. Diz vuruşları, rakibin gövdesinin ön ve yan kısımlarına, kollarına ve bacaklarına yapılabilir.
- 4.Yerdeki pozisyonda vuruş yapmak, ancak her iki sporcu da bu pozisyonda ise izin verilir. 5.Yerdeki bir sporcu, ayakta duran rakibine vuruş yapabilir.
- 6.Saldırgan, vuruş sırasında (vuruşun başlangıcından sonuna kadar) ayakta pozisyonunu korursa, vuruş düşmeden yapılmış sayılır.
- 7.Saldırgan, vuruş sırasında bir yere düşerse veya dengesini korumak için (eli veya ayağıyla) yerde yatan rakibine dayanırsa, vuruş düşerek yapılmış sayılır.
- 8.Vuruşlar şu durumlarda puanlanır:
  - a)vuruş yaptıktan sonra rakip dengesini kaybederek sırt üstü veya "köprü" pozisyonuna, yan veya "yarım köprü" pozisyonuna, karnı, göğsü, bel, kalça veya omuz üstüne düşerse;
  - b)vuruştan sonra nakavt veya nakavt varsa.
- 9.Nakavt veya nakavt olan sporcu yarışmadan çekilir.
- 10.Dövüş SAMBO'da yasaklanmış vuruş teknikleri şunlardır:
  - a)açık eldivenle veya avuç içi tabanıyla vuruş yapmak;
  - b)dirsek veya kafa ile vuruş;
  - c)parmaklarla vurma;
  - d)diz ile kafaya vuruşlar;
  - e)yerde pozisyonda kafaya vuruşlar.
- 11.SAMBO dövüşünde aşağıdaki bölgelere vurmamak yasaktır:
  - a)başın arka kısmı ve tepe kısmı (başın üst kısmı);
  - b) boğaz;
  - c)köprücük kemiği;
  - d)kolların ve bacakların eklemleri (dirsek, diz, ayak kemeri) doğal eğriliğine aykırı olarak ve saldırıya uğrayan uzvu kilitlerken;
  - e)sırt, bel, kuyruk kemiği, anüs;
  - f)kasık bölgesine kasıtlı vuruş.

## Madde 24. Maçın başlangıcı ve bitişi

- 1.Yarışmacılar maç için mindere çağrılır.
- 2.Maç başlamadan önce, ilk çağrılan yarışmacı (kırmızı forma) minderin kırmızı köşesinde, rakibi (mavi forma) ise mavi köşede yerini alır. Tanıtımdan sonra, hakemlerin işaretiyle minderin ortasına gelirler ve (iki eliyle) el sıkışırlar. Ardından bir adım geri çekilirler ve hakemin düdüğüyle maça başlarlar.

3.Maç, skor tahtasındaki süredolduğunda (ses sinyali ile senkronize olmalıdır) ve skor tahtasında bir arıza olması durumunda manuel kronometre ile sona erer.

4.Skor tahtasındaki süre bitmeden yapılan teknik hareketler ve ihlaller değerlendirilir ve skor

tahtasında bir arıza olması durumunda manuel kronometre ile değerlendirilir, ancak atış veya ihlal (ihlal için yapılan hareket dahil) puanı maçın bitiminden sonra gösterilebilir.

5.Düdük çaldıktan sonra yapılan teknik hareketler değerlendirilmez. 6.Sonuçları açıklamak için hakem sporcuları minderin ortasına çağırır, her iki yarışmacının bileğini tutar, ardından kazananın elini kaldırır; daha sonra yarışmacılar (iki eliyle) el sıkışır ve minderleri terk eder.

**Madde 25. Maçın seyri ve süresi**

1.Maçların süresi (ön eleme maçları ve madalya maçları) gençler ve kadetler (erkekler ve kadınlar) için 4 dakikadır.

2.Maç süresi, hakem tarafından ilk düdük çalındığı anda başlar.

3.Mola süreleri, maçın net (gerçek) süresine dahil edilmez.

**Madde 26. Maçlar arası ara**

1.Maçlar arası ara en az 10 dakika olmalıdır.

**Madde 27. Maç sonucu ve değerlendirme**

1.Bir maç, sporculardan birinin galibiyeti ve diğer sporcunun mağlubiyeti ile sonuçlanabileceği

gibi, her iki sporcunun da mağlubiyeti ile sonuçlanabilir.

2.Zafer şu durumlarda verilebilir:

a)zamanından önce (tam zafer);

b)maçın süresi dolduğunda.

**Madde 28. Tam zafer (zamanından önce zafer)**

1.Tam zafer şu durumlarda verilir:

a)mükemmel (tam) bir atış için - saldırganın düşmeden yaptığı ve ardından savunmacının ayakta dururken sırt üstü düşmesi (veya "köprü" pozisyonuna düşmesi) veya sırt üstü hızla yuvarlanması (durmadan) ile sonuçlanan atış;

b)ağrılı (boğma) tutuş veya baskı sırasında "pes" işareti verilmesi durumunda;

c)nakavt veya yere düşme durumunda;

d)sporculardan birinin 8 veya daha fazla puan avantajı olması durumunda (maç sırasında sporculardan biri rakibinden 8 (veya daha fazla) puan fazla kazanırsa);

e)rakibin maçı çekilmesi durumunda;

f)rakibin yarışmadan çekilmesi (diskalifiye edilmesi) durumunda.

2.Yukarıda belirtilen durumlarda maç durdurulur, toplam zafer sporculardan birine verilir ve maçın bitiş saati puan kağıdına yazılır.

**Madde 29. Maçın tam süresi sonunda galibiyet**

1.Maç süresi dolduğunda, daha fazla puan alan sporcuya galibiyet verilir.

2.Yarışmacılar eşit sayıda puan almışsa, teknik hareketler (atma, tutma, vurma) için daha fazla puan toplayan sporcuya galibiyet verilir.

3. Maçın sonunda teknik puanların eşit olması durumunda, daha kaliteli hareketler (4 ve 2 puanla değerlendirilen daha fazla hareket) yapan sporcuya galibiyet verilir.
4. Maçın sonunda her iki sporcunun hareketlerinin değerlendirilmesinde tüm göstergeler eşitse, değerlendirilen tekniği (1, 2, 4 puan) en son gerçekleştiren sporcuya galibiyet verilir.
5. Maçın sonunda hiçbir sporcunun teknik puanı yoksa ve uyarı sayısı eşit değilse, zafer daha az uyarı alan sporcuya verilir.
6. Uyarı sayısı da eşitse, en son uyarı alan sporcu kaybeder.
7. Sporcuların ilk uyarıları farklı zamanlarda, ikinci (veya üçüncü) uyarıları ise aynı anda almış olmaları durumunda, ilk uyarıyı en son alan sporcu kaybeder.
8. Maçın sonunda hiçbir sporcunun teknik puanı yoksa ve sporculardan biri uyarı almışsa, galibiyet rakibine verilir.

### Madde 30. Tekniklerin değerlendirilmesi

1. Saldırmanın uyguladığı teknikler, tam bir zafer sağlamıyorsa puanlarla değerlendirilecektir. Atışın değerlendirilmesi aşağıdakilere bağlı olacaktır:

- atışın saldırgan tarafından düşerek mi yoksa düşmeden mi yapıldığı;
- savunmacının hangi pozisyonda olduğu;
- savunmacının atıştan sonra vücudunun hangi kısmının düştüğü.

2. Aşağıdaki durumlarda **dört puan** verilir:

- a) rakibin yan tarafına veya "yarım köprü" pozisyonuna düştüğü, düşmeden yapılan bir atış veya vuruş için;
- b) rakibin sırt üstü veya "köprü" pozisyonuna düştüğü, düşmeyle yapılan bir atış veya vuruş.

3. Aşağıdaki durumlarda **iki puan** verilir:

- a) rakibin göğsüne, karnına, kalçasına, beline veya omzuna düşmeden yapılan bir atma veya vuruş için;
- b) rakibin yan tarafına veya "yarım köprü" pozisyonuna düştüğü bir atma veya vuruş için;
- c) 20 saniye boyunca rakibi yerde tutmak.

4. Aşağıdaki durumlarda **bir puan** verilir:

- a) rakibin göğsüne, karnına, kalçasına, beline veya omzuna düşen bir atma veya vuruş için;
- b) rakibe verilen ikinci ve üçüncü uyarı.

Savunan düşer	Saldırğan, düşmeden bir atış veya vuruş yapar	
	düşmeden	düşerek
sırt üstü, "köprü"	mükemmel (toplam) atış	4 puan
yana, "yarım köprü"	4 puan	2 puan
göğüs, karın, kalça, bel, omuz	2 puan	1 puan

Saldırğanın vuruş sonucu savunmacı	Saldırğan vuruş yapar
nakavt veya yeredüşürülür	tam zafer (erken zafer)

5. Maç sırasında sporcuların teknik hareketleri hakem üçlüsünün oy çokluğuyla değerlendirilir.

**Madde 31. Minder Kenarındaki Hareketler**

1. Müsabaka sırasında, sporcuların hakemin izni olmadan minder kenarının dışına çıkmalarına izin verilmez.
2. Hakemin kararıyla, bir sporcu, zorunlu bir yan hakem eşliğinde SAMBO üniformasını değiştirmek için minderden ayrılabilir.
3. Aşağıdaki durumlarda minder dışı pozisyon (minder kenarının dışında) kabul edilir:
  - a) Ayakta dururken, sporculardan biri her iki ayağıyla da minder müsabaka alanının kenarının dışına çıkarsa;
  - b) Yerde dururken, her iki sporcu da minder müsabaka alanının kenarının dışına çıkarsa;
  - c) Yerde dururken, sporculardan biri minder güvenlik alanının dışına çıkarsa.
4. Müsabaka sırasında, "minder dışı" pozisyon hakemlerden biri tarafından belirlenir ve tartışmalı konular görüşülürken, hakem üçlüsünün çoğunluk oylarıyla belirlenir.
5. Sporcular kendilerini "minder dışı" pozisyonda bulurlarsa, hakemin düdüğüyle minder ortasına geri dönerler ve müsabakaya ayakta durma pozisyonundan devam ederler.
6. Minder müsabaka alanı içinde başlayan ve minder müsabaka alanı dışında, ancak minder güvenlik alanı sınırları içinde biten bir vuruştan düşme sonucu oluşan fırlatma (karşı fırlatma), düşmeden sonra savunmacının gövdesi minder güvenlik alanı sınırları içinde kaldığı sürece değerlendirilir (uzuvlar ve baş aynı anda minder güvenlik alanı dışında olabilir).
7. Minderin güvenlik alanının içinde başlayan ve minderin güvenlik alanının dışında biten bir vuruştan sonra yapılan fırlatma (karşı fırlatma) değerlendirilmez (savunmacının gövdesinin herhangi bir kısmı minderin güvenlik alanının dışındadır), ancak yere düşme (nakavt) puanı verilir.
8. Minder dışı pozisyonda başlayan bir fırlatma değerlendirilmez.
9. Minder dışı pozisyonda yapılan vuruşlar değerlendirilmez.
10. "Minderin üzerinde" pozisyonda (sporculardan biri minderin müsabaka alanıyla temas halindeyken ve ikinci sporcu minderin kenarları içinde (minderin güvenlik alanı içinde) kalırken) tutma ve acı verici tutma hareketlerinin başlatılması, uygulanması ve değerlendirilmesine izin verilir.

**Madde 32. Uyarılar**

1. Kuralları ihlal eden bir sporcuya Uyarı verilir.
2. Uyarılar, ardışık olarak verilenler (1. ila 3.) ve puanlama ile birlikte verilen ön Uyarılar olmak üzere ikiye ayrılır.
3. Ardışık Uyarılar verildiğinde, Kuralların tekrar tekrar ihlal edilmesi durumunda, sporcuya bir sonraki uyarı verilir.
4. Toplamda, bir müsabaka sırasında her sporcuya en fazla üç Uyarı verilebilir.
5. Sporcuya dördüncü Uyarı verilmesi durumunda, bu sporcu müsabakadan çekilir.
6. Bir müsabaka sırasında Müsabakalarda, uyarılar hakem üçlüsünün çoğunluk oyuyla verilir.
7. Bir sporcuya uyarı verilen Kuralların ihlalleri şunlardır:

<b>Bölüm</b>	<b>İhlal</b>
Dövüşten kaçınma	Ayaktaveya yerdeyken matın sınırlarını serbestçe veya kasıtlı olarak aşmak
	Pasif mücadele (ayakta pozisyonda tutuşmaktan kaçınma, reddetme)

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

	saldırı hareketleri, maç süresini uzatma); yanlış saldırı - gerçek bir saldırı olmadan yere yatma (savunan oyuncu dengesini kaybetmez);
	dışarı itme (rakibi, atma niyeti olmaksızın, blokaj tutuşu kullanarak matın dışına doğru doğrudan itme);
	Tekdüzen Kuralların kasıtlı ihlali (ceket kollarını sıvamak, kemeri çözmek, kask, eldivenleri çıkarmak veya açmak, ağız koruyucuyu kasıtlı olarak düşürmek gibi);
	dövüş taklidi;
	yer pozisyonunda pasif savunma;
Yasaklanmış tutuşlar	kasıtlı olarak şort, kask, eldiven, tekmelik tutma;
	rakibin parmaklarını kasıtlı olarak tutmak;
	hakem şartlarına uymama;
	mat üzerinde konuşma yapmak (hakemle, rakiple, koçla vb.);
	hakemin izni olmadan minderi terk etmek (tubbi yardım için dahil);
Kötü davranış	mat'a geç kalma:
	İlk çağrıdan sonra 30 saniye boyunca – 1.uyarı; ilk çağrıdan sonra 1 dakika boyunca – 2.uyarı; ilk çağrıdan sonra 1,5 dakika boyunca – 3.uyarı.

8. Yasaklanmış bir teknik uygulayan sporcuyu puanla birlikte uyarı verilir ve yasaklanmış teknik tekrar denendiğinde sporcuyu maçtan çekilir.

9. Sporcuya puanla birlikte uyarı verilecek yasak teknikler şunlardır:

<b>Bölüm</b>	<b>İhlal</b>
Yasaklanmış bir tekniğin uygulanması	rakibin kasıtlı olarak başına atılması; ağırlı tutuşlarla atma ("dügüm", "kaldıraç");
	düdük çaldıktan sonra vurma, acı veren tutma ve boğma; omurga ve boyuna doğrudan acı verici darbe (baskı, aşırı germe); ayak parmakları, parmaklar ve ellerin acı veren tutuşları; ayak "dügümü"; kaldıraç ve kalça düğümü, saldırganın kaval kemiği ile baldır kasımın ezilmesi,
	bacakla ters omuz düğümü;*
	dizini doğal bükülme düzleminde bükmeden "kaldıraç" hareketi yapmak;
	eller, bacaklar veya baş ile rakibin yüzüne baskı uygulamak;
	dirsek veya dizle rakibin vücudunun herhangi bir yerine doğrudan darbe vurmak;
	avuç içi veya avuç içi tabanı ile vurma;
	ayakta duran pozisyondan yerde yatan rakibe vurmak;
	yerde pozisyonda kafaya vurmak;
	dizle kafaya vurmak;
	parmaklarla vurma;
	kafa veya dirsek ile vurma; başın arka kısmı ve tepe kısmı (başın üst kısmı), boğaz, köprücük kemiği, kol ve
	bacak eklemeleri (dirsek, diz, ayak kemeri) doğal eğriliğine aykırı olarak vurulması ve saldırıya uğrayan uzuvun kilitlenmesi; sırt, bel, kuyruk kemiği, anüse vurmak;
	kasık bölgesine kasıtlı vuruş.

\* Yalnızca Cadetyaş grubu için geçerlidir.

**Madde 33. Sporcunun maça çekilmesi**

1. Müsabakanın üç hakemi aynı görüşteyse veya hakemlerin çoğunluğunun görüşü Baş Hakem Yardımcısı tarafından destekleniyorsa, yarışmacı Baş Hakem Yardımcısı'nın kararıyla müsabakadan çekilir.
2. Bir sporcu maça çekildiğinde, maç rakibe erken galibiyet verilerek sona erer.
3. Bir sporcu, aşağıdaki durumlarda maça çekilir:
  - a) yasaklanmış bir tekniğin tekrar tekrar uygulanması sonucunda;
  - b) doktorun kararıyla (sporcu artık yarışmaya katılamıyorsa (hastalık, yaralanma, kusma));
  - c) nakavt sonucu;
  - d) tek bir maç sırasında iki (2) kez nakavt olması sonucu;
  - e) süre ve ceza sınırlarının aşılması sonucu
    - i. bir sporcunun tıbbi bakım için iki (2) dakikalık süre sınırına uymaması durumunda;
    - ii. İlk çağrıdan sonra iki (2) dakika geç kalınması;
    - iii. Üç (3) uyarıdan sonra, sporcuya dördüncü uyarı verilmesi gerekirse
4. Bir sporcunun maça çekilmesi durumunda, çekilme anındaki sonuçlarına göre sıralanır ve sonuçları için puanlar takımların genel sıralamasına eklenir.

**Madde 34. Diskalifiye**

1. Diskalifiye (bir sporcunun yarışmadan elenmesi), üç hakemin oy birliği ile veya oy çoğunluğunun yardımcı baş hakem tarafından desteklenmesi halinde baş hakemin kararı ile gerçekleştirilir.
2. Bir sporcunun diskalifiye edilmesi durumunda, maç durdurulur ve rakibe erken galibiyet verilir.
3. Diskalifiye aşağıdaki durumlarda gerçekleşir:

Bölüm	İhlal
Etik olmayan davranış	kasıtlı çizikler, ısırıklar;
	Yasaklanmış bir teknik sonucunda rakibin yaralanması ve rakibin etkinliğe devam edememesi;
	rakibe, hakemlere, katılımcılara ve seyircilere yönelik saldırgan dil ve hareketler;
	hakemleri aldatma;
	maçın başında veya sonunda el sıkışmayı reddetmek.
	21. maddenin 2. fıkrasının (f) bendinde belirtilen durumlar hariç, ödül törenine katılmama.

4. Diskalifiye durumunda, sporcu bireysel sıralamaya girmez, madalya almaz ve elde ettiği puanlar takımın genel sıralamasına eklenmez.

**Madde 35. Takım yarışması kuralları**

1. FIAS Combat SAMBO takım yarışmaları, gruplara ayrılma ve repesaj maçı olmayan eleme sistemi ile düzenlenir.

- 2.Yarıřmaların düzenlenme řekli, takımdaki katılımcı sayısı, yarışacakları ağırlık kategorileri ve yarışma sırasında takım üyelerinin deęiřtirilme olasılıęı Yönetmelik ile belirlenir.
- 3.Takım yarışması katılımcılarının tartımı, yarışma öncesinde gerçekleştirilir. 4.Takımlar arasındaki maçların sırası kura ile belirlenecektir. 5.Her maç için minimum takım üye sayısı, tam takımın yarısından fazla olmalıdır.
- 6.Takım etkinliklerinde, her turu başlatan maçların ağırlık kategorisi, genel Teknik Toplantıda kura çekimi ile belirlenir.
- 7.Takımlar, kendilerini tanıtmak için mindere girer ve düşük ağırlık kategorisinden yüksek ağırlık kategorisine doğru tek sıra halinde dizilir.
- 8.Mindere çıktıklarında, takımlar Hakemin işaretini takip ederek minderin ortasına bakacak şekilde tek sıra halinde dizilirler.
- 9.Anonsör takımları tanıtır (takım üyelerinin isimlerini vermeden). Ardından takımlar tek sıra halinde minderi terk eder ve kura ile belirlenen sıklet kategorisindeki sporcular minderde kalır; Anonsör bu sporcuları tanıtır; ardından Hakem düdüęünü çalar ve maç başlar.
- 10.Maça kayıtlı bir yarışmacı, takımın tanıtımına katılmadıęı takdirde, maça katılmamış sayılır ve yarışmadan çekilir.
- 11.Maç bittięinde, spiker sonucu açıklar ve bir sonraki maçın yarışmacılarını tanıtır.
- 12.Son maç bittięinde, takımlar mindere davet edilir ve minderin ortasına bakacak şekilde sıraya girerler.
- 13.Kazanan takım açıklandıktan sonra, Hakemin işaretiyle takımlar tek sıra halinde minderi terk eder ve el sıkışmak için saat yönünün tersine doğru ilerler.
- 14.Bir yarışmacı sağlanmazsa veya maça gelmezse, rakibe 0.00 süre ile önceden galibiyet verilir.
- 15.Takım etkinlięinin galibi, üyeleri daha fazla galibiyet alan takım olur. Galibiyet sayısı eşitse, galip ek bir maçla belirlenir. Maçın ağırlık kategorisi kura ile hemen belirlenir.
- 16.Bir takımın galibiyet sayısı toplam maç sayısının yarısını aşarsa, takım etkinlięi durdurulur, kalan maçlar iptal edilir ve kazanan ilan edilir.
- 17.Eleme sistemi altında düzenlenen takım etkinlikleri için Ek 2'nin ana hükümleri uygulanır.
- 18.Doktor tarafından yarışmacıların çekilmesi nedeniyle Yönetmelikte belirtilen sayıdan daha az üyeye sahip olan takımların sıralaması, takım üyesinin çekildięi anda elde edilen sonuca göre belirlenir.
- 19.Bu durum, yarışmacıların tartıya çıkmamaları veya Kurallara aykırı davranışları nedeniyle Baş Hakem tarafından çekilmeleri nedeniyle meydana gelmiřse, takımın sıralaması belirlenmez.

### **Madde 36. İtirazlar**

- 1.Maçın yönetimi sırasında Kuralların ağır ihlali veya olaęandıřı bir durum söz konusu olduęunda itirazda bulunulabilir.

### 2. Protesto yapma prosedürü:

a)protesto, takım temsilcisi tarafından, ihlal edilen Kuralların maddelerini belirterek, yarışma sırasında doğrudan yarışmanın Baş Hakemine yazılı olarak sunulmalıdır;

b)Olağandışı bir durumda (Yönetmeliklerin ihlali, tartım ve yarışmacıların kura çekimi prosedürleri, eşleştirme, yetkililerden gelen yanlış bilgiler vb.) yapılan itiraz, yarışmanın gidişatına ve sonuçlarına en az zarar verecek şekilde yarışma yetkililerinin hızlı bir karar alabilmesi için, olayın meydana gelmesinden hemen sonra yazılı olarak sunulmalıdır.

### 3.İtirazın değerlendirilmesi:

a)Yarışma sırasında Kuralların ihlali ile ilgili itirazlar, Baş Hakem tarafından, bu maçın hakemliğine katılan tüm hakemlerin katılımıyla, FIAS Teknik Komisyonu Başkanı veya onun temsilcisi ile birlikte değerlendirilir.

b)Olağandışı bir durumda yapılan itiraz, Kuralları ihlal eden kişilerin ve FIAS Teknik Komisyonu Başkanı veya temsilcisinin huzurunda değerlendirilir.

### 4.İtirazla ilgili karar:

a)Yarışma sırasında kuralların ihlali ile ilgili itiraz kararı, itirazı yapan temsilciye yarışma sırasında verilir ve maçın nihai sonucunu etkilemez.

b)Diğer durumlarda itiraz kararı, itirazı yapan temsilciye, yarışmanın gidişatına ve sonuçlarına en az zarar verecek şekilde yapılan hataları düzeltme fırsatı sağlayacak bir süre içinde verilir.

## BÖLÜMV. YARIŞMAMEKANIEKİPMANLARI

### Madde37. SAMBOMinderi

1.SAMBO minderi, daha küçük minderlerden ve 11x11 metre boyutunda bir örtüden oluşur.

2.Minderler elastik sentetik malzemedan yapılmış ve 5 santimetre kalınlığında olmalıdır.

3.Kapak, pürüzsüz sentetik kumaştan (pürüzlü dikişler olmadan) yapılmalıdır, ancak kaygan olmamalıdır.

4.Kapak sıkıca gerilmeli ve mat üzerine sağlam bir şekilde tutturulmalıdır.

5.Kapak dezenfekte edilmelidir.

6.Kapakta aşağıdaki işaretler bulunmalıdır:

a)sporcuların dövüşeceği matın dövüş alanı, çapı 8 metre olan bir daire şeklinde olmalıdır;

b)minderi ortası, 1 metre çapında bir daire içinde FIAS logosu ile işaretlenmelidir;

c)Minderin iki zıt köşesi kırmızı (masa kenarı hakemin solunda) ve mavi (masa kenarı hakemin sağında) olmalıdır.

7.Minderin serildiği alan, her yönde en az 1 metre minderden daha geniş olmalıdır.

8.Birden fazla mat üzerinde düzenlenen yarışmaların organizasyonunda, matların arasına boşluk bırakılmadan yan yana yerleştirilmesi önerilir.

9. Platform üzerinde düzenlenen yarışmalarda, platformun yüksekliği 1 metreyi geçmemeli ve platformun kenarları dış tarafa doğru 45 derecelik bir eğime sahip olmalıdır.
10. Minder ve yarışma ekipmanlarının uygunluğu FIAS Teknik Komisyonu temsilcisi tarafından belirlenir.
11. Tüm resmi FIAS yarışmalarında sadece FIAS tarafından lisanslanmış matlar kullanılabilir.

**Madde 38. Yarışmalar için ekipman**

1. Ses sinyali (gong) için herhangi bir sistem kullanılabilir, ancak sesin yeterince yüksek olması gerekir.
2. Tartı terazileri kalibre edilmiş olmalıdır.
3. Kronometrelerde, maçın sonuna kadar dakika ve saniye göstergelerinin silinmemesini sağlayan bir durdurma ve başlatma cihazı bulunmalıdır.
4. Sporcuların aldığı puanları gösteren elektronik bir skor tahtası, seyircileri ve yarışmacıları maçın gidişatı hakkında bilgilendirmek için minderin yanına (her iki tarafına) kurulmalıdır.
5. Tüm minderler, elektrik kesintisi veya elektronik tahtanın arızalanması durumunda yarışmaya devam edebilmek için mekanik skor tahtası, gonglar ve manuel kronometrelerle donatılmalıdır.
6. Video kameranın monitörü, videoları izlemek için her yardımcı baş hakem masasına kurulmalıdır.
7. SAMBO ceketlerinin standartlarını ölçmek için gerekli aletler, üniforma kontrol alanında kurulmalıdır.
8. Maçlar sırasında minderin acil temizliği için özel ekipman her minderin yanına konulmalıdır.

## EKLER

Ek 1

### YARIŞMA KURALLARI

1. Ev sahibi kuruluşlar tarafından onaylanan Yarışma Yönetmeliği (bundan sonra Yönetmelik olarak anılacaktır) ve Kurallar, Yarışma Görevlileri ve yarışmacıları yöneten ana belgeyi oluşturacaktır. Diğer durumlarda, Yarışma Görevlileri Kurallara göre hareket edecektir.
2. Yönetmeliğin maddeleri açık olmalı ve çeşitli yorumlara açık olmamalıdır.
3. Yönetmelik aşağıdaki bölümleri içermelidir:
  - yarışmaların adı;
  - yarışmaların yeri ve tarihleri;
  - yarışmaların yönetimi (yarışmalara ev sahipliği yapmakla görevlendirilen kuruluşlar);
  - yarışmacıların tartımının zamanı, yeri ve prosedürü;
  - kura çekiminin zamanı, yeri ve prosedürü;
  - antrenörler ve delegasyon temsilcileriyle görüşmelerin zamanı, yeri ve prosedürü;
  - sporcuların antrenmanının zamanı, yeri ve prosedürü;
  - Yarışma programı;
  - Takımlar için yer ve konaklama koşulları (otel isimleri ve iletişim bilgileri, rezervasyon koşulları);
  - Yarışmalara katılım koşulları (delegasyon üyeleri, takımlar ve yarışmacılar için kabul koşulları, ağırlık kategorileri, yaş);
  - Yarışmaların düzenlenme koşulları ve prosedürü;
  - Yarışma kazananlarının ve madalya sahiplerinin ödüllendirilmesi;
  - Yarışmalara katılmak için başvuruların gönderilme prosedürü ve tarihleri;
  - Yarışmacılara sağlık hizmeti sağlanmasına ilişkin sigorta ve prosedür;
  - Yarışmacıların akreditasyon prosedürü ve koşulları;
  - Hakemler;
  - Doping kontrolü;
  - Mali koşullar (lisans, konaklama, transfer);
  - Vize desteği;
  - Pazarlama ve reklam;
  - Ek bilgiler;
  - İletişim bilgileri.
4. Yönetmelikte yapılacak değişiklikler ve eklemeler yalnızca onaylayan kuruluşlar tarafından yapılabilir, ancak bu değişiklikler kura çekiminin başlamasından önce ve tüm katılımcı takımların veya tüm yarışmacıların temsilcilerine zorunlu bildirim yapılarak gerçekleştirilebilir.

## GRUPLARA AYRILMA VE ELEME SİSTEMİ

### I. Yarışma yürütme prosedürü

1. Tüm katılımcılar kura çekiminde iki gruba ayrılır: A (tek) ve B (çift).

Her sporcunun sayısal sıralaması, doğrudan tartıda veya tartı bittikten sonra kura ile belirlenir ve yarışmanın tamamı boyunca onun için korunur.

2. Ön eleme müsabakalarındaki ilk ve sonraki tüm turların eşleşmeleri ve müsabaka sıralaması Ek 3'e göre oluşturulur.

3. A ve B gruplarında ön eleme müsabakalarında galibiyet elde eden katılımcılar bir sonraki tura geçer. Bu, iki finalist belirlenene kadar devam eder - grupların en iyileri (A1 ve B1).

4. Finallerde 1.lık için müsabakalar yapılır.

5. Yarı finallerde kaybeden sporcular bronz madalya kazanır.

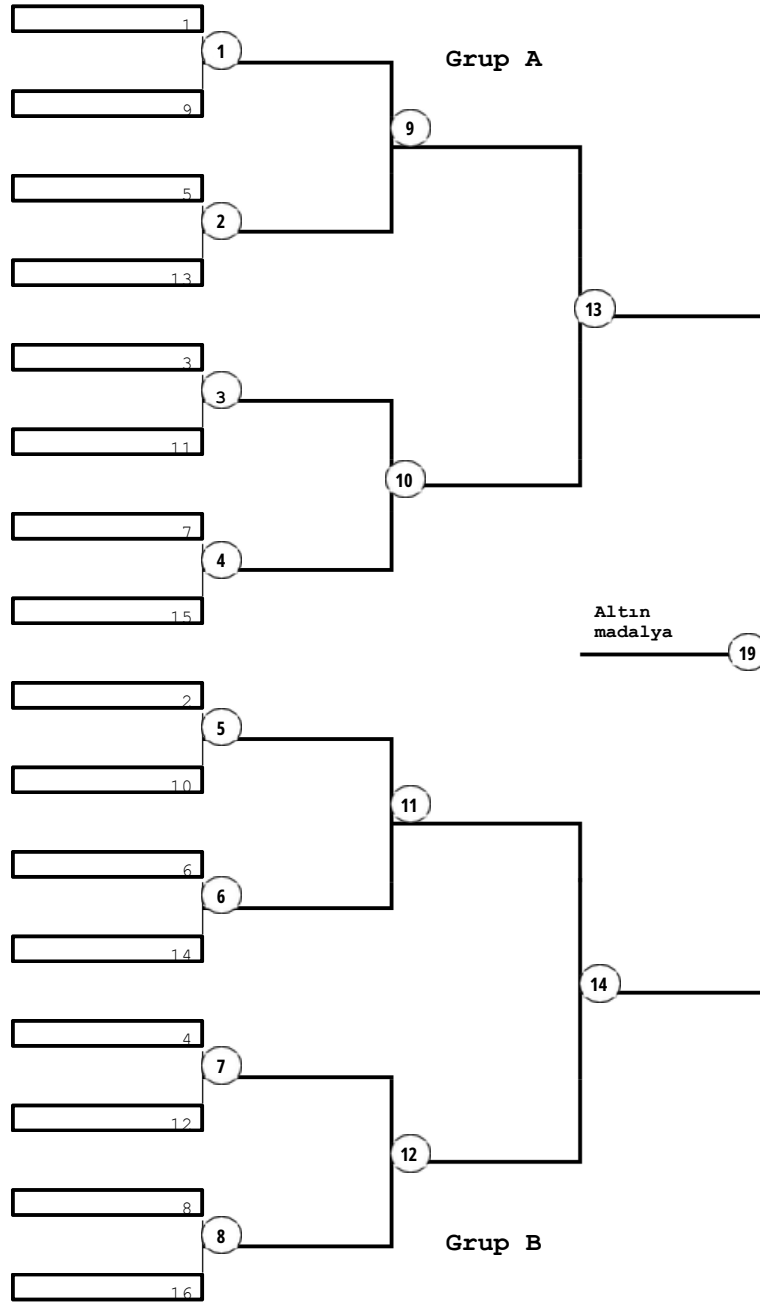
6. Çeyrek finallerde (1/4) finalistlere yenilen sporcular 5. ve 6. sıraları paylaşırlar.

7. Son 16 turunda (1/8) finalistlere yenilen sporcular 7. ve 8. sıraları paylaşırlar.

8. Bir ağırlık kategorisinde sadece bir sporcu tartılırsa, Organizasyon Komitesi sporcuya madalya ve diploma verir, ancak resmi bir ödül töreni düzenlemez; sporcunun puanı takım puanına eklenir (sanki sporcu 1. olmuş gibi).

9. Diğer durumlarda, ödül töreni her zamanki gibi yapılır.

**Combat SAMBO Yarıřması PUAN LİSTESİ**  
**"Gruplara ayrılma ve eleme sistemine dayalı yarıřma sistemi"**



Baş Hakem \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / Sekreter  
\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Tartım ve Kura RAPORU

yarıřmanın adı \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_\_.

ağırlık \_\_\_\_\_ kg

Ha yır	Ülke	Soyadı		Doğum tarihi	Gerçek ağırlık	Sporcunu n imzası	Kur a numa rası
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Baş Hakem \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Baş Sekreter \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Doktor \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Hakemler \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

**GEREKLİ SAYI**

**Combat SAMBO müsabakalarının düzenlenmesi için gerekli olan müsabaka görevlileri ve destek personeli sayısı**

Tanım	Yetkililerin sayıya göre dağılımı	
	2 mat	3 mat
Yarışma yetkilileri:		
Baş hakem	1	1
Baş Hakem Yardımcısı	2	3
Baş Sekreter	1	1
Baş Sekreter Yardımcısı	-	1
Hakemler (Baş hakem, yan hakemler)	14	21
<b>Toplam</b>	<b>18</b>	<b>27</b>
Destek personeli		
Tek tip kontrol hakemi	3	4
Teknik sekreterler	2	3
Zaman tutucu	2	3
Skorboard operatörü	2	3
Anonsör Doktor	1	2
Hemşire Yönetici	1	2
	1	2
	1	1
<b>Toplam</b>	<b>13</b>	<b>20</b>
Gönüllüler		
Sporcuların arenaya girişinde eşlik etme	8	12
Video tekrar sistemi operatörleri	2	3
Sekreteryaya kuryeleri	1	1
Refakatçiler (dopingle mücadele hizmeti gönüllüleri)	9	9
Bakım işçisi (mat temizleyici)	2	3
Toplam	2	2
<b>TOPLAM:</b>	<b>53</b>	<b>75</b>

**YARIŞMA BAŞ HAKEMİ RAPORU**  
**yarıřmada görevli hakemlerin alıřmalarının deęerlendirilmesi hakkında**  
yarıřmanın adı

20\_\_.

№	Tam adı	Ülke	Toplam deęerlendirme
1			
2.			
3.			
4.			
5.			
...			

Baş Hakem \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Yardımcı baş hakemler, her yarıřma gününün ardından, belirlenen kriterlere göre (bkz. Ek 7) hakemlerin alıřmalarını 7 puanlık bir ölekte deęerlendirir.

Baş hakem, her yarıřma gününün ardından, belirlenen kriterlere göre (Ek 7) yardımcılarını 7 puanlık bir ölekte deęerlendirir. Yarıřmanın tüm günleri sona erdięinde, baş hakem, belirlenen kriterlere göre (Ek 7.1) yardımcılarını ve tüm hakemleri 3 puanlık bir ölekte deęerlendirir.

Yarıřma bittięinde, baş hakem yardımcılarıyla birlikte hakemlerin alıřmalarını özetler ve onlarla birlikte, belirlenen kriterlere göre (bkz. Ek 7, 7.1) tüm hakemleri 10 puanlık bir ölekte deęerlendirir.

Bundan sonra, baş hakem bir hakemler toplantısı düzenler, her birinin alıřmalarını yorumlar ve listeden her hakemin deęerlendirmesini açıklayarak özetler.

Özet raporun elektronik versiyonu (Microsoft Word formatında) sekreterin raporu ile birlikte FIAS e-postasına gönderilirken, sekreterin raporunun ve Baş Hakemin raporunun imzalı orijinal versiyonları FIAS Teknik Komisyonu Başkanı veya yardımcısına sunulur.


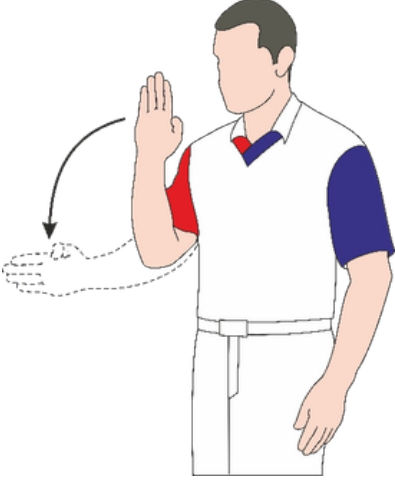

**HAKEMLERİN ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**

<b>İHLALLER (hatalar)</b>	<b>Puan</b>
<b>TEMİZ HAKEMLİK</b>	
1. Hata yok, ihlal yok	7
<b>ÖNEMLİ OLMAYAN HATALAR</b>	
1. Hareketlerdeki hatalar (yanlış el ile yapılan hareket, yanlış hareket sırası vb.)	5
2. Bir hareketin değerlendirilmesinde bir seviye sapma (doğru olandan) (2 puan yerine 1 puan vb.)	
3. Cezaların gecikmesi ve uygunsuzluğu	
4. Sporcuların ritüellerinin (mindere giriş, minderden çıkış, el sıkışma vb.) yerine getirilmesi ve uyulmasında dikkatsizlik veya tam kontrol eksikliği	
<b>ORTALAMA HATALAR</b>	
1. Teknik bir eylemi gerçekleştiren sporcuyu tanımlamada belirsizlik	3
2. Teknik hareketlerin değerlendirilmesinde belirsizlik (meslektaşlarının değerlendirmesinin ardından karar verir; meslektaşlarının kararını bekler) önce teknik hareketleri değerlendirin vb.)	
3. Teknik hareketlerin değerlendirilmesinde birden fazla seviye sapma (doğru olandan). (4 puan yerine 1 puan vb.)	
4. Hakem kurulu ile etkileşim eksikliği (geç değişiklikler/kararın iptali, meslektaşlarının jestlerine tepki vermeme vb.)	
5. Değerlendirmeler ve maç süresi üzerinde kontrol eksikliği veya kaybı.	
6. Maç sırasında sporcular üzerinde kontrol kaybı	
7. Tutma ve acı veren tutuşların gecikmeli başlangıcı veya bitişi	
8. Teknik eylem sırasında alınan uygun olmayan pozisyon, objektif karar vermeyi zorlaştırır.	
<b>BÜYÜK HATALAR</b>	
1. Maçın gidişatını etkileyen ve galibin yanlış belirlenmesine yol açan hatalı karar	1
2. Açık bir neden olmaksızın, ayakta veya yerdeyken saldırı eylemi sırasında veya böyle bir eyleme hazırlanırken maçı durdurmak bunu yapmak (eğer saldırgan olumsuz bir eylemde bulunmamişsa)	
3. Teknik bir hareket sırasında kontrol kaybına ve kazananın belirlenmesinin gecikmesine neden olan uygunsuz pozisyon (Ağrılı bir tutuş sırasında pes etme meydana geldiğinde ve hakem bunu görmediğinde, bu durum veya sporcunun yaralanmasına neden olmuşsa vb.)	
4. Olumsuz bir eylemin olumlu değerlendirilmesi (ayakta pozisyonda acı verici bir tutuşun değerlendirilmesi vb.)	
5. Önyargılı hakemlik	
6. 'Olumsuz' SAMBO'ya geç tepki (kasıtlı zaman kaybına, kaçınmaya vb. pasif tepki)	
7. SAMBO hakkında genel bilgi ve anlayış eksikliği	

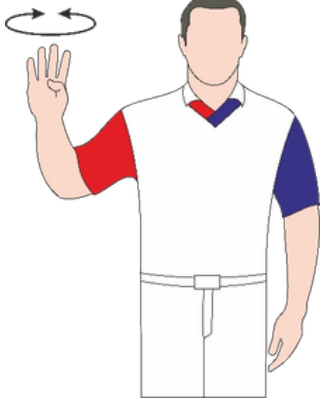
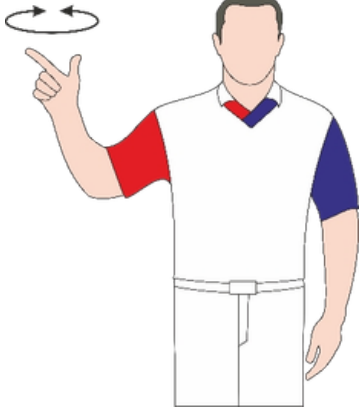
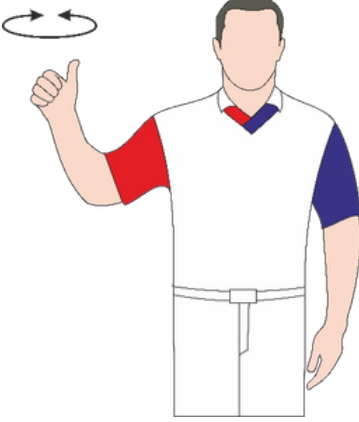
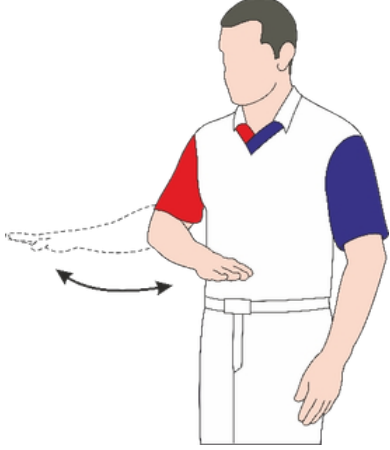
**HAKEMLERİN ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**

<b>MESLEKİ VE KİŞİSEL YETERLİLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ</b>	<b>Puan</b>
1. SAMBO'yu anlama (Kuralları bilme, maç mantığını anlama, durumu anlama vb.)	<b>3'ten 1</b>
2. 'SAMBO dili'ne hakimiyet (terimler hakkında bilgi, eylemlerini gerçekleştirme becerisi)	
3. İngilizce hakimiyeti (kendi pozisyonunu savunma becerisi, İngilizce iletişim kurma ve tartışma becerisi)	
4. Özel hareketlere hakimiyet (poz, hareketler ve minderde hareket etme estetiği)	
5. Karar verme hızı (zamanında tepki verme ve karar verme/değerlendirme)	
6. Görünüm (düzgünlük; temizlik ve uygun boyutlu hakem formu; saç modeli; vücut yapısı, pozlar vb.)	
7. Doğruluk (Kurallarda belirlenen standartlara uyum ve yarışmacılara, seyircilere, meslektaşlara vb. karşı tutum)	
8. Duygusal istikrar (zor veya uygunsuz durumlarda kendini kontrol etme becerisi; sabır; sakinlik; odaklanma becerisi vb.)	
9. Nesnellik (Yasaya (Kurallara) sıkı sıkıya bağlılık)	

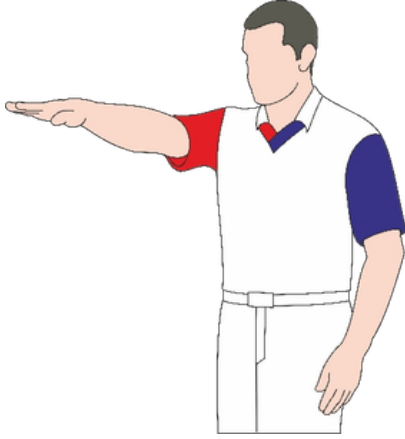
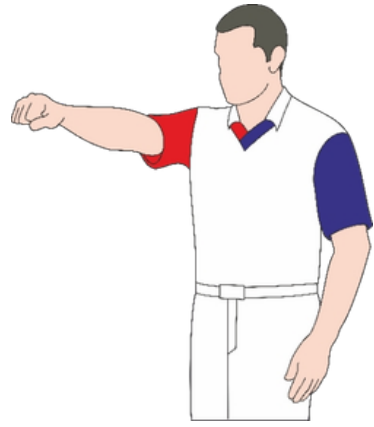
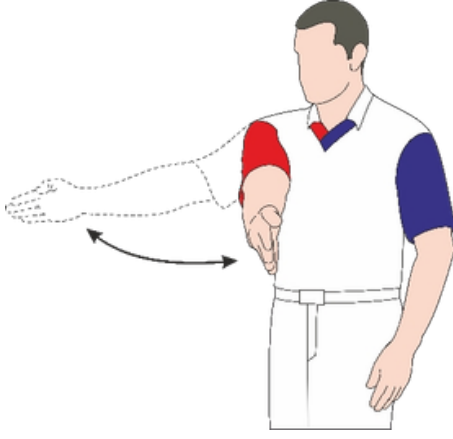
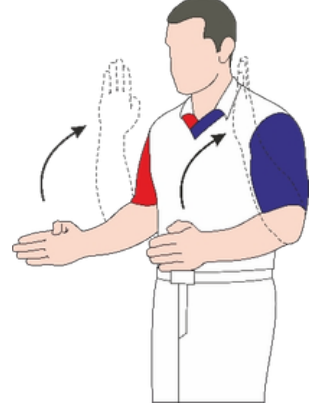
HAKEM JESTLERİ

№	Hareket	Hareket açıklaması
1	 <p data-bbox="427 864 715 898">Yarışmacıların tanıtımı</p>	<p data-bbox="930 344 1433 790">Bir yarışmacıyı tanıtırken, hakem Hakem, müsabaka alanının kenarındaki hakem masasına yarı dönük şekilde ayakta durur, karşılık gelen renkteki gömleğinin koluyla kolunu yarışmacının yönüne doğru uzatır. Ardından, her iki yönde de kollarını aynı anda (avuç içlerinin kenarları aşağıya bakacak şekilde) omuz hizasına kadar kaldırır. Ellerini omuz hizasında birleştirir, yarışmacıları minderlerin ortasına doğru yönlendirir ve sporcularla birlikte aynı yere doğru yürür.</p>
2	 <p data-bbox="459 1384 679 1420">Maçın başlangıcı</p>	<p data-bbox="930 925 1353 1025">Müsabakanın başlangıcında (veya merkezde yeniden başlamasında) düdüğü çalar.</p> <p data-bbox="930 1059 1393 1328">Aynı anda, dirseği bükülü kolunu enerjik bir şekilde sporcular arasında minderlerin ortasında yukarı aşağı hareket ettirir (önkolun yatay bir pozisyona gelmesi için). Sonra geri çekilir ve sporcuların hareketlerini gözlemlemek için uygun bir yere geçer.</p>
3	 <p data-bbox="507 2024 632 2054">Tam zafer</p>	<p data-bbox="930 1426 1433 1494">Sıralı renkli kolunu, avucunu öne doğru açarak, parmaklarını kapatarak kaldırır.</p>

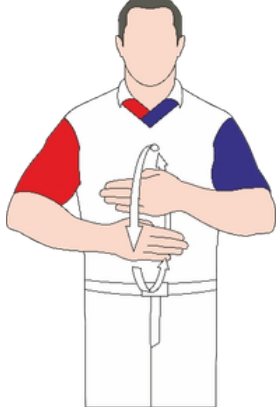
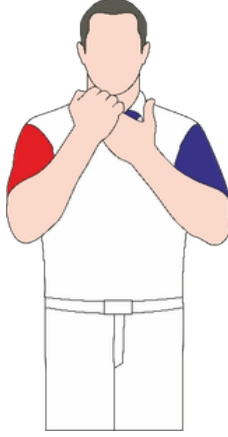
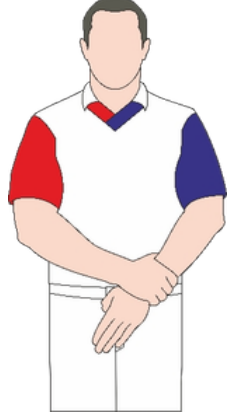

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

4	 <p>Dört puan</p>	Dirsekten bükülmüş kolunu, ilgili renkteki kolunu dört parmağını göstererek (başparmak avuç içine bastırılmış) ve avucunu soldan sağa çevirerek kaldırır.
5	 <p>İki nokta</p>	Dirsekten bükülmüş kolunu kaldırır, ilgili renkteki kolunu başparmağı ve işaret parmağı görünür şekilde gösterir ve avucunu soldan sağa doğru çevirir.
6	 <p>Bir nokta</p>	Dirsekten bükülmüş kolunu, aynı renkteki kolunu sadece başparmağı görünür şekilde kaldırır ve avucunu soldan sağa çevirir.
7	 <p>Puanlanmayan hareket</p>	Elini (açık avuç içi aşağıya bakacak şekilde) 2-3 kez yatay olarak soldan sağa hareket ettirir.

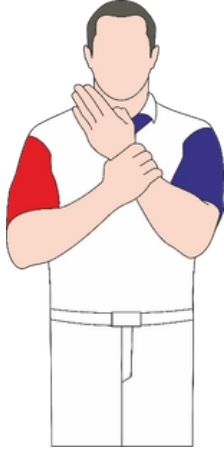
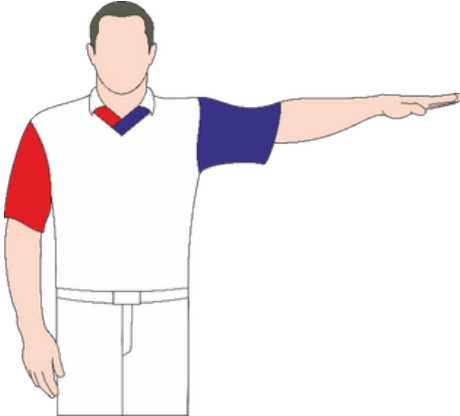

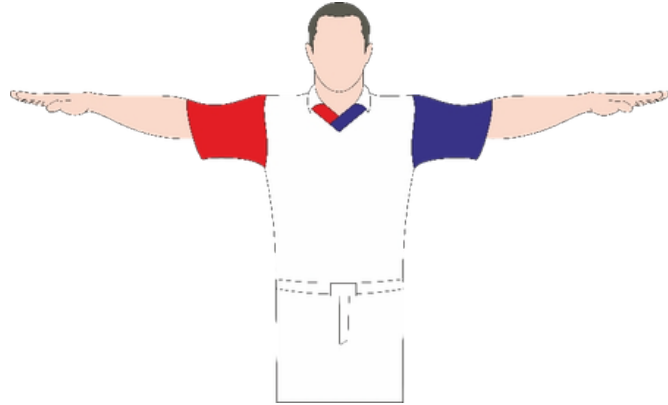
## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

8	 <p>Baskı</p>	<p>Bir rakibi yere yatırma işlemine başlarken, Hakem kolunu avuç içi aşağıya bakacak şekilde uzatır.</p> <p>Gömlek kolu, yere yatırma işlemi gerçekleştiren sporcunun üniforma rengine uygun olmalıdır.</p> <p>Eğer yere yatırma işlemi tamamen tamamlanırsa, Hakem elini indirir ve uygun bir jestle yere yatırma işleminin değerlendirmesini yapar. Eğer savunmacı yere yatırma işleminden kurtulursa, Hakem "Hareket puanlanmadı" jestini gösterir.</p>
9	 <p>Ağrılı tutma</p>	<p>Acı verici bir tutuşun başlangıcında, eş zamanlı olarak şu ifadeyle birlikte: "Acı verici tutuşu say!", avuç içi yumruk şeklinde olacak şekilde kolunu uzatır.</p> <p>Gömlek kolu, acı verici tutuşu gerçekleştiren sporcunun üniforma rengine uygun olmalıdır.</p> <p>Eğer savunmacı acı verici tutuştan kurtulursa ("Puanlanmadı!" sözlerinden sonra), hakem "Hareket puanlanmadı" işaretini gösterir.</p>
10	 <p>"Mat Dışı" pozisyonu</p>	<p>Minderin kenarına en yakın elini omuz hizasına doğru kaldırır. Ardından düdüğü çalar ve düz koluyla minder ortasını gösterir. Dövüş, minder ortasında devam eder.</p>
11	 <p>Yerden ayakta durma pozisyonuna geçme</p>	<p>Düdüğü çalar, ardından dirseklerinden bükülmüş ve avuç içleri birbirine dönük olarak her iki kolunu kaldırır. Ön kollar birbirine paralel olmalıdır.</p>

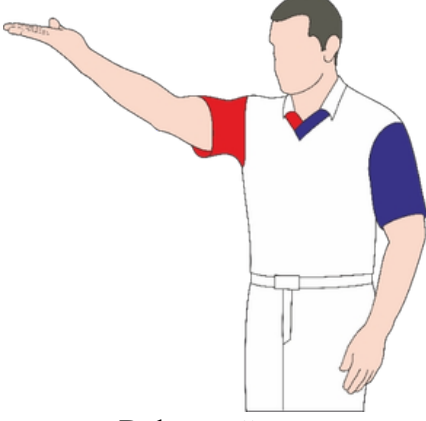
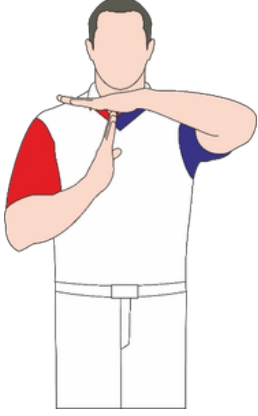
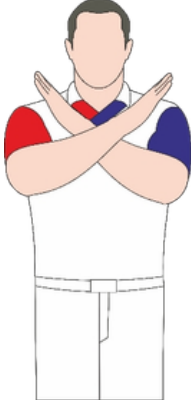

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

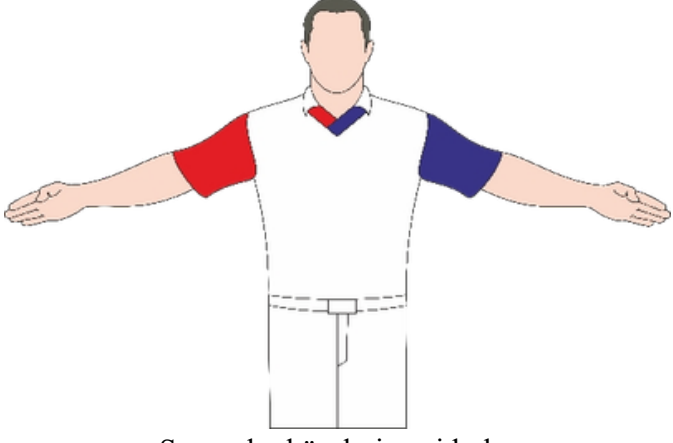
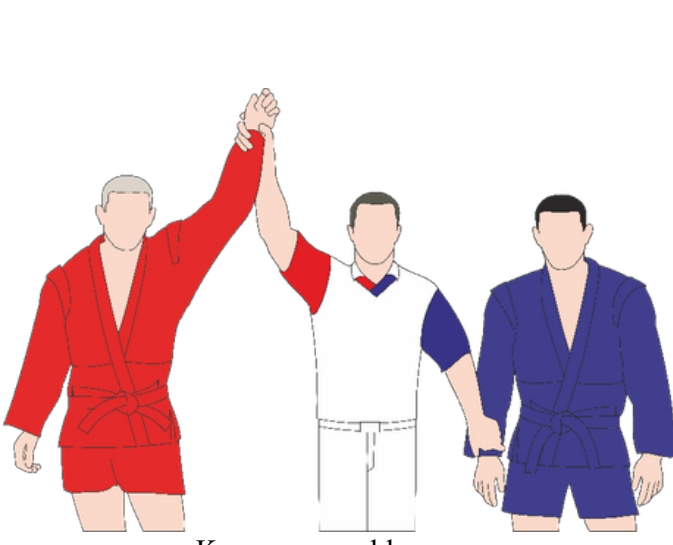
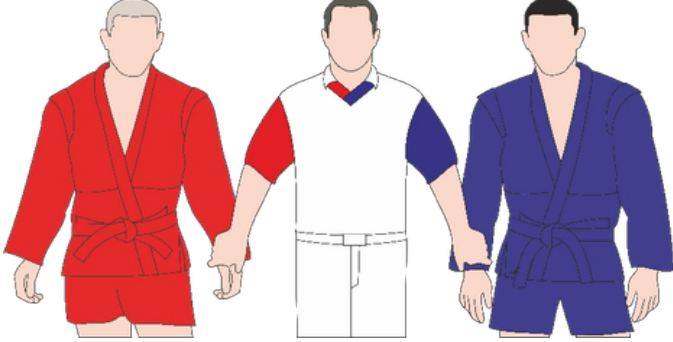
12	 <p>Dövüşten kaçınma</p>	Kollarını göğüs hizasına kadar kaldırır, avuç içlerini kendine doğru açar ve önünde birkaç dairesel hareket yapar.
13	 <p>Yasaklanmış tutuşlar</p>	Kollarını göğüs hizasına kaldırır ve diğer eliyle düzleştirilmiş parmaklarını tutar.
14	 <p>Yanlış hareket</p>	Ellerini bel hizasına indirir ve diğer eliyle bir kolunun bileğini tutar. Tutulan elin avuç içi aynı anda açık olmalıdır.
15	 <p>Yasak teknik</p>	Kollarını göğüs hizasına kaldırır ve diğer eliyle bir kolunun bileğini tutar. Yakalanan elin avuç içi yumruk şeklinde sıkılmalıdır.

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

16	 <p>Etik olmayan davranış</p>	Kollarını göğüs hizasına kaldırır ve diğer eliyle bir kolunun bileğini tutar. Yakalanan elin avuç içi aynı anda açık olmalıdır.
17	 <p>1.uyarı</p>	Minderin ortasındaki hakem masasına karşı durur, kural ihlali yapan sporcuya doğru, ilgili renkteki kolunu kaldırır.
18	 <p>2' ve 3.uyarı</p>	Minderin ortasındaki hakem masasına dönük durur, kural ihlali yapan sporcuya doğru ilgili renkteki kolunu kaldırır ve diğer eliyle "1 puan" işareti yapar.
19	 <p>Karşılıklı uyarı</p>	Minderin ortasındaki hakem masasına dönük durur, her iki sporcuya aynı anda iki elini kaldırır.

## ULUSLARARASI SAMBO KURALLARI

20	 <p>Doktor çağırma</p>	<p>Doktor masasına karşı durur. Avucunu yukarı doğru çevirerek doktor masasına doğru düz bir el uzatır.</p> <p>Doktorun tepkisini bekler. Tıbbi yardım verilmeye başladığında, hakem elini indirir ve zaman tutucu zamanı saymaya başlar. Yardım sona erdiğinde, hakem zamanı saymayı durdurur 'Dur zamanı' hareketiyle durdurur.</p>
21	 <p>Zamanı durdur</p>	<p>Bir elin ön kolunu yüz hizasında, avuç içi yatay olarak aşağı bakacak şekilde tutarken, diğer elin açık avuç içini parmakları ile bu avuç içinin ortasına, kenarı öne doğru bastırır.</p>
22	 <p>Maçın sonu</p>	<p>Her iki avuç içinin kenarları öne bakacak şekilde ön kolları uyarı işareti şeklinde çaprazlayın.</p>
23	 <p>Dikkat gerektirir</p>	<p>Dirsekten bükülmüş kolunu avuç içi öne doğru kaldırır ve bileği ile 2-3 dikey hareket yapar.</p>

24	 <p>Sporcular köşelerine giderler</p>	<p>Düdüğü çalar ve düz kollarla (açık avuç içleri aşağıya doğru) matın köşelerini gösterir.</p>
25	 <p>Kazananın açıklanması</p>	<p>Hakem, minderin ortasında, hakem masasına dönük şekilde durur ve sporcuların bileklerinden tutar (hakemin kollarının rengi, sporcunun üniformasının rengiyle aynıdır). Spiker kazananı ilan ettiğinde, hakem kazananın elini kaldırır. Ardından hakem ve sporcular döner ve hakem bir kez daha kazananın kolunu kaldırır (hakemin kollarının rengi, sporcunun üniformasının rengiyle aynı değildir). Daha sonra sporcular el sıkışır ve minderi terk ederler.</p>
26	 <p>Her iki sporcunun da çekilmesinin duyurulması (0:0)</p>	<p>Aynı başlangıç pozisyonu. Spiker maçın sonucunu ilan ederken, hakem sporcuları kollarından tutar ve kaldırmaz. Diğer her şey kazananın ilan edilmesiyle aynıdır.</p>

HAKEMLERİN RAPORU Combat SAMBO maçıları

\_\_\_\_\_20\_\_\_\_\_20\_\_\_\_\_.

Minder\_\_\_\_\_

Tur\_\_\_\_\_

Ağırlık\_\_\_\_\_kg

№	Tam adı	Ülke	Dakika bazında puanlar					Toplam puan	Maç süresi	Hakemler
1									Hakem Yan hakem 1 Yan hakem 2	
2									Hakem Yan hakem 1 Yan hakem 2	
3									Hakem Yan hakem 1 Yan hakem 2	
...									Hakem Yan hakem 1 Yan hakem 2	

Baş Hakem \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Sekreter \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Teknik Sekreter \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Combat SAMBO Takım Yarışması PUAN TABLOSU

\_\_\_\_\_20\_\_\_\_\_20\_\_\_\_\_.

Takım \_\_\_\_\_

Takım \_\_\_\_\_

Ağırlık kategorisi	Tam adı	Puan	Süre	Galibiyet	Galibiyet	Zaman	Puan	Tam adı	Ağırlık kategorisi
58		1+4	5,00	1	0	5	2		58
...				0	1				...
+90		0		4	3	2,30	4+2+2		+90

Maçın genel sonucu \_\_\_\_\_ takımın lehine \_\_\_\_\_

Hakem \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Yan Hakemler \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Baş Hakem \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Sekreter \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /