



**INTERNATIONAL
SAMBO FEDERATION**

**ULUSLARARASI SAMBO
KURALLARI (COMBAT SAMBO)**

2024

FIAS İcra Komitesi tarafından
onaylandı: 20 Mart, 15 Aralık 2020 22
Aralık 2021 22 Mayıs 2023

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I. YARIŞMA FORMATI VE YÖNTEMLERİ

Madde 1. Yarışmaların formatı	5
Madde 2. Yarışma sistemleri ve yöntemleri	6

BÖLÜM II. YARIŞMACILAR

Madde 3. Yaş grupları	7
Madde 4. Kilo kategorileri	7
Madde 5. Yarışmaya giriş	7
Madde 6. Tartı	8
Madde 7. Sorumluluklar ve haklar	9
Madde 8. Forma düzenlemeleri	10
Madde 9. Takım temsilcileri ve antrenörler	11

BÖLÜM III. YARIŞMA GÖREVLİLERİ VE DESTEK PERSONELİ

Madde 10. Yarışma Görevlileri	13
Madde 11. Baş Hakem	14
Madde 12. Baş Hakem Yardımcısı	15
Madde 13. Baş Sekreter ve Baş Sekreter Yardımcısı	16
Madde 14. Hakem	16
Madde 15. Yan Hakem	20
Madde 16. Teknik Sekreter	21
Madde 17. Elektronik Skorbord Operatörü	22
Madde 18. Zaman Tutucusu	22
Madde 19. Spiker	23
Madde 20. Üniforma Kontrol Hakemi	23
Madde 21. Yarışma Doktoru	24
Madde 22. Yarışma Yöneticisi	25



BÖLÜM IV. HAKEMLİK KURALLARI

Madde 23. Maç içeriği	26
Madde 24. Maçın başlangıcı ve sonu	32
Madde 25. Maçın seyri ve süresi	32
Madde 26. Maçlar arası mola	32
Madde 27. Maç sonucu ve değerlendirmesi	32
Madde 28. Toplam galibiyet (zamanından önce galibiyet)	33
Madde 29. Maçın tam zamanlı sonunda galibiyet	33
Madde 30. Tekniklerin değerlendirilmesi	34
Madde 31. Minder kenarındaki hareketler	35
Madde 32. Uyarılar	36
Madde 33. Sporcunun maçtan çekilmesi	38
Madde 34. Diskalifiye	39
Madde 35. Takım yarışma yönetmeliği	40
Madde 36. İtirazlar	41

BÖLÜM V. YARIŞMA ALANI EKİPMANI

Madde 37. SAMBO matı	42
Madde 38. Yarışma ekipmanları	43



EKLER

Ek 1. YARIŞMA YÖNETMELİĞİ	44
Ek 2. GRUPLARA DAĞITIM VE ELEME İLE YARIŞMA SİSTEMİ ..45 Ek	
3. Muharebe SAMBO Yarışması PUAN TABLOSU “Gruplara dağıtım ve eleme ile yarışma sistemi”	46
Ek 4. Tartı ve Kura RAPORU	47
Ek 5. Muharebe SAMBO yarışmalarının düzenlenmesi için GEREKLİ yarışma görevlisi ve destek personeli SAYISI	48
Ek 6. YARIŞMANIN BAŞ HAKEM RAPORU	49
Ek 7. HAKEMLERİN ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	50
Ek 7.1. HAKEM ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	51
Ek 8. HAKEM JESTLERİ	52
Ek 9. HAKEMLERİN Combat SAMBO karşılaşmaları hakkındaki RAPORU	61
Ek 10. Combat SAMBO Takım Yarışması PUAN TABLOSU	62

Uluslararası Combat SAMBO Kuralları (bundan böyle Kurallar olarak anılacaktır), Combat SAMBO yarışma hakemliği konularını kapsar. Bu edisyon organizatörler, hakemler, antrenörler ve sporculara yöneliktir.

BÖLÜM I. YARIŞMA FORMATI VE YÖNTEMLERİ

Madde 1. Yarışmaların formatı

- 1.1. Yarışmalar formatlarına göre şu şekilde ayrılır:
 - a) bireysel;
 - b) takım;
 - c) bireysel-takım.
- 1.2. Yarışmaların formatı, her bir bireysel durum için Yarışma Yönetmeliği (bundan sonra Yönetmelik olarak anılacaktır) tarafından belirlenir (bkz. Ek 1).
- 1.3. Bireysel yarışmalarda sadece bireysel sonuçlar ve katılımcıların kendi sıklıklarındaki yerleri belirtilir.
- 1.4. Takım müsabakalarında takımlar birbirleriyle karşılaşır ve bu karşılaşmaların sonuçlarına göre takımların sıralaması belirlenir.
- 1.5. Bireysel takım müsabakalarında katılımcıların bireysel sıralamaları belirlenir, takımın sıralaması ise Yönetmelik hükümlerine göre sporcuların bireysel sonuçlarına göre belirlenir.
- 1.6. Resmi FIAS yarışmalarında bireysel ve takım sonuçları madalya ve derecelere göre belirlenebilir:
 - A) En fazla altın madalya kazanan takımlar önce belirlenecek, ardından sırasıyla gümüş ve bronz madalya, beşinci ve yedinci sıralar belirlenecek;
 - B) Madalya ve derecelerin eşit olması durumunda takımlar aynı yere sahip olacaktır. Sonraki sıralar, aynı yerleri alan takımlar çıkarılarak belirlenen sayıdan belirlenecektir.

Madde 2. Rekabet sistemleri ve yöntemleri

- 2.1. FIAS Combat SAMBO resmi müsabakaları repesaj müsabakaları olmaksızın gruplara dağıtım ve eleme sistemiyle yapılacaktır (bkz. Ek 2, 3).
- 2.2. Yarışmacılar (takımlar) arasındaki karşılaşmaların sırası kura ile belirlenir.
FIAS resmi müsabakalarında (Dünya Şampiyonaları, Kıta Şampiyonaları, Dünya Kupaları) kura çekimi, FIAS yazılımı kullanılarak bilgisayarda yapılır (sporcuların dağılımı Yönetmelik hükümlerine göre yapılır).
- 2.3. Kura çekimi, tüm branşlar ve kilo kategorileri için, yarışmaların ilk gününün arifesinde temsilciler toplantısında bir kez yapılacaktır.

BÖLÜM II. YARIŞMACILAR

Madde 3. Yaş grupları

3.1. FIAS yarışmalarına katılacak sporcular aşağıdaki yaş gruplarına göre ayrılacaktır:

Grup	Yaş
Gençler (kadınlar ve erkekler)	18-20 yaş
Yetişkinler (kadınlar ve erkekler)	18 yaş ve üzeri

3.2. Bir yarışmacının bir yaş grubuyla ilişkisi doğum yılı ile belirlenir. Yarışmacının doğum yılı Yönetmelikte belirtilmelidir.

Madde 4. Ağırlık kategorileri

4.1. Yarışmacılar yaş gruplarına göre aşağıdaki kilo kategorilerine ayrılacaktır:

Grup	Ağırlık kategorileri
Erkekler (Gençler, Yetişkinler)	58 64 71 79 88 98 +98
Kadınlar (Gençler, Yetişkinler)	50 54 59 65 72 80 +80

Madde 5. Yarışmaya katılım

5.1. Yarışmacılara kayıt izni, FIAS temsilcisi, organizasyon komitesi temsilcisi, baş sekreter ve komisyon üyelerinden oluşan Kayıt Komisyonu tarafından verilir.

5.2. Yarışmacıların kabul şartları ve Kayıt Komisyonuna sunulacak belgelerin listesi Yönetmelikte düzenlenir.

5.3. Uluslararası SAMBO Federasyonu (FIAS) takviminde yer alan uluslararası yarışmalara katılan yarışmacıların uluslararası yarışmacı lisansına sahip olması zorunludur.

5.4. Sporcuların en az 100.000 ABD Doları tutarında özel spor sigortasına sahip olması gerekiyor.

Madde 6. Tartım

- 6.1. Tartım işlemi, yarışmacının kilosunun, belirlenen kilo kategorilerinden biriyle eşleştirilmesini amaçlar.
- 6.2. Sporcu bu yarışmalara sadece bir kilo ve yaş grubunda katılma hakkına sahiptir.
- 6.3. Yarışmacıların tartılma şekli ve zamanı Yönetmelikte belirtilmiştir.
- 6.4. Tartıya geç kalan veya gelmeyen sporcunun müsabakaya katılmasına izin verilmez.
- 6.5. Tartı, yarışmanın arifesinde yapılacak ve 1 saat sürecektir.
- 6.6. Yarışmacılara, tartının başlayacağı saate 1 saat kala resmi tartının yapılacağı tartı cihazını deneme hakkı verilecektir.
- 6.7. Resmi tartı işleminde sporcu sadece bir kez tartıya çıkabilir.
- 6.8. Öngörülemez durumlarda, FIAS Teknik Komisyonu Başkanının kararıyla ek tartım yapılabilir.
- 6.9. Tartı, Baş Hakem tarafından atanan ve Baş Hakem Yardımcısı, yarışma sekreteryası temsilcisi ve iki hakemden oluşan hakem heyeti tarafından yapılır.
- 6.10. Tüm hakemlerin resmi üniforma giymesi zorunludur.
- 6.11. Hakem heyetinin tüm üyeleri sporcularla aynı cinsiyetten olmalıdır (erkekler için sadece erkek, kadınlar için sadece kadın).
- 6.12. Resmi tartı sırasında tartı odasında yalnızca sporcular, hakem heyeti ve bir doktor bulunmalıdır.
- 6.13. Tüm yarışmacılar tartı öncesinde doktor tarafından görsel tıbbi muayeneden geçirilecektir (doktor tıbbi önlük giymelidir).
- 6.14. Hareket sisteminde yara, cilt hastalığı belirtileri, fonksiyon bozukluğu veya yaralanması olan sporcuların tartı işlemine katılmasına izin verilmez.
- 6.15. Yarışmacılar özel bir odada yarı çıplak olarak, sporcu iç çamaşırlarıyla (erkekler iç çamaşırlarıyla, kadınlar ise sütyen ve iç çamaşırlarıyla) tartılacaklar.
- 6.16. Giysisiz tartıya çıkmak yasaktır.
- 6.17. Tartı sırasında yarışmacıların temsil ettikleri ülkenin pasaportunu ibraz etmeleri zorunludur.
- 6.18. Yarışmacının kilosu, verilen kilo kategorisi aralığında olmalıdır (Örneğin, 88 kg'a kadar olan kategori 79,1 ila 88,0 kg arasındadır). Sadece onda birlere (noktadan sonra bir hane) kadar olan ağırlıklar kaydedilir.

- 6.19. Tartı işlemi sırasında hakem heyeti üyeleri, yarışmacının kesin kilosunu puan tablosuna yazarlar (bkz. Ek 4).
- 6.20. Sporçunun kilosu kilo kategorisine uymuyorsa, hakem heyeti üyesi kesin kilosunu yazar, NA (uygulanamaz) yazar ve sporcu bu bilginin yanına imzasını atar.
- 6.21. Tartı sonuçları hakem ekibinin tüm üyeleri tarafından imzalanır. Başhakem Yardımcısı, katılmayan sporcuların soyadlarının yanına ABS (yok) yazar ve
- 6.22. imzalar.
Tartı sonuçları hakem heyetinin tüm üyeleri tarafından imzalanır.

Madde 7. Sorumluluklar ve haklar

- 7.1. Yarışmacının yapması gerekenler:
- Kuralları ve Yarışma Yönetmeliğini bilmek ve bunlara kesinlikle uymak;
 - hakemlerin taleplerine uymak; Yarışma Görevlileri tarafından çağrıldığında
 - derhal mindere gelmek; herhangi bir nedenle yarışmanın devam etmesinin
 - mümkün olmaması halinde derhal Yarışma Görevlilerini bilgilendirmek;
 - müsabaka öncesi ve sonrasında rakip ile iki elle el sıkışmak;
 - tüm yarışmacılara, görevlilere, yarışmaları yöneten ve hizmet veren kişilere
 - ve seyircilere karşı doğru olmak; tırnakları sıkı kesilmiş olarak yarışmak; uzun
 - saçları 20 cm'den uzun olmayan bir örgü veya at kuyruğu şeklinde sıkıca
 - bağlamak; Kurallara (Madde 8) uygun olarak SAMBO üniforması ve
 - koruyucu dövüş SAMBO ekipmanı giymek;
 - Yarışmalara tıbbi izinle katılmak;
 - En az 100.000 ABD Doları tutarında spor sigortasına sahip olmak;
 - Cari yıl üyelik aidatını ödeyerek FIAS lisansına sahip olmak;
Ödül törenine katılın.
- 7.2. Yarışmacının şu hakları vardır:
- Takım temsilcisi aracılığıyla hakemlere başvuru; bireysel müsabakalar sırasında (temsilcinin yokluğunda) doğrudan Baş Hakem'e başvuru;
 - Tartım başlamadan bir saat önce resmi tartı terazisinde kilo kontrolü yapılmalıdır;

- c) Gerekli bilgileri zamanında alın: yarışmaların seyri, Program, Programdaki değişiklikler, bir sonraki tur için eşleşmeler, müsabakaların sonuçları, vb.;
- d) Maç sırasında tıbbi yardım almak için 2 dakika kullanın;
- e) Hakemler rakibin yasaklanmış tutuşunu fark etmezlerse ses veya jestlerle işaret vermek;
- f) Hakeme başvurarak dövüşü durdurma talebinde bulunmak (sadece tıbbi yardım alınması veya forma ayarlanması gerekiyorsa).

Madde 8. Tekdüzen düzenlemeler

- 8.1. Tüm resmi FIAS yarışmalarında yalnızca FIAS uygunluk işareti (patent) bulunan sertifikalı üniforma ve dövüş SAMBO koruyucu ekipmanlarının kullanılmasına izin verilir.
- 8.2. Combat SAMBO yarışmacı üniforması: SAMBO ceket, SAMBO ayakkabıları, combat SAMBO şortu ve koruyucu ekipman. Kadın yarışmacılar göğüs koruyucu bandaj ve beyaz gömlek giymelidir (üzerinde resim ve yazı bulunan, kirli, yırtık gömlekler ve yakası gerilmiş gömlekler yasaktır!!!).
- 8.3. Kırmızı ve mavi renkte özel kesim SAMBO ceket ve kemer pamuklu, sentetik veya karma kumaştan olacaktır.
- 8.4. Ceket kolu, kolu ele kadar örtmeli, kol genişliği, kol ile kol arasında, uzunluğu boyunca en az 10 cm boşluk bırakmalıdır.
- 8.5. Kemer sporcunun bel hizasında bulunmalı, özel yuvalardan geçirilmeli, vücudu iki kez sıkıca sarmalı ve ön tarafta bir düğümle bağlanarak iki ucu birbirine sabitlenmelidir.
- 8.6. Ceketin paçaları bel hizasından 25-30 cm aşağıda olmalı, bağlanan kemerlerin uçlarının uzunluğu ceketin paça uzunluğunu geçmemelidir.
- 8.7. Sambo ceketine, FIAS sırt numarası üretim şartnamesine uygun olarak sırt numarası uygulanmalıdır. Kırmızı, mavi veya karma (kırmızı-mavi) renklerdeki sambo botları yumuşak kumaşlardan üretilir.
- 8.8. Muharebe SAMBO şortları kırmızı ve mavi pamuktan, sentetik veya karma kumaştan (renk düz, ek uygulama yok) ve yüksek mukavemetli (muharebe)
- 8.9. SAMBO'sunda şort için tutuşa izin verildiği için yapılmalıdır.
- 8.10. Savaş SAMBO şortunun üst kısmı kemer hizasına kadar uzanmalı ve alt kısmı uyluğun üst yarısını örtmelidir.

8.11. Koruyucu ekipman:

- a) Çene ve yüz bölgesi açık combat sambo kaskı;
- b) Combat sambo eldivenleri (vuruş tutucu);
- c) Kaval kemiğinin önünü ve sambo ayakkabı bağcıklarını kapatan bacak koruyucuları (pedler);
- d) Ağızlık;
- e) Erkekler için kasık koruyucusu (sert kap);
- f) Kadınlar için göğüs koruyucusu.

8.12. Resmi FIAS Combat SAMBO yarışmaları için, dış koruyucu ekipman dahil katılımcı üniforması tek renkte olmalıdır kırmızı veya mavi. Sambo ayakkabıları kombine renkte olabilir (kırmızı-mavi).

8.13. Bir dövüş sırasında ağızlık ve sert bandaj dışında herhangi bir sert eşya giymek yasaktır.

8.14. Eklem yerlerini korumak için bandaj ve bant kullanılmasına izin verilir (diz eklemine saran bandaj ve bantlar, üniformanın renginde (kırmızı veya mavi) bir bandaj veya elastik dizlik ile kapatılmalıdır).

8.15. Ellerin özel bantlarla kapatılması yasaktır, sadece yumuşak elastik bandajların kullanılması mümkündür.

8.16. Üniforma kenarlarından taşan giysiler (kadınlarda külot, çorap, tişört kolları) giyilmesi yasaktır.

8.17. Yarışmacılar açılış ve kapanış törenlerine ve ödül törenine koruyucu ekipmanları olmadan kırmızı SAMBO üniformalarıyla katılacaklar.

Madde 9. Takım temsilcileri ve antrenörler

- 9.1. Takım temsilcisi (başkan), ilgili ulusal federasyon tarafından sağlanan yarışmacılar ile Yarışma Görevlileri arasında aracı olacaktır.
- 9.2. Temsilci, takım üyelerinin disiplininden sorumlu olacak ve yarışmalara zamanında katılmalarını sağlayacaktır.
- 9.3. Temsilci, çekilişe katılmak ve temsilcilerle birlikte yapılması halinde Yarışma Görevlileri toplantısına katılmak zorundadır.
- 9.4. Temsilcinin 36. maddeye göre itiraz hakkı vardır.
- 9.5. Temsilcinin yarışma alanına girmesi yasaktır.
- 9.6. Takım temsilcisi ve antrenör, hakemlerin ve müsabakaları yöneten kişilerin çalışmalarını engelleyemez.
- 9.7. Temsilci aynı anda aynı yarışmada hakemlik yapamaz.



- 9.8. Takımın temsilcisi yoksa bu görevler takım antrenörü tarafından yerine getirilir.
- 9.9. Antrenörün FIAS lisansına sahip olması ve içinde bulunulan yıla ait üyelik aidatını ödemesi gerekmektedir.
- 9.10. Yarışma esnasında antrenörün eşofman giymesi zorunludur.
- 9.11. Maça sadece antrenörün destek vermesine izin verilebilir.
- 9.12. Maç esnasında antrenör, müsabaka esnasında minderin yanında özel olarak belirlenmiş alanda bulunarak ve müsabaka esnasında minderi terk etmeden ve hakemlerin çalışmalarını aksatmadan müsabakaya destek verebilir.
- 9.13. Antrenör ve temsilcilerin spor salonunda, teknik toplantıda ve diğer etkinlikler sırasında başlık takmaları yasaktır.
- 9.14. Müsabaka esnasında antrenör, teknik hareketlerin değerlendirilmesinde hakemlerin dikkatini, oturur pozisyonda elini kaldırarak çekebilir.
- 9.15. Kuralları ihlal eden antrenör diskalifiye edilebilir.
- 9.16. Diskalifiye sonrasında antrenör, müsabakanın sonuna kadar yarışma alanını terk etmek zorundadır.

BÖLÜM III. YARIŞMA GÖREVLİLERİ VE DESTEK PERSONELİ

Madde 10. Yarışma Görevlileri

- 10.1. Yarışma Görevlileri, FIAS Teknik Komisyonu Başkanı tarafından onaylanacaktır.
- 10.2. Yarışma Görevlileri aşağıdakiler tarafından temsil edilecektir: — yönetim – Baş Hakem, Baş Hakem yardımcıları,
Baş Sekreter ve Başkan Yardımcısı;
— Hakemler (Hakemler ve Yan Hakemler). Maçın hakemliği, bir Hakem ve iki Yan
- 10.3. Hakemden oluşan üç farklı ülkeyi temsil eden tarafsız bir hakem ekibi tarafından yürütülecektir.
- 10.4. Üç hakemden her biri yarışmacıların hareketlerini bağımsız olarak değerlendirir ve itirazları ve tartışmalı anları değerlendirirken hareketlerini Kuralların ilgili maddelerine göre temellendirir.
- 10.5. Hakem, FIAS lisanslı hakem kıyafeti ve düdük taşımalıdır.
- 10.6. Hakem kıyafeti (kostüm) iki renkli kollu beyaz gömlek (kırmızı sağ kol ve mavi sol kol), beyaz pantolon, çorap ve spor ayakkabıdan oluşur.
- 10.7. Hakemler sadece beyaz pantolon kemeri kullanabilirler.
- 10.8. Kemere takılı saat, bilezik, akreditasyon kartı ve benzeri eşyaların takılması yasaktır.
- 10.9. Bir hakemin kollarında görünür bir yara izi veya dövme varsa, bunu özel ten rengi sıkıştırma (sıkı oturan) bir kolla kapatabilir. Belirli durumlarda FIAS Yürütme
- 10.10. Komitesi hakemlerin üniformasının rengini değiştirebilir.
- 10.11. Yarışmalara ev sahipliği yapan Ulusal SAMBO Federasyonu, destek personeli sağlayacaktır: üniforma kontrol hakemleri, zaman hakemleri, teknik sekreterler, spikerler, video tekrar sistemi operatörleri, doktorlar, yöneticiler vb. (Gerekli hakem ve destek personeli sayısının tahmini Ek 5'te verilmiştir).

Madde 11. Baş

Hakem

- 11.1. Baş Hakem, yarışmaları yönetir ve bunların mevcut Kurallar ve Yönetmeliklere uygun olarak yürütülmesinden FIAS'a karşı sorumludur.
- 11.2. Baş Hakem;
- A) Yarışmaların yapılacağı mekanın, ekipman ve envanter donanımının hazır olup olmadığını, bunların işbu Kuralların gereklerine uygunluğunu kontrol
 - b) etmek;
 - c) Tartı için hakem atamak;
 - d) katılımcıların çekilişini düzenlemek;
 - e) yarışmaların programını onaylamak;
 - e) her mindere yardımcılarını ve hakemlerini dağıtmak;
 - f) Yarışma Görevlileri toplantısını yapmak;
 - g) Bir sporcunun diskalifiye edilmesine karar vermek;
 - h) finaller için eşleştirmeleri onaylamak ve bunları yönetecek hakem
 - i) ekiplerini atamak;
 - i) Madde 36 uyarınca takım temsilcilerinin itirazları hakkında zamanında karar vermek;
 - i) Yarışma Görevlilerinin her bir üyesinin çalışmaları hakkında onaylı Kriterlere (bkz. Ek 7, 7.1) dayalı bir raporu FIAS'a sunmak (bkz. Ek 6).
- 11.3. Baş Hakem aşağıdaki haklara sahiptir:
- a) Yarışmanın normal şekilde yürütülmesini engelleyen durumların ortaya çıkması halinde ara vermek veya yarışmaları durdurmak; gerektiğinde müsabakayı durdurmak, tartışmalı bir anı görüşmek, bu arada
 - b) Baş Hakem'in kendisi bu tartışmaya katılmaz;
 - c) Acil bir gereklilik halinde yarışmaların Program ve takvimini değiştirmek;
 - d) Yarışmalar sırasında hakemlerin görevlerini değiştirmek;
 - e) Ağır hatalar yapan veya görevlerini yerine getirmeyen hakemleri görevden almak, bunu rapora işleyip FIAS Teknik Komisyonu başkanına bildirmek;
 - f) Bu Kuralları ihlal eden temsilcilere veya antrenörlere uyarıda bulunmak (veya görevlerini yapmaktan çekilmek);
 - g) Gerektiğinde müsabakaların sırasını veya düzenini değiştirmek.



- 11.4. Baş Hakemin şu hakları yoktur:
- Bir müsabaka sırasında hakemleri oyundan çıkarmak
 - veya değiştirmek; hakem üçlüsünün kararını iptal
 - etmek; hakemin kendi kararını değiştirmesini sağlamak veya kararını üç hakeme dayatmak.
- 11.5. Hakemler, yarışmacılar, takım temsilcileri, antrenörler vb.'nin Baş Hakem'in talimatlarına uyması zorunludur.
- 11.6. Başhakemin talimatı ile müsabakalardaki görevleri vekilleri tarafından yürütülebilir.

Madde 12. Başhakem Yardımcısı

- 12.1. Baş Hakem Yardımcısı hakem ekibinin çalışmalarını yönetir.
- 12.2. Baş Hakem Yardımcısı özel bir masada oturarak minderi ve hakem ekibinin çalışmalarını izler.
- 12.3. Başhakem yardımcısının masasında, müsabakaların video görüntülerini izleyebilmek için bir monitör bulunacaktır.

Baş Hakem Yardımcısı:

- Denetimli minderde yapılacak müsabakaların hakem ekiplerini atar ve çalışmalarını izler;
- Üç hakemin farklı görüşleri olması ve Baş Hakem Yardımcısının da onların kararlarına katılmaması durumunda, teknik bir hareketin değerlendirmesinin veya müsabakanın sonucunun açıklanmasını (maç bittikten sonra değil) ek görüşmeler için erteleme ve nihai kararı verme hakkına sahiptir;
- Tartışmalı bir anın yeniden görüşülmesi ve nihai kararın verilmesi için Baş Hakem'e başvurur;
- Baş Hakemin talebi üzerine müsabakayı durdurur;
- Dördüncü uyarının verilmesinin gerekli olup olmadığına karar verir;
- Bir sporcunun müsabakadan çekilmesine ilişkin karar alır;
- Bir sporcunun diskalifiye edilmesi için Baş Hakeme başvuruda bulunmalıdır;
- Her hakemin minderde yaptığı çalışmanın değerlendirmesini, Yardımcı Hakem tarafından denetlenecek ve Baş Hakemle birlikte 7 puanlık bir ölçek üzerinden değerlendirecektir (bkz. Ek 7);

- i) Baş Hakem'e, suç işleyen hakemlerin görevden alınmasını önerebilir.
- j) Büyük hatalar yapmak veya verilen görevleri yerine getirememek;
- k) Bir antrenörün talebinin dikkate alınmasının gerekli olup olmadığını tanımlayacaktır (madde 9, madde 12);

12.5. Başhakemin görevlerini onun adına yerine getirebilir.

Başhakem Yardımcısının kendisine verilen görevi yapmaması veya objektif nedenlerle görevini yerine getirememesi halinde, Başhakemin kararıyla, boşalan Başhakem Yardımcısı kadrosuna Yarışma Görevlilerinden biri atanır.

Madde 13. Baş Sekreter ve Başkan Yardımcısı

13.1. Baş Sekreter, yarışma sekreteryasının çalışmalarını yönetir ve şunları yapar:

- a) Kayıt Komisyonu üyesi olmak; kurayı yönetmek;
- b) yarışma programını ve takvimini hazırlamak;
- c) yarışma raporlarını tutmak;
- d) sporcuların lig usulü müsabakalarda dövüşme prosedürünü belirlemek;
- e) müsabaka raporlarının hazırlanmasını takip etmek;
- f) Baş Hakemin talimatlarını ve kararlarını hazırlamak;
- g) Baş Hakeme onay için yarışma sonuçlarını ve nihai rapor için gerekli verileri sağlamak;
- h) Temsilcilere, yorumculara bilgi sağlamak ve Baş Hakem'in izniyle gazeteciler;
- j) Yarışmaların düzenlenmesine ilişkin işletim sistemini yönetmek.

13.2. Başkan Yardımcısı, yarışma süresince Başkan Sekretere yardımcı olur ve gerektiğinde Başkan Sekreterin görevlerini yerine getirebilir.

Madde 14.

Hakem

14.1. Hakem, minderde iken hakem işaret araçlarını (düdük, jestler ve sesli komutlar - Ek 8'e bakınız) kullanarak sporcuların tekniklerini ve hareketlerini değerlendirecek ve müsabakayı Kurallara tam uyum içinde yönetecektir.

14.2. Hakem:

- a) Yarışmacıların tanıtımına katılmak; müsabakayı başlatmak
- b) için düdüğü çalmak ve moladan sonra müsabakaya devam etmek;



c) müsabakayı kesmek:

- i. Eğer bir knock-down varsa; eğer yarışmacılar 'mat dışı' pozisyona geçerlerse;
- ii. Eğer yeterince aktif değillerse ve yer pozisyonunda teknik eylemleri uygulamaya yönelik gerçek bir girişim göstermiyorlarsa;
- iii. Yarışmacılardan birinin tıbbi yardıma ihtiyacı olması halinde; bu durumda Hakem, 'Doktor çağır' işaretini yapacaktır;
- iv. Yarışmacının üniformasının düzeltilmesi gerekiyorsa;
- v. Bir yarışmacı yasaklanmış bir tutuş uygularsa (bu Kuralların 14. maddesinin 3. fıkrasında belirtilen durum hariç);
- vi. Hakem, ilgili anda uygun görürse Yan Hakemin talebi üzerine;
- vii. Hakem, ilgili anda uygun görürse yarışmacının talebi üzerine;
- viii. Tüzükte öngörülmeleyen hallerde danışmaya ihtiyaç duyulması halinde;

d) müsabakayı erken durdurmak:

- i. yarışmacının teslim işaretinde; yarışmacılardan biri 'temiz atış' ile kazanırsa;
- ii. yarışmacılardan biri 8 sayı farkla kazanırsa (belirgin üstünlük);
- iii. yarışmacılardan biri tekrarlanan nakavtla kazanırsa;
- iv. Yarışmacılardan biri nakavtla kazanırsa;
- v. Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi veya diskalifiye edilmesi kararı verilirse;

e) gong işaretiyle birlikte düdüğü çalarak müsabakanın bittiğini bildirmek;

f) Üçüncü uyarıya sahip yarışmacıya dördüncü uyarının verilmesinin gerekliliğine ilişkin kararların alınmasına katılmak;

g) Sonuç açıklandığında her iki yarışmacının elini tutup kazananın kolunu kaldırmak.

- 14.3. Savunmacı yerde iken Kuralları ihlal ederse, Hakem müsabakayı durdurmadan, sporcunun vücudunun herhangi bir yerine hafifçe vurarak ihlali durdurma çağrısı yapar ve bu Kuralların 32-34. maddelerine göre uyarıda bulunur.
- 14.4. Saldırgan yerde iken Kuralları ihlal ederse, Hakem müsabakayı durdurur ve ayakta devam ettirir ve bu Kuralların 32-34. maddelerine göre uyarıda bulunur.
- 14.5. Yarışmacılardan biri tutma pozisyonuna alındığında Hakem uygun hareketi göstererek tutma geri sayımını başlatır.
- 14.6. Tutma süresinin sona ermesinden sonra Hakem, gerçekleştirilen tutmanın değerlendirmesini gösterecektir. Şu durumda:
- a) eğer tutma sırasında savunmacı göğüs, karın üstü pozisyon alırsa veya kürek kemikleri hizasında sırtı ile mat düzlemi arasındaki açı 90 dereceden fazla olduğunda kalçasına vurursa, veya rakibinin vücudunu kendi vücudundan iterse, veya her ikisi de kendilerini 'Mat Dışı' pozisyonunda bulursa, Hakem uygun hareketi göstererek tutma süresini saymayı durdurur.
- b) Saldırgan tutma sırasında acı verici (boğma) tutuşa geçerse, Hakem, uygun hareketi göstererek tutma süresini saymayı bırakacak ve daha sonra acı verici (boğma) tutma süresini saymaya başlayacaktır.
- c) savunmacı, tutma sırasında acı verici (boğma) tutuşu uygulamaya başlarsa Aşağıda, Hakem uygun hareketleri göstererek bir sporcu için tutma süresi geri sayımını, diğer bir sporcu için acı verici (boğma) tutma süresi geri sayımını başlatır; ayrıca tutma süresi bittikten sonra müsabaka kesilmez ve acı verici (boğma) tutma süresi devam eder.
- d) sporcu(lar)da ağır kanama (burun kanaması) başlarsa (diseksiyon) tutma sırasında, Hakem, tutma süresinin tamamını sayarak müsabakayı durduracak, doktoru çağırarak ve tıbbi yardım sağlandıktan sonra, ayakta durma pozisyonunda müsabakaya devam edecektir.
- 14.7. Sporculardan biri acı verici (boğma) tutuşu uygulamaya başlar başlamaz, Hakem uygun hareketi göstererek acı verici tutma süresini saymaya başlayacaktır. Acı verici (boğma) tutuşu uygulamak için bir (1) dakika verilecektir.
- 14.8. Acı verici (boğma) tutuşun uygulanma zamanı dolduğunda, Hakem düdüğü ile müsabakayı kesmeli ve ayakta pozisyona geçerek müsabakayı devam ettirmelidir.

- 14.9. Sporculardan birinin başlattığı bir sonraki acı verici (boğma) tutuş için bir (1) dakika daha verilir. Şu durumda:
- A) Saldırgan, acı verici (boğma) tutuşu uygularken, yerde tutma, boğma (acı verici) tutuş veya başka bir teknik eyleme geçerse veya savunmacı acı verici (boğma) tutuşundan çıkıp karşı atak yaparsa, acı verici tutma süresinin sayımı durdurulur, ancak müsabaka durdurulmaz.
 - b) Eğer her iki sporcu aynı anda acı verici (boğma) tutma uygularsa, hakem uygun hareketi göstererek her iki sporcu için aynı anda acı verici (boğma) tutma süresini saymaya başlamalıdır ve acı verici (boğma) tutma süresi her iki sporcu için aynı anda sona erer.
 - c) eğer acı verici (boğma) tutuş sırasında savunmacı acı verici bir tutuşa geçerse (boğma) tutma, Hakem önce bir sporcu için acı verici (boğma) tutma geri sayımını başlatmalı ve ardından - ikinci sporcu için acı verici (boğma) tutma geri sayımını başlatmalıdır; ve her iki sporcu için acı verici (boğma) tutma süresi geri sayımı, ilk sporcunun başlattığı acı verici (boğma) tutmadan başlamalıdır.
 - d) Acı verici (boğma) tutuş sırasında savunmacı rakibini tutuşa zorlarsa, Hakem, acı verici (boğma) tutma geri sayımını kesmeden, uygun bir hareketle tutma süresinin geri sayımını başlatır; ve acı verici (boğma) tutma süresi bittiğinde Hakem, uygun bir hareketle acı verici (boğma) tutmanın geri sayımını iptal eder ve tutma süresini saymaya devam eder.
 - e) sporcu(lar)da ağır kanama (burun kanaması) başlarsa (Diseksiyon) ağırlı (boğma) tutuş sırasında Hakem, ağırlı (boğma) tutuş geri sayımını kesecek, doktoru çağırarak ve tıbbi yardım sağlandıktan sonra ayakta durma pozisyonunda müsabakaya devam edecektir.
- 14.10. Acı verici (boğma) tutuş sırasında saldırgan acı verici (boğma) darbeyi tamamlamak için gerçek bir girişimde bulunmazsa, Hakem düdüğünü çalarak müsabakayı kesmeli ve minderin ortasında ayakta pozisyonda müsabakayı devam ettirmelidir.
- 14.11. Müsabaka esnasında kaçırılan bir vuruş sonucu nakavt veya boğma tutuşu sonucu bilinç kaybı meydana gelirse, hakem aşağıdaki işlemleri yapmalıdır:
- a) Kaskı çıkar; ağız
 - b) koruyucusunu çıkar;
 - c) doktoru mindere davet et.
- 14.12. Müsabaka esnasında nakavt durumu oluşursa, hakem müsabakayı durdurmalı ve 10'a kadar geri sayımı başlatmalı, ardından 4 puan göstermeli ve sporcunun durumunu kontrol etmeli (kriterler için Madde 23, madde A, madde 6'ya bakınız) ve ardından müsabakaya devam etmeli veya sporcunun müsabakadan elenmesiyle müsabakayı durdurmalıdır.

- 14.13. Müsabaka esnasında değerlendirilen teknik cezalar yoksa veya aynı anda eşit sayıda uyarı alınmışsa, müsabaka devre arasında durdurulur ve hakem üçlüsü aktif sporcuyla belirleyerek rakibine bir sonraki uyarıyı bildirir.
- 14.14. Müsabaka esnasında durum değişmezse uyarı alan sporcu mağlup sayılır.
- 14.15. Maçın ortasında ağırlı (boğma) tutuş meydana gelirse ağırlı (boğma) tutuş geri sayımının sonunda aktif sporcu belirlenir.
- 14.16. Eğer müsabakanın ortasında avantaj sağlamayan bir tutma (rakip bundan kurtulmuşsa) kaydedilirse, aktif sporcu tanımı, atak bittikten sonra gerçekleşir.

Madde 15. Yan Hakem

- 15.1. Hakem ile birlikte, bir müsabaka iki Yan Hakem tarafından yönetilir. Masa Yan
- 15.2. Hakemi, müsabaka sırasında hakem masasında yer alır. Yan Hakem, Masa Yan
- 15.3. Hakemi'nin matın karşı tarafında, platforma yakın (platform yoksa mata yakın) yer alır.
- 15.4. Müsabaka esnasında Yan Hakem, sporcuya refakat etmesi ve Baş Hakem Yardımcısının daveti dışında görev yerini terk edemez.
- 15.5. Yan Hakem:
 - A) Sporcuların hareketlerini ve durumları, belirlenmiş jestleri göstererek değerlendirecektir (bkz. Ek 9);
 - B) Üçüncü uyarıyı alan sporcuya/sporculara dördüncü uyarının verilmesinin gerekli olup olmadığına ilişkin kararların alınmasında görev alır.
 - C) Yan Hakem, müsabakayı kesmeyi gerekli gördüğü her durumda ayağa kalkacak, Hakemin dikkatini çekecek ve müsabakanın özel yönlerini hakeme bildirecektir.
 - D) Masada teknik sekreterin, elektronik skorbord operatörünün ve zaman tutucunun çalışmaları kontrol edilecektir.

Madde 16. Teknik Sekreter

- 16.1. Teknik Sekreter, hakem masasında oturacak ve maç boyunca bir puan tablosu (Ek 9'a bakın) tutacaktır. Maçın tamamlanmasının ardından sekreter, maçın puan sayısını ve süresini toplayacak ve puan tablosunu yarışma sekreterine verecektir.
- 16.2. **Puan cetveli aşağıdaki şekilde doldurulacaktır:**
- Sporcular tarafından yapılan tekniklerin puanlaması, puan cetveline 1,2,4 numaraları kullanılarak işlenecektir;
 - Tutma sayıları daire ile işaretlenecektir;
 - Müsabaka sırasında uygulanan tekniklerin puanlaması, hangi puanın son puan olduğunun belirlenmesini mümkün kılacak şekilde kaydedilir (örneğin, sonuncusu hariç her teknik hareketin puanlaması + (artı) işaretiyle belirtilir);
 - Zamanından önce sona eren bir müsabaka, zaman damgası bulunan bir "X" işaretiyle, bir sporcunun diskalifiye olması nedeniyle müsabakanın zamanından önce sona ermesi durumunda ise "X/D" işaretiyle kayıt altına alınır;
 - Uyarı puanları rakip lehine sayılır ve bir kutuya yazılır (1. uyarı — 0, 2. uyarı — 1, 3. uyarı — 1), eğer 4. uyarı verilirse kutuya X konur.
 - Bir rakibin knockdown puanı protokolde 4KD işaretiyle kayıt altına alınır.
 - Eğer karşılaşma nakavt nedeniyle vaktinden önce bitmişse, bu durum «X/KO» işaretiyle kayıt altına alınır.
 - Eğer müsabaka iki nakavt nedeniyle vaktinden önce bitmişse, bu durum «X/KD» işaretiyle kaydedilir.
- 16.3. **Aşağıdaki durumlarda müsabaka zamanından önce sona erer:**
- Tam galibiyet;
 - Yarışmacının/yarışmacıların Kuralları tekrar ihlal etmesi veya bir doktor kararıyla maçı çekilmesi;
 - Yarışmacının/yarışmacıların yarışmadan elenmesi (diskalifiye edilmesi);
 - Yarışmacının/yarışmacıların müsabakaya çıkmaması.
- 16.4. Eğer müsabaka zamanından önce sona ererse, müsabakanın gerçek süresi skor cetvelinde belirtilir.
- 16.5. Sporcunun doktor tarafından çekilmesi halinde, gerçek süre skor cetvelinde sabitlenir ve aşağıda (bir kesirden sonra) 2' – Tıbbi bakımın sağlanmasında gecikme süresinin belirtildiği.

- 16.6. Bir müsabakanın sonucunun belirlenmesinde, her sporcunun aldığı teknik puanlar ile rakibine verilen uyarı puanlarının toplamı, skorbordun ilgili sütunlarına işlenir ve galip gelenin adı daire içine alınır.
- 16.7. Puan cetveline başka herhangi bir kayıt yapılması yasaktır.
- 16.8. Takım müsabakası yapılması halinde Teknik Sekreter, takım müsabakalarının kaydını tutar (bkz. Ek 10).

Madde 17. Elektronik Puan Tablosu Operatörü

- 17.1. Operatör hakem masasında oturacak ve müsabakaya ilişkin aşağıdaki bilgileri elektronik skorbordda gösterecektir:
 - Ağırlık kategorisi;
 - Sporcular hakkında bilgiler (tam ad, ülke);
 - Müsabakanın gerçek süresi;
 - Üç hakem kararını verdikten sonra müsabaka sırasında yapılan teknik hareketlerin puanlanması;
 - Verilen uyarı sayısı;
 - Tutma veya acı verici (boğma) tutma geri sayımı için kullanılan elektronik kronometre;
 - Sporcunun doktorla geçirdiği toplam süre; sporcunun mindere ilk çağrıdan sonra geç kalması;
 - Kazananın adı;
 - Takım müsabakalarında maç puanlaması.

Madde 18. Zaman Tutucusu

- 18.1. Zaman Tutucu, sistem arızası halinde hakem masasında oturacak ve Skorbord Operatörünün aşağıdaki görevlerini yerine getirecektir:
 - Bir müsabakanın süresini, tutmaları, acı verici (boğma) tutmaları ve tıbbi bakımın sağlanmasını kaydeder;
 - Bir kronometre kullanarak ilk mat çağrısından sonra bir sporcunun geç kalmasını kaydeder;
 - Elektronik bir sistemin olmadığı durumlarda bir gongu çalarak müsabakanın sonunu işaret eder;
 - Elle çalıştırılan bir skorbord tutar.
- 18.2. Maç sırasında verilen molalarda, Zaman Tutucusu, Hakemin düdüğü ile kronometreyi durduracak ve Hakemin düdüğü ile kronometreyi yeniden başlatarak maçın gerçek süresini kaydedecektir.

- 18.3. Bir sporcunun sakatlığı nedeniyle müsabakanın durdurulması halinde, Zaman Tutucusu ana kronometreyi durdurur ve tıbbi yardım sağlamak için harcanan süreyi kaydetmek üzere Hakemin işareti üzerine ek bir kronometre başlatır.
- 18.4. Hakem müsabaka sırasında tutma süresini başlatır başlatmaz, Zaman Tutucusu tutma süresini kaydetmek için ek bir kronometre başlatır.
- 18.5. Hakem, müsabaka sırasında acı verici (boğma) tutma süresini başlatır başlatmaz, Zaman Tutucusu acı verici (boğma) tutma süresini kaydetmek için ek bir kronometre başlatır.

Madde 19. Duyuru

- 19.1. Spiker, yarışma programını ve prosedürünü duyurur, her karşılaşmanın yarışmacılarını tanıtır ve her karşılaşmanın sonuçlarını duyurur.
- 19.2. Yarışmacılar aşağıdaki şekilde tanıtılacaktır:
 - Sunum sırası şöyledir: kırmızı üniforma giyen atlet – atletin tam adı – ülke – mavi üniforma giyen atlet – atletin tam adı – ülke. Örnek: ‘Kırmızılı atlet – Ivan Ivanov, Bulgaristan. Mavili atlet – Petr Petrov, Rusya’.
- 19.3. **Sonuçlar aşağıdaki şekilde ilan edilecektir:**
 - Sunum sırası şöyledir: müsabakanın yapıldığı mat – kazananın tam adı – ülke. Örnek: ‘A matında, kazanan Ivan Ivanov, Bulgaristan’dır.
- 19.4. Spiker, bilgileri İngilizce ve yarışmanın yapıldığı ülkenin dilinde duyurur.

Madde 20. Üniforma Kontrol Hakemi

- 20.1. Üniforma Kontrol Hakemi: a) Yarışmacıları mindere girme zamanları konusunda bilgilendirir; b) Puan tablosuna göre bir sonraki müsabaka için sporcuları bulur; c) Sporcuyu akreditasyonuna göre belirler; d) Yarışmacıların koruyucu ekipman ve üniformalarının uygunluğunu kontrol eder;
 - i. Sporcunun üniforması ve koruyucu ekipmanındaki uygunluk işaretini kontrol edin;
 - ii. Sporcunun üniforması ve koruyucu ekipmanının durumunu (renk, hasar yok) kontrol edin;

- iii. Sporcunun ceketinin arka numarasını ve durumunu kontrol edin (FIAS şartlarına uygunluk, hasar, kaba unsurlar);
 - iv. Kol uzunluğunu ve tüm uzunluğu boyunca genişliğini kontrol edin (bunun için sporcuyu düzleştirilmiş kollarını yanlara doğru açar ve sonra önüne getirir), her bir koluna dönüşümlü olarak özel bir alet yerleştirir;
 - v. Kemerin sabitleme sıklığını ve konumunun çizgisini, ayrıca uçlarının uzunluğunu kontrol edin;
 - vi. Ceket ön ve arka uzunluğunu kontrol edin;
 - vii. Şortların rengini, durumunu, uzunluğunu ve genişliğini kontrol edin;
 - viii. Ayakkabı bağcıklarının rengini, durumunu ve sıklığını kontrol edin;
 - ix. Kask sabitleme sistemini kontrol edin (tepede, arkada) (başın ve çenenin altı), kaskın büyüklüğü;
 - x. Sporcunun ellerinde sert bantların olup olmadığını kontrol edin (elastik bandajlara izin verilir);
 - xi. Eldiven sabitleme sistemini kontrol edin;
 - xii. Kaval koruyucularının (pedlerin) boyutunu kontrol edin;
 - xiii. Ağız koruyucusunu kontrol edin;
 - xiv. Erkekler için kabuğu, kadınlar için koruyucu göğüs bandajını ve tişörtü kontrol edin;
 - xv. Dizlik varsa rengini ve durumunu kontrol edin (hasar, sert veya kaba unsurlar).
- e) Sporculara eşlik edecek antrenörlerin kıyafetlerini kontrol edin (eşofman ve spor ayakkabısı bulunması; başlık ve dış giysi olmaması).

Madde 21. Rekabet Hekimi

- 21.1. Yarışma Doktoru, Destek Personeli üyesidir ve FIAS Spor ve Organizasyon Kuralları uyarınca yarışmalarda görev yapar.
- 21.2. Rekabet Doktoru:
 - a) Yarışmacıların tartıya kabulüne karar vermek;
 - b) Tartıya katılmak ve yarışmacıların dış muayenesini yapmak;
 - c) Yarışma yerlerinde hijyenik ve sıhhi şartlara uyulmasını izlemek;

- d) yarışma süreci boyunca yarışmacıları izlemek;
- e) hakemin talebi üzerine sporculara doğrudan minderde tıbbi yardım sağlamak;
- f) sporcuların müsabakaya devam edip edemeyeceği konusunda görüş bildirmek

veya yarışmaya katılmak ve ödül törenine katılmak isteyen sporcular, söz konusu yarışmayı derhal Baş Hakem'e bildirmeli ve ilgili sertifikayı sekreteryaya teslim etmelidir.

- 21.3. Sporcuya müsabaka esnasında tıbbi müdahalede bulunması için toplam 2 dakikadan fazla süre verilmez.
- 21.4. Tıbbi yardım doğrudan matın üzerinde (matın kenarında) sağlanır.
- 21.5. Dövüş esnasında sadece vücudun açık bölgelerindeki yaralanmalar (diseksiyon, sıyrık) ve parmak yaralanmaları durumunda tıbbi yardım sağlanır.
- 21.6. Tıbbi bakım hizmeti verilirken üniforma ihlali yapılamaz.
- 21.7. İstisnai durumlarda, başın hasarlı bir kısmına müdahale edildiğinde (kesilme, aşınma) sporcunun kaskını çıkarmasına izin verilir.

Madde 22. Yarışma Yöneticisi

- 22.1. Yarışma Yöneticisi, yarışma mekanlarının zamanında hazırlanması ve dekore edilmesi, yarışmacılar ve seyirciler için güvenlik, konaklama ve hizmetler, mekana anons sisteminin kurulması, yarışma süresince düzenin sağlanması ve ayrıca FIAS temsilcisinin talimatları doğrultusunda gerekli tüm tedbirlerin alınmasından sorumludur.
- 22.2. Yarışma Yöneticisi, 36 ve 37 nci maddelere uygun olarak yarışmanın yürütülmesi için gerekli özel ekipman ve araçların hazırlanması ve kullanılabilirliğinden sorumludur.

BÖLÜM IV. HAKEMLİK KURALLARI

Madde 23. İçerik hakkında

Combat SAMBO'da sporcuların belirli pozisyonlarda saldırı ve savunma hareketleri yapmasına izin verilir: vuruşlar, fırlatmalar, tutmalar, acı verici tutuşlar, boğma tutuşları ve savunma amaçlı karşı hareketler.

A. YARIŞMACILARIN POZİSYONLARI

1. Ayakta durma – yarışmacının sadece ayaklarıyla mindere dokunduğu pozisyon (ayakları üzerinde durur).
2. Ground– yarışmacının ayakları dışında vücudunun herhangi bir kısmıyla mindere dokunduğu pozisyon.
 - A) sırt üstü – sporcunun her iki kürek kemiğiyle matın üzerine dokunduğu (veya durmadan hızla sırt üstü yuvarlandığı) bir pozisyon;
 - yuvarlanma – bir sporcunun, sürekli ve sürekli bir şekilde yere temas etmesiyle düşmesi rakibin dönme hareketinin sonucu olarak vücudun bazı kısımlarının "Ground" pozisyonlarından birinde sabitlenmeden (görsel duraklama olmadan) mat üzerinde sabitlenmesi:
 - yan tarafında, midesinde veya göğsünde, kalçasında veya omuzunda;
 - b) sırtları matın üzerinde olan 'köprü' pozisyonu ve sadece ayaklarıyla ve başlarıyla dokunuyorlar;
 - c) yan tarafta – sporcunun matın yan tarafına dokunduğu pozisyon vücudun (veya omuzun vücuda bastırıldığı) pozisyonunda, sırtın omuz hizasında matla 90 dereceye kadar bir açı yapması;
 - d) Sporcuların sırtları matın üzerindeyken başları ve bir ayakları (veya omuzları ve ayak tabanları) ile mata dokundukları 'yarım köprü' pozisyonu;
 - e) göğüs ve mide üzerinde – sporcuların vücuda dokunduğu bir pozisyon göğüs veya karınları ve sırtları omuz hizasında olacak şekilde mata göre geniş bir açı oluştururlar;
 - f) kalçalarda veya alt sırtta – sporcuların birbirine dokunduğu bir pozisyon bir (iki) kalça veya alt sırtın bulunduğu mat;
 - g) Omuz üstü – sporcuların omuz eklemleriyle mat üzerine dokundukları pozisyon.
 3. Ayakta dövüş – sporcular ayakta dövüşürler.
 4. Yer pozisyonunda dövüş – sporcular yer pozisyonunda dövüşürler.

5. Nakavt, bir sporcunun kaçırdığı bir vuruş veya atış sonucu fiziksel kondisyonunda oluşan geçici bir düşüştür ve sporcunun mücadeleye devam etme yeteneğini kaybetmesi ve 10 saniye içinde (10'a geri sayım) toparlanamaması durumudur.
6. Nakavt, bir sporcunun kaçırdığı bir vuruş veya atıştan dolayı fiziksel kondisyonunda oluşan geçici bir düşüştür ve sporcu bu durumda mücadeleye devam etme yeteneğini kaybeder ancak 10 saniye içinde (10'a geri sayım) toparlanıp mücadele pozisyonu alabilir*.
* Bir sporcunun yere düştükten sonra mücadeleye devam etmeye hazır olma kriterleri:
 - kendine güvenen duruş (bir sporcu ayakta durma pozisyonuna yükselir, *(mücadelelerine devam etmeye hazır olduklarını gösteriyorlar)*);
 - kas tonusu (bir sporcu kas gücüyle dövüş duruşunu korur) *gerginlik, hakemin onu bozma çabalarına direnme*);
 - öğrenci tepkisi;
 - belirgin yaralanmaların olmaması.

B. ATICILAR

1. Atma, sporcunun rakibinin dengesini kaybederek mindere düşmesi ve ayakları hariç vücudunun herhangi bir kısmıyla, yani yer pozisyonlarından biriyle mindere değmesiyle sonuçlanan teknik bir hareket olarak kabul edilir.
2. Saldırgan tarafından yapılan başarısız bir atış ve ardından yapılan bir düşüşte, kendisi de kalça, göğüs, karın, alt sırt, yan veya sırt üstü düşerse, rakip karşı atak yapmazsa puan kazanılmaz.
3. Karşı atış, savunmacının inisiyatif olarak rakibin saldırısını durdurması ve/veya hücum edenin düşüş yönünü değiştirmesi durumunda savunmacının aktif bir karşı hareketidir.
4. Savunmacılardan biri, karşı atak sırasında hücum oyuncusunun düşüşünün niteliğini ve yönünü değiştirmeyi başaramazsa ve kendisi atış yönüne doğru düşerse, hücum oyuncusunun atışı tamamlanmış sayılır.
5. Sadece sporcunun atıştan önce ayakta pozisyondan yaptığı atışlar (rakip düşmeye başlamadan önce) değerlendirilecektir, savunma oyuncusu da ayakta pozisyonda olmalıdır.
6. Atış sırasında (atışın başından sonuna kadar) saldırgan ayakta kalırsa, atış düşmeden yapılmış sayılır.
7. Atış sırasında saldırgan yere düşerse veya dengeyi sağlamak amacıyla (el veya ayak ile) yatan rakibin üzerinde duruyorsa, atış düşmüş sayılır.
8. Ayakta duran bir sporcunun, yerdeki rakibini minderden tamamen kaldırıp, rakibini uzunlamasına, enine veya sagittal eksenlerde döndürmesi (veya birleşik rotasyon) durumunda yaptığı teknik hareketlerin değerlendirilmesi, ayakta durma pozisyonundan yapılan teknik hareketlere benzer şekilde değerlendirilir.

9. Yer pozisyonunda herhangi bir yuvarlanma değerlendirilmez.
10. Yuvarlanma, acı veren bir tutuş, boğma tutuşu veya tutmanın başarılı bir şekilde uygulanması için koşulların yaratılmasını amaçlayan, yer pozisyonunda yapılan taktik bir eylemdir (çevirme, döndürme).

C. ACI TUTUŞLAR

1. Acı verici tutuş, rakibin kollarını veya bacaklarını (saldırganın kolları veya bacaklarıyla birlikte) yere sabitlemek ve şu eylemleri gerçekleştirmek anlamına gelir: bükme (kaldıraç), bir eklemi döndürme (düğüm) veya tendonları veya kasları sıkma (çimdikleme), böylece rakibi pes etmeye zorlama.
2. Rakibin gövdesini çapraz bacaklarla sıkma veya çapraz bacakları rakibin gövdesine doğru düzeltmek acı verici bir darbe olarak uygulanabilir.
3. Acı verici tutuşun başlangıcı, saldırganın rakibin acısını vermek amacıyla onun uzuvlarından birini yakaladığı an olarak kabul edilir.
4. Ağrılı tutuş için bir (1) dakika süre verilecektir.
5. Maç sırasında acı verici tutuşlara her iki pozisyonda da (yerde veya ayakta) izin verilir.
6. Savunmacı ayakta dururken acı verici bir tutuştan kurtulurken rakibini kafa üstü fırlatma haricinde mindere fırlatabilir.
7. Acı veren bir tutuş durdurulacaktır:
 - a) Saldırgan boğma tutuşu veya tutma hareketi yaptığında;
 - b) Acı verici bir tutuş sırasında sporcular "mat dışı" pozisyona geçmişse;
 - c) Saldırgan kuralları ihlal ettiğinde;
 - d) Hareketsizlik durumunda;
 - e) Bir dakikalık süre dolduğunda;
 - f) Maç süresi dolduğunda.
8. Eğer maçın sonunda ağrılı bir tutuş sabitlenirse, o zaman bu tutuşun uygulanması, maçın son sinyali (gong) ile aynı anda durdurulmalıdır.
9. Acılı bir tutuş, savunmacının tutuş sırasında pes etme işareti vermesi durumunda tam galibiyet olarak puanlanır.
 - a) teslimiyet işareti yüksek sesle ve/veya çok sayıda alkışla verilir
mat, savunmacının vücuduna veya rakibin vücuduna el veya ayağıyla vurma;
 - b) yarışmacının acı verici tutuş altında aldığı herhangi bir ünlem,
(madde 7, fıkra 2 e'de öngörülen haller hariç) "vazgeç" işareti olması.
10. Savunmacının acı verici tutuş altında müsabakayı durdurma talebi, saldırganın Kuralları ihlal etmesinden kaynaklanmadığı sürece bir 'pes' işareti olarak değerlendirilir.

D. BOĞAZ TUTMALARI

1. Boğaz tutuşu, rakibin boynuna bir darbe uygulanarak normal solunumun engellendiği ve sporcunun fiziksel kondisyonunda geçici bir düşüşe yol açan teknik bir harekettir.
2. Boğaz tutuşu, bir saldırganın boğaz tutuşunu düzelttiği anda başlamış sayılır.
3. Boğma tutuşu için bir (1) dakika süre verilir.
4. Boğaz tutma her iki pozisyonda da (yerde veya ayakta) yapılabilir.
5. Savunmacı ayakta iken boğaz tutuşundan kurtulurken rakibini kafasına atma haricinde mindere atabilir.
6. Boğaz sıkma eyleminin el, ayak ve giysi ile yapılmasına izin verilmektedir.
7. El ile boğma hareketi, saldırıya uğrayan sporcunun elinin ön kol bölgesi ile yapılabilir ve boyun omurgasının bükülmesine yol açmaz.
8. Ellerle kafadan boğaz sıkma sadece saldırıya uğrayan sporcunun kolu ve boynunun tutulmasıyla mümkündür.
9. Bacaklarla boğaz sıkma sadece rakibin koluyla birlikte boynunun sıkılmasıyla mümkündür.
10. Elbise ile boğma hareketi sadece rakibin ceket yakasının kullanılması halinde mümkündür.
11. Boğaz sıkma eylemine son verilmelidir:
 - a) saldırgan acı verici bir tutuşa veya bastırmaya başladığında;
 - b) boğma tutuşu sırasında sporcular "mat dışı" pozisyona geçmişse;
 - c) saldırgan kuralları ihlal ettiğinde;
 - d) hareketsiz kaldığında;
 - e) müsabaka süresi bittiğinde.
12. Boğaz sıkma, bilinç kaybı durumunda tam bir zafer olarak değerlendirilir. veya savunma oyuncusu bu esnada teslim olma işareti verirse.
 - a) teslim işareti yüksek sesle ve/veya el veya ayakla mindere, savunmacının vücuduna veya rakibin vücuduna defalarca vurularak verilir;
 - b) yarışmacının boğaz tutuşu altında aldığı herhangi bir ünlem,
(madde 7, fıkra 2 e'de öngörülen haller hariç) "vazgeç" işareti olması.
13. Savunmacının boğma tutuşu altında müsabakayı durdurma talebi, saldırganın Kuralları ihlal etmesinden kaynaklanmadığı sürece bir 'pes' işareti olarak kabul edilir.
14. Boğma hareketi sırasında bilincini kaybeden sporcu yarışmadan çekilirken, rakibine zaman aşımı hakkı verilir.

E. HOLD-DOWN (TUTUŞLAR)

1. Hold-down, bir sporcunun rakibini belirli bir süre sırtı matta olacak şekilde yatırması ve daha sonra kendi gövdesiyle yukarıdan rakibinin gövdesine (veya rakibin vücuduna yakın tutulan kollarına) kendini bastırması tekniğidir.
 - a) gövde, vücudun anatomik olarak merkezi kısmı anlamına gelir baş, boyun ve uzuvları kapsamaz.
2. Tutma geri sayımı, saldırganın gövdesini rakibinin gövdesine bastırıldığı (veya rakibin kollarını gövdesine bastırıldığı) ve onu kürek kemikleri üzerinde bir pozisyonda tuttuğu andan itibaren başlar (her iki kürek kemiği de matın yüzeyine doğrudan veya saldırganın kolları (kol) veya bacakları (bacak) aracılığıyla temas etmelidir).
3. Bir tutma işleminin uygulanması için yirmi (20) saniye verilecektir;
4. Bekletme şu şekilde sona erecektir:
 - a) Savunmacı, omuz bıçaklarının tutulduğu sırt ile minder yüzeyi arasındaki açının 90 dereceden fazla olduğu bir pozisyona göğüs, karın veya kalça (ancak alt sırt değil) üzerine hareket ederse;
 - b) savunma oyuncusu hücum oyuncusunu iterse;
 - c) saldırganın acı verici (boğma) tutuşa geçmesi durumunda;
 - d) Eğer tutma sırasında yarışmacılar kendilerini 'mat dışı' pozisyonda bulurlarsa.
 - e) müsabaka süresi bittiğinde.
5. Tutulan yarışmacının pes etme işareti vermesi durumunda, tutma durumu tam galibiyet olarak puanlanır.
6. Yarışmacının tutma altında müsabakayı durdurma talebi, saldırganın Kuralları ihlal etmesinden kaynaklanmadığı sürece bir "pes" işareti olarak kabul edilir.
7. Tutmalar 2 puan (20 saniye) olarak değerlendirilecektir.
8. Tek bir karşılaşma sırasında yalnızca bir (1) değerlendirilen tutma gerçekleştirilebilir.

F. STRIKES (VURUŞLAR)

1. Vuruş (vuruş, yumruk, tekme vb.), rakibin vücudunda kuralların izin verdiği bölgelere el, ayak veya baş kullanılarak belli bir hız ve güçle yapılan, rakibin fiziksel kondisyonunda geçici bir bozulmaya veya denge kaybına yol açan teknik bir harekettir.
2. Yumruğun herhangi bir kısmı (avuç içi ve tabanı hariç), dirsek veya ön kol ile, rakibin başının ve gövdesinin ön ve yan kısımlarına veya kollarına ve bacaklarına nişan alınarak elle yumruk atılmasına izin verilir.

3. Rakibin başının ve gövdesinin ön ve yan taraflarına, kollarına ve bacaklarına hedef alındığında ayağın herhangi bir kısmı (ayağın üst kısmı, kenarı, topuğu), kaval kemiği ve diz ile tekme atılmasına izin verilir.
4. Başla vurma, dövüşen sporcuların miğfer takmaları şartıyla başın ön, yan veya arka tarafına vurulur.
5. Yer pozisyonunda vuruşa ancak her iki sporcunun da bu pozisyonda olması halinde izin verilir.
6. Yer pozisyonundaki bir sporcunun ayakta duran rakibine vurmasına izin verilir.
7. Saldırgan vuruş sırasında (vuruşun başlangıcından sonuna kadar) ayakta kalırsa, vuruş düşmeden yapılmış sayılır.
8. Saldırgan vuruş sırasında yere doğru hareket ediyorsa veya dengeyi sağlamak amacıyla (el veya ayak ile) yatan rakibin üzerinde duruyorsa, vuruşun düşerek yapılmış olduğu kabul edilir.
9. Vuruşlar şu şekilde yapılır:
 - a) Eğer bir rakip vuruş yaptıktan sonra sırt üstü veya “köprü” pozisyonunda, yan veya “yarım köprü” pozisyonunda, midesi, göğsü, alt sırtı, kalçası veya omzu üzerine düşerek dengesini kaybederse;
 - b) Eğer bir vuruştan sonra nakavt veya knockdown varsa.
10. Müsabaka esnasında nakavt veya iki kez nakavt alan sporcu, doktorun kararıyla müsabakadan çekilir.
11. Combat SAMBO'sunda yasaklanmış vuruş teknikleri şunlardır:
 - a) açık eldivenle veya avuç içi tabanıyla vuruş;
 - b) erkeklerde yerde (kadınlarda yerde ve ayakta) başa dirsek ve baş vuruşu.
 - c) parmakla vurmak.
12. Combat SAMBO'sunda aşağıdakilere saldırmak yasaktır:
 - a) başın arkası ve başın tepesi;
 - b) boğaz;
 - c) köprücük kemiği;
 - d) kol ve bacak eklemleri (dirsek, diz, ayak kemeri) doğal bükülmelerine karşı ve ayrıca saldırıya uğrayan bir uzvu kilitlerken;
 - e) sırt, alt sırt, kuyruk sokumu, anüs;
 - f) kasıklara kasıtlı olarak vurulan darbe.

Madde 24. Müsabakanın başlangıcı ve sonu

- 24.1. Yarışmacılar müsabaka için mindere çıkmaya çağrılır.
- 24.2. Müsabaka başlamadan önce ilk çağrılan yarışmacı (kırmızı üniformalı) minderin kırmızı köşesinde yerini alır ve rakibi (mavi üniformalı) mavi köşede yer alır. Tanıtımdan sonra, Hakemin işaretiyle minderin ortasına gelirler ve el sıkışırlar (iki eliyle). Sonra bir adım geri çekilirler ve hakemin düdüğüyle müsabakayı başlatırlar.
- 24.3. Müsabaka, skorborddaki zamanla (ses sinyaliyle senkronize edilmelidir) ve skorbordun arızalanması durumunda manuel kronometre ile sona erer.
- 24.4. Skorbordda zaman bitmeden yapılan teknik hareketler ve ihlaller değerlendirilir ve skorbordun arızalanması durumunda manuel kronometre ile, atış veya ihlalin puanı (ihlal için yapılan hareket dahil) müsabaka bittikten sonra gösterilebilir.
- 24.5. Düdükten sonra yapılan teknik hareketler değerlendirilmez.
Hakem sonuçları açıklamak için sporcuları minderin ortasına çağırır, her iki yarışmacının bileklerini tutar, kazananın elini yukarı kaldırır;
- 24.6. Daha sonra yarışmacılar el sıkışır (her iki eliyle) ve minderini terk ederler.

Madde 25. Müsabakanın seyri ve süresi

- 25.1. Müsabakaların (ön eleme ve madalya müsabakaları) süresi yetişkinler ve gençler (erkek ve kadınlar) için 5 dakikadır.
- 25.2. Maçın süresi hakem tarafından ilk düdük çalındıktan sonra sayılmaya başlanır.
Mola süreleri müsabakanın net (gerçek) süresine dahil edilmez.

Madde 26. Müsabakalar arası mola

- 26.1. Müsabakalar arasındaki mola en az 10 dakika olmalıdır.

Madde 27. Sonuç ve değerlendirme

- 27.1. Bir müsabaka, sporculardan birinin galibiyeti, diğerinin mağlubiyeti ile sonuçlanabileceği gibi, her iki sporcunun da mağlubiyeti ile de sonuçlanabilir.
- 27.2. Bir zafer bahşedilebilir:
 - a) zamanından önce (tam galibiyet);
 - b) müsabakanın tam zamanı bittiği için.

Madde 28. Tam zafer (zafer zamanından önce)

28.1. Toplam zafer şu şekilde ödüllendirilecektir:

- a) mükemmel (toplam) atış için — saldırganın düşmediği, ardından savunmacının sırtüstü ayakta durma pozisyonundan düştüğü (veya 'köprü' pozisyonuna düştüğü) veya sırtüstü hızla yuvarlandığı (durmadan) bir atış;
- b) acı verici (boğma) tutma veya bastırma sırasında 'pes et' sinyali verilmesi durumunda;
- c) nakavt halinde;
- d) iki (2) kez devrilme durumunda;
- e) sporculardan birinin 8 veya daha fazla puanlık bir avantajı olması durumunda (eğer sporculardan biri rakibinden 8 (veya daha fazla) puan fazla alırsa);
- f) Rakibin müsabakadan çekilmesi halinde;
- g) Rakibin yarışmadan çekilmesi (diskalifiye olması) halinde.

28.2. Yukarıda belirtilen durumlarda müsabaka durdurulur, toplam galibiyet sporculardan birine verilir ve müsabakanın bitiş saati skor tablosuna işlenir.

Madde 29. Maçın tam süresi sonunda galibiyet

- 29.1. Maçın süresi dolduğunda en fazla puan alan sporcu galip sayılır.
- 29.2. Yarışmacıların puanları eşit ise teknik hareketlerden (atışlar, tutmalar, vuruşlar) en fazla puan toplayan yarışmacı galip sayılır.
- 29.3. Müsabaka sonunda teknik puanların eşit olması durumunda, daha fazla kaliteli aksiyon gerçekleştiren (daha fazla aksiyon 4 ve 2 puanla değerlendirilir) sporcuya galibiyet verilir.
- 29.4. Müsabaka sonunda her iki sporcunun aksiyonlarının değerlendirilmesinde tüm göstergeler eşitse, değerlendirilen tekniği en son gerçekleştiren sporcuya galibiyet verilir (1, 2, 4 puan).
- 29.5. Müsabaka sonunda her iki sporcunun da teknik puanı yoksa ve uyarı sayıları eşit değilse, galibiyet, daha az uyarı alan sporcuya verilir.
- 29.6. Uyarı sayıları da eşitse, uyarıyı en son alan sporcu elenir.

- 29.7. Sporcuların ilk uyarıyı farklı zamanlarda, ikinci (veya üçüncü) uyarıyı da aynı anda almaları durumunda, ilk uyarıyı en son alan sporcu mağlup sayılır.
- 29.8. Müsabaka sonunda hiçbir sporcunun teknik puanı yoksa ve sporculardan biri uyarı almışsa, galibiyet rakibine verilir.

Madde 30. Tekniklerin değerlendirilmesi

- 30.1. Hücüm oyuncusunun uyguladığı ve toplam galibiyeti sağlamayan teknikler puanla değerlendirilir.
Bir atışın değerlendirilmesi aşağıdakilere bağlı olacaktır:
- Atışın saldırgan tarafından düşerek mi yoksa düşmeden mi yapıldığı;
 - savunmacının hangi pozisyonda olduğu; savunmacının atıştan sonra
 - vücudunun hangi kısmına düştüğü.
- 30.2. Dört puan aşağıdakiler için verilecektir:
- a) rakibin kendi yanına veya 'yarım köprü' pozisyonuna düştüğü, düşmeden yapılan bir atış veya vuruş;
 - b) rakibin sırt üstü veya 'köprü' pozisyonuna düştüğü bir atış veya düşmeli vuruş için;
 - c) bir nakavt için.
- 30.3. İki puan aşağıdakiler için verilecektir:
- a) rakibin göğüs, karın, kalça, alt sırt veya omuz üzerine düştüğü, düşmeden yapılan bir atış veya vuruş;
 - b) rakibin düştüğü bir atış veya vuruş için yan yatmış veya 'yarım köprü' pozisyonuna düşmüş;
 - c) 20 saniye sabit tutun.

30.4. Bir nokta aşağıdakiler için verilecektir:

- Rakibin göğüs, karın, kalça(lar), alt sırt veya omuz üzerine düştüğü bir atış veya düşmeli vuruş için;
- Rakibe verilen ikinci ve üçüncü uyarı için.

Savunmacı düşüyor	Saldırgan bir atış veya vuruş gerçekleştirir	
	düşmeden	Düşerek
sırtta, "köprü"	mükemmel (toplam) atış	4 puan
yanda, "yarım köprü"	4 puan	2 puan
göğüste, midede, kalçalarda, alt sırtta, omuzda	2 puan	1 puan

Bir grev sonucu defans oyuncusu	Saldırgan bir saldırı gerçekleştiriyor
nakavt olur	tam galibiyet (zamanından önce galibiyet)
knockdown olur	4 puan
iki kez knockdown olur	tam galibiyet (zamanından önce galibiyet)

30.5. Müsabaka esnasında sporcuların teknik hareketleri hakem üçlünün salt çoğunluğu ile değerlendirilir.

Madde 31. Mat kenarındaki eylemler

- Müsabaka esnasında sporcuların hakemin izni olmadan minderin kenarından dışarı çıkmaları yasaktır.
- Hakem kararıyla sporcu, Yan Hakemin zorunlu refakatinde SAMBO formasını değiştirmek üzere minderini terk edebilir.
- Aşağıdaki durumlarda 'mat dışı' pozisyon (matın kenarının dışında) dikkate alınır:
 - Ayakta duran sporculardan biri her iki ayağını da matın dövüş alanının kenarına bastı;
 - Yer pozisyonunda, her iki sporcu da mat dövüş alanının kenarının dışına çıktı;
 - Yer pozisyonunda sporculardan biri minderin güvenli alanının dışına çıktı.

- 31.4. Müsabaka esnasında “mat dışı” pozisyon hakemlerden biri tarafından, tartışmalı konular görüşülürken ise hakem üçlüsünün oy çokluğu ile belirlenir.
- 31.5. Sporcular kendilerini “mat dışı” pozisyonda bulurlarsa, Hakem düdüğü ile matın ortasına geri dönerler ve ayakta durma pozisyonundan müsabakaya devam ederler.
- 31.6. Mat dövüş alanı içerisinde başlayıp mat dövüş alanı dışında biten, ancak matın güvenlik alanı sınırları içerisinde kalan bir vuruştan düşen atış (karşı atış), düşüşten sonra savunmacının gövdesinin matın güvenlik alanı sınırları içerisinde kalması (aynı anda uzuvlar ve baş, matın güvenlik alanı dışında olabilir) koşuluyla değerlendirilir.
- 31.7. Mat dövüş alanı içerisinde başlayıp, matın güvenlik alanı dışında biten bir vuruştan düşen atış (karşı atış) değerlendirilmez (savunmacının gövdesinin herhangi bir kısmı matın güvenlik alanı dışındadır), ancak nakavt (knockout) puanı verilir.
- 31.8. “Mat dışı” pozisyondan başlayan atışlar değerlendirmeye alınmayacaktır.
- 31.9. “Mat dışı” pozisyonda yapılan vuruşlar değerlendirilmeyecektir.
- 31.10. Tutma ve ağırlı tutmalar “mat üzerinde” pozisyonda başlatılabilir, gerçekleştirilebilir ve değerlendirilebilir (sporculardan biri matın temas alanıyla temas halindeyken, ikinci sporcu matın kenarlarının içinde (matın güvenlik alanı içinde) kalır.

Madde 32. Uyarılar

- 32.1. Sporcuya kuralları ihlal etmesi halinde Uyarı verilir.
- 32.2. Uyarılar, ardışık (1'den 3'e) verilenler ve puanlı ön Uyarı ile verilenler olmak üzere ikiye ayrılır.
- 32.3. Uyarılar üst üste verildiğinde, Kuralların tekrar ihlal edilmesi halinde sporcuya bir sonraki Uyarı verilir.
- 32.4. Bir müsabaka sırasında her sporcuya toplamda en fazla üç Uyarı verilebilir.
- 32.5. Sporcuya dördüncü Uyarı verilmesi halinde, bu sporcu müsabakadan çekilir.
- 32.6. Müsabaka esnasında hakem üçlüsünün oy çokluğu ile uyarı verilir.

32.7. Sporcunun Uyarı aldığı Kural İhlalleri şunlardır:

Bölüm Dövüşten Kaçınma	Ayakta veya yerde pozisyonda mat vuruş alanının ihlali veya kasıtlı olarak aşılması;
Kavgadan kaçınma	müsabakanın pasif yürütülmesi (ayakta dururken tutuştan kaçınma, atak hareketlerini reddetme, müsabaka zamanını geciktirme);
	sahte saldırı - gerçek bir saldırı olmaksızın yere doğru hareket etme (savunma oyuncusu dengesini kaybetmez);
	dışarıya doğru itme (atış yapma niyeti olmadan, blok tutuşu kullanarak mat vuruş alanı dışında rakibe doğrudan darbe vurma);
	Üniforma Kuralları'nın kasıtlı olarak ihlali (örneğin ceket kollarını sıvamak, kemerini çözmek, kaskını, eldivenlerini çıkarmak veya çıkarmak, ağızlık koruyucusunu kasıtlı olarak düşürmek);
	dövüş taklidi;
	yerde pasif savunma;
Yasaklanmış tutuşlar	kasıtlı olarak rakibin parmaklarını kavrama;
	hakem şartlarına uyulmaması;
Kötü davranış	minderdeki konuşmalar (hakemle, rakiple, antrenörle, vb.); Hakemin izni olmadan mattan ayrılmak (tıbbi yardım için dahil);
	mat için geç kalmak:
	İlk çağrıdan sonra 30 saniye boyunca - 1. uyarı; İlk çağrıdan sonra 1 dakika boyunca - 2. uyarı; İlk çağrıdan sonra 1,5 dakika boyunca - 3. uyarı.

32.8. Yasaklı bir tekniği uygulayan sporcuya puanlı bir Uyarı verilir ve yasaklı bir tekniğin tekrar uygulanması durumunda sporcu müsabakadan çekilir.

32.9. Sporcunun puanla birlikte Uyarı alması gereken yasaklı teknikler şunlardır:

Bölüm	İhlal
Yasaklanmış bir tekniğin uygulanması	Rakibin kasıtlı olarak kafasına fırlatılması; acı verici tutma için kavramalarla fırlatmalar ("düğüm", "kaldıraç"); düdükten sonra vuruşlar, acı verici tutma ve boğma tutuşu; omurga ve boyuna doğrudan acı verici darbe (baskı, hiperekstansiyon); ayak parmaklarının, parmakların ve ellerin acı verici tutuşları; ayak "düğümü"; bacağın doğal katlanma düzleminde değilken bükülmesiyle diz "kaldırıcı"; rakibin yüzüne eller, bacaklar veya baş ile baskı; rakibin vücudunun herhangi bir yerine dirsek veya diz ile doğrudan darbe; avuç içi veya avuç içi tabanı ile vuruşlar; ayakta pozisyondan rakibe yerdeki pozisyona vuruşlar; parmaklarla vuruşlar; erkekler için - yerdeki pozisyonda başa kafa vuruşları ve dirsek vuruşları, kadınlar için - yerdeki ve ayaktaki pozisyonda başa kafa vuruşları ve dirsek vuruşları. Başın arkasına ve tepesine, başın bazı kısımlarına, boğaza, köprücük kemiğine, kol ve bacak eklemlerine (dirsek, diz, ayak kemeri) doğal kıvrımlarının tersine, ayrıca saldırıya uğrayan bir uzvu kilitlerken yapılan vuruşlar; sırta, alt sırta, kuyruk sokumuna, anüse yapılan vuruşlar; kasıklara kasıtlı vuruşlar; rakip kask takmıyorsa, kafa vuruşları.

Madde 33. Sporcunun müsabakadan çekilmesi

- 33.1. Bir müsabık, müsabakanın üç hakeminin aynı görüşte olması veya hakemlerin çoğunluğunun görüşünün Başhakem Yardımcısı tarafından desteklenmesi halinde, Başhakem Yardımcısının kararıyla müsabakadan çekilir.
- 33.2. Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi durumunda, müsabaka rakibin önceden galip ilan edilmesiyle sona erer.

33.3. Bir sporcu aşağıdaki durumlarda müsabakadan çekilir:

- a) yasaklanmış bir tekniğin tekrar tekrar uygulanması sonucunda;
- b) doktorun kararıyla (bir sporcunun artık yarışmaya katılamaması durumunda (nakavt veya iki (2) nakavt) tek bir maçtaki düşüşler, hastalık, yaralanma, kusma);
- c) zaman aşımı ve cezaların aşılması sonucu
 - i. Bir sporcunun tıbbi bakım sağlanması için belirlenen iki (2) dakikalık zaman sınırına uymaması halinde;
 - ii. ilk çağrıdan sonraki iki (2) dakika içinde mat için geç kalmak;
 - iii. Üç (3) Uyarıdan sonra, bir sporcuya 4. Uyarının verilmesi gerekiyorsa.

33.4. Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi durumunda, çekilme anındaki sonuçlarına göre sıralanır ve sonuçlarına göre alınan puanlar takımların genel sıralamasına eklenir.

Madde 34. Diskalifiye

- 34.1. Diskalifiye (bir sporcunun yarışmadan elenmesi), üç hakemin oy birliği ile karar vermesi veya Başhakem Yardımcısının oylarının çoğunluğunu desteklemesi halinde Başhakemin kararıyla gerçekleştirilir.
- 34.2. Sporcunun diskalifiye olması durumunda müsabaka, rakibine önceden galibiyet verilerek durdurulur.
- 34.3. Aşağıdaki durumlarda Diskalifiye meydana gelir:

Bölüm	İhlal
Etik olmayan davranış	kasıtlı tırmalamalar, ısırılmalar; yasaklanmış bir tekniğin sonucu olarak rakibin etkinliğe katılımını sürdürmeyecek duruma gelmesi sonucu meydana gelen yaralanma;
	Rakibe, hakemlere, katılımcılara ve seyircilere yönelik saldırgan dil ve jestler; hakemlere hile yapmak;
	Bir müsabakanın başında veya sonunda el sıkışmayı reddetmek.
	21 inci maddenin 2 nci fıkrasının (f) bendinde belirtilen haller dışında ödül törenine katılmamak.

- 34.4. Diskalifiye durumunda sporcu bireysel sıralamada yer alamaz ve madalya alamaz, elde edilen puanlar takımların genel sıralamasına eklenmez.

Madde 35. Takım yarışma yönetmeliği

- 35.1. FIAS Combat SAMBO takım müsabakaları repesaj maçları olmaksızın gruplara ayrılma ve eleme sistemiyle düzenlenecektir.
- 35.2. Yarışmaların yapılma şekli, takımda yer alacak sporcu sayısı, yarışacakları kilo kategorileri ve yarışma sırasında takım üyelerinin değiştirilebilme imkânı Yönetmelikle belirlenir.
- 35.3. Takım müsabakası katılımcılarının tartımı, müsabakanın arifesinde yapılacaktır.
- 35.4. Takımlar arasındaki maçların sıralaması kura ile belirlenecektir.
- 35.5. Her maç için takım üye sayısı tam kadro sayısının yarısından fazla olmalıdır.
- 35.6. Takım müsabakalarında her turda başlayacak müsabakaların ağırlık kategorisi, Genel Teknik Toplantıda çekilecek kura ile belirlenir.
- 35.7. Takımlar kendilerini tanıtmak için mindere çıkar ve düşük sıklet kategorisinden yüksek sıklete doğru tek sıra halinde dizilirler.
- 35.8. Takımlar mindere çıktıklarında hakemin işaretini takip ederek minderin merkezine dönük tek sıra halinde dizilirler.
- 35.9. Spiker takımları tanıtır (bireysel üyelerini tanıtmadan). Sonra takımlar sırayla yürüyerek minderi terk eder ve sadece kura ile seçilen kilo kategorisindeki sporcular minderde kalır; Spiker tarafından tanıtılırlar; sonra Hakem düdüğü çalar ve maç başlar.
- 35.10. Maça kayıt yaptıran ve takımının tanıtımına katılmayan yarışmacı, katılmamış sayılır ve yarışmadan çekilir.
- 35.11. Bir müsabaka sona erdiğinde Spiker müsabakanın sonucunu açıklar ve bir sonraki müsabakanın yarışmacılarını tanıtır.
- 35.12. Son maç da bittikten sonra takımlar mindere davet edilir ve minderin ortasına doğru yüzleri dönük şekilde sıralanırlar.
- 35.13. Kazanan takım açıklandıktan sonra hakemin el işaretiyle takımlar tek sıra halinde hareket ederek el sıkışmak üzere minderi terk ederler.
- 35.14. Müsabıklardan biri müsabakaya gelmez veya gelmezse, rakibine 0.00 zaman ile önceden galibiyet verilir.
- 35.15. Takım etkinliği galibi, üyelerinden en fazla galibiyet alan takım olacaktır.
- 35.16. Eşit sayıda galibiyet olması halinde kazanan ek bir maçla belirlenir. Müsabakanın kilo kategorisi kura ile derhal belirlenecektir. Bir takımın galibiyet sayısı toplam müsabaka sayısının yarısını geçerse takım müsabakası durdurulur, kalan müsabakalar iptal edilir ve kazanan ilan edilir.

- 35.17 Eleme usulü ile yapılan takım müsabakalarında Ek-2'nin temel hükümleri uygulanır.
- 35.18. Doktor tarafından yarışmacı çekilmesi nedeniyle Yönetmelikte belirtilen sayıdan az üyesi kalan takımların sıralaması, takım üyesinin çekilmesi anındaki sonuca göre belirlenir.
- 35.19. Yarışmacıların tartıya gelmemesi veya Baş Hakem tarafından Kural ihlali nedeniyle çekilmesi durumunda, takım sıralaması belirlenmez.

Madde 36. Protestolar

- 36.1. Maçın hakemliği sırasında Kuralların ağır bir şekilde ihlal edilmesi veya olağan dışı bir durum oluşması halinde itiraz yapılabilir.
- 36.2. İtirazın yapılış usulü:
- Takım temsilcisi tarafından yarışma sırasında doğrudan yarışmanın Baş Hakemi'ne yazılı olarak itirazda bulunulmalı ve ihlal edilen Kural maddeleri belirtilmelidir;
 - Olağandışı bir durumda (Yönetmelik ihlali, tartı ve yarışmacıların kura prosedürleri, eşleştirme, görevlilerden gelen yanlış bilgilendirme vb.) itiraz, Yarışma yetkililerinin yarışma parkuruna ve sonuçlarına en az zarar verecek şekilde hızlı bir şekilde karar alabilmeleri için, olayın meydana gelmesinden hemen sonra yazılı olarak yapılmalıdır.
- 36.3. Protesto değerlendirmesi:
- Hakemlik sırasında Kural ihlaline ilişkin itiraz, bu müsabakanın hakemliğine katılan tüm hakemlerin katılımıyla Baş Hakem tarafından, FIAS Teknik Komisyonu Başkanı veya temsilcisi ile birlikte değerlendirilir;
 - Olağan dışı bir durumda yapılacak itiraz, Kuralları ihlal eden kişilerin ve FIAS Teknik Komisyonu Başkanı veya temsilcisinin huzurunda değerlendirilir.
- 36.4. İtiraz üzerine karar:
- Hakemlik sırasında Kural ihlaline ilişkin itiraza ilişkin karar, yarışma sırasında itirazı yapan temsilciye bildirilir ve müsabakanın nihai sonucunu etkilemez;
 - Diğer durumlarda itiraza ilişkin karar, itirazı yapan temsilciye, yarışmanın parkuruna ve sonuçlarına en az zarar verecek şekilde yapılan hataların düzeltilmesi imkânını sağlayan süre içerisinde bildirilir.

BÖLÜM V. YARIŞMA ALANI EKİPMANI

Madde 37. SAMBO matı

- 37.1. SAMBO matı daha küçük matlardan ve 11x11 metre boyutlarında olması gereken bir kılıftan oluşur.
- 37.2. Matlar elastik sentetik malzemeden yapılmalı ve 5 santimetre kalınlığında olmalıdır.
- 37.3. Kılıf pürüzsüz sentetik kumaştan (pürüzlü dikişler olmadan) yapılmalı ancak kaygan olmamalıdır.
- 37.4. Örtü sıkıca gerilerek hasıra sağlam bir şekilde tutturulmalıdır.
- 37.5. Kapak mutlaka dezenfekte edilmelidir.
- 37.6. Kapakta aşağıdaki işaretler bulunacaktır:
 - a) Sporcuların dövüştüğü minderin dövüş alanı, çapı 8 metre olan bir daire olacaktır;
 - b) Matın merkezi FIAS ile işaretlenecektir
1 metre çapındaki dairenin içinde logo;
 - c) Matın iki zıt köşesi kırmızı renkte olacaktır (matın solunda)
Masa Yanı Hakemi) ve mavi (Masa Yanı Hakeminin sağında).
- 37.7. Matın serileceği alan, mattan her yönde en az 1 metre daha geniş olmalıdır.
- 37.8. Birden fazla mat üzerinde yarışma düzenlenmesi durumunda, matların aralarında boşluk kalmayacak şekilde yan yana konulması önerilir.
- 37.9. Platform üzerinde yapılan yarışmalarda platformun yüksekliği 1 metreyi geçmemeli, platformun yanları ise dış tarafa doğru 45 derece eğimli olmalıdır.
- 37.10. Mat ve yarışma ekipmanlarının uygunluğu FIAS Teknik Komisyonu temsilcisi tarafından belirlenecektir.
- 37.11. Tüm resmi FIAS yarışmalarında yalnızca FIAS lisanslı matlar kullanılabilir.

Madde 38. Yarışmalarda kullanılan ekipmanlar

- 38.1. Ses sinyali (gong) için herhangi bir sistem kullanılabilir, ancak bunun yeterli yükseklikte bir sese sahip olması gerekir.
- 38.2. Tartım terazilerinin kalibre edilmesi gerekmektedir.
- 38.3. Kronometrelerde, dakika ve saniye göstergelerinin müsabaka sonuna kadar bozulmamasını sağlayan durdurma ve başlatma cihazı bulunmalıdır.
- 38.4. Sporcuların aldıkları puanları gösteren elektronik skorbord, seyircilere ve yarışmacılara müsabakanın gidişatı hakkında bilgi vermek amacıyla minderler her iki tarafına yerleştirilir.
- 38.5. Elektrik kesintisi veya elektronik kronometre arızası durumunda yarışmanın devam edebilmesi için tüm matların mekanik skorbord, gong ve manuel kronometrelerle donatılması zorunludur.
- 38.6. Her Başhakem Yardımcısı masasına, videoların izlenebilmesi için video kameraya ait bir monitör yerleştirilecektir.
- 38.7. SAMBO ceket standartlarını ölçmeye yarayan aletler üniforma kontrol alanına yerleştirilecektir.
- 38.8. Müsabakalar sırasında minderlerin acil temizliği için özel ekipmanlar her minderlerin yanına konulmalıdır.



YARIŞMA YÖNETMELİĞİ

1. Ev sahibi kuruluşlar tarafından onaylanan Yarışma Yönetmeliği (bundan böyle Yönetmelik olarak anılacaktır), Kurullarla birlikte Yarışma Görevlileri ve yarışmacıları yöneten ana belgeyi oluşturacaktır. Diğer durumlarda, Yarışma Görevlileri Kurullar tarafından yönlendirilecektir.
2. Yönetmelik hükümlerinin açık olması ve farklı yorumlara konu olmaması gerekmektedir.
3. Yönetmelik aşağıdaki bölümleri içerecektir:
 - yarışmaların adı;
 - yarışmaların yeri ve tarihleri;
 - yarışmaların yönetimi (organizasyonlar)
(yarışmalara ev sahipliği yapmakla görevlendirilmiştir);
 - yarışmacıların tartılmasının zamanı, yeri ve prosedürü;
 - Kura çekiminin zamanı, yeri ve usulü;
 - toplantıların zamanı, yeri ve prosedürü
antrenörler ve heyet temsilcileri;
 - sporcuların antrenmanlarının zamanı, yeri ve prosedürü;
 - Yarışma programı;
 - takımlar için yer ve konaklama koşulları (isimler)
ve otellerin iletişim bilgileri, rezervasyon koşulları);
 - Yarışmalara katılım koşulları (delegasyon üyeleri,
takımlar ve yarışmacılar için katılım koşulları, kilo kategorileri, yaş);
 - Yarışmaların düzenlenmesine ilişkin koşullar ve prosedür;
 - yarışma kazananların ve madalya kazananların ödüllendirilmesi;
 - Yarışmalara katılım başvurularının sunulma şekli ve tarihleri;
 - Yarışmacılara tıbbi hizmet sağlanmasına ilişkin sigorta ve prosedür;
 - Yarışmacıların akreditasyonuna ilişkin usul ve koşullar;
 - hakemler;
 - doping kontrolü;
 - finansal şartlar (lisans, konaklama, transfer);
 - vize desteği;
 - pazarlama ve reklamcılık;
- Ek Bilgiler;
 - iletişim bilgileri.
4. Yönetmelikte değişiklik ve eklemeler, yalnızca bunu onaylayan kuruluşlar tarafından yapılabilir, ancak en geç kura başlamadan önce ve tüm katılımcı takımların temsilcilerine veya tüm yarışmacılara zorunlu bildirimde bulunulması koşuluyla yapılabilir.



GRUPLARA DAĞILIM VE ELEMİNASYONLU YARIŞMA SİSTEMİ

I. Yarışma yürütme prosedürü

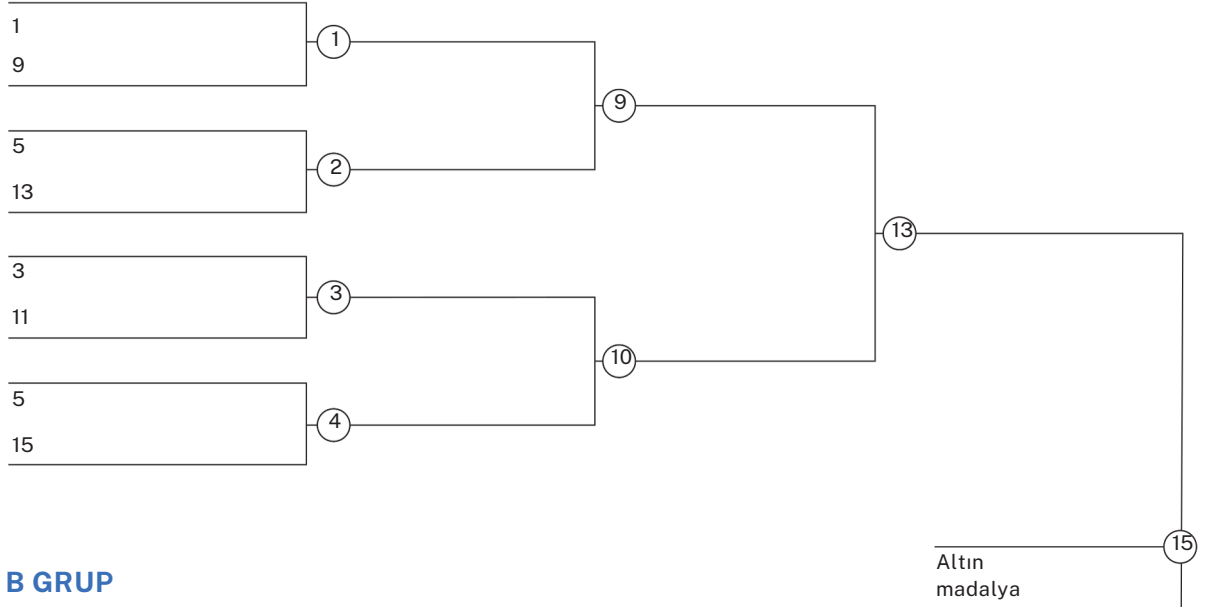
1. Kura çekiminde tüm katılımcılar A (tek) ve B (çift) olmak üzere iki gruba ayrılır. Her sporcunun sayısal sıralaması, tartı sırasında veya bittikten sonra doğrudan kura ile belirlenir ve yarışmanın tüm süresi boyunca kendisi için saklanır.
2. Ön eleme müsabakalarında birinci ve sonraki tüm turların çiftleri ve müsabaka sıralaması Ek-3'e göre oluşturulur.
3. A ve B gruplarında eleme maçlarında galibiyet alan katılımcılar bir sonraki tura geçer. İki finalist belirlenene kadar devam eder - grupların en iyileri (A1 ve B1).
Finalde ise 1.lık maçları yapılıyor.
4. Yarı finalde elenen sporcular ise bronz madalyanın sahibi oluyor.
5. Çeyrek finalde finalistlere yenilen sporcular
6. finallerde (1/4) 5. ve 6. sırayı paylaşıyorlar.
7. Son 16'da (1/8) finalistlere elenen sporcular 7. ve 8. sıraları paylaşırlar.
8. Bir sıkllette sadece bir sporcunun tartılması halinde, Düzenleme Kurulu sporcuya madalya ve diploma verir, ancak resmi bir ödül töreni düzenlemez;
9. Sporcunun puanı, takımın puanına eklenir (sporcu 1. olmuş gibi).
Diğer durumlarda ödül töreni olağan şekilde yapılır.



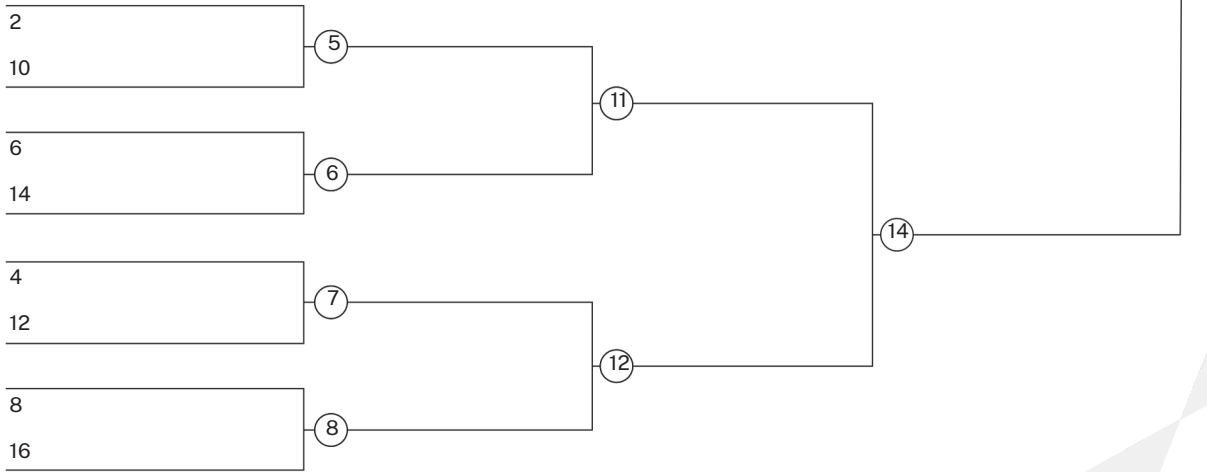
Ek 3

COMBAT SAMBO Yarışması PUAN TABLOSU "Yarışma gruplara dağıtım ve eleme sistemi"

GRUP A



B GRUP



Baş Hakem _____ / _____ / _____

Sekreteri _____ / _____ / _____



Ek 4

Tartım ve Kura RAPORU

yarışmanın adı _____

20 _____

ağırlığa kadar _____ kg

No	Ülke	Soy isim	İlk adı	Doğum tarihi	Doğru ağırlık	Sporcunun imzası	Kura No
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Baş Hakem _____ / _____ /

Baş Sekreter _____ / _____ /

Doktor _____ / _____ /

Hakemler _____ / _____ /



Ek 5

Combat SAMBO yarışmalarının düzenlenmesi için GEREKLİ yarışma görevlisi ve destek personeli sayısı

Mezhep	Yetkililerin sayıya göre dağılımı	
	2 mat	3 mat
YARIŞMA GÖREVLİLERİ:		
Baş Hakem Baş Hakem	1	1
Yardımcısı Baş Sekreter Baş	2	3
Sekreter Yardımcısı	1	1
Hakemler (Hakem, yan hakemler)	-	1
	14	21
Toplam	18	27
DESTEK PERSONELİ		
Üniforma kontrol	3	4
hakemi Teknik	2	3
sekreterler Zaman tutucu Skorbord	2	3
operatörü Spiker	1	2
Doktor Hemşire	1	2
Yönetici	1	2
	1	1
Toplam	13	20
GÖNÜLLÜLER		
Sporcuların arenaya girerken refakat edilmesi Video kayıt sistemi operatörleri	8	12
Sekreteryaya kuryeleri Refakatçiler	2	3
(doping karşıtı hizmet gönüllüsü) Bakım görevlisi (mat temizleyici)	1	1
	9	9
	2	3
Toplam	22	28
TOPLAM:	53	75



Ek 6

Yarışmanın Baş Hakeminin yarışma yetkililerinin çalışmalarının değerlendirilmesine ilişkin raporu

yarışmanın adı _____

20____

ağırlığa kadar _____ kg

No	Ad Soyad	Ülke	Toplam değerlendirme
1			
2			
3			
4			
5			
...			

Baş Hakem _____ / _____ /

Başhakem Yardımcıları, her yarışma gününün sonunda hakemlerin çalışmalarını belirlenen kriterlere göre (bkz. Ek-7) 7 puan üzerinden değerlendirir.

Başhakem, yarışmanın her gününden sonra yardımcıları belirlenen kriterlere (Ek 7) göre 7 puanlık bir ölçek üzerinde değerlendirir. Yarışmanın tüm günlerinin sonunda Başhakem, yardımcıları ve tüm hakemleri belirlenen kriterlere (Ek 7.1) göre 3 puanlık bir ölçek üzerinde değerlendirir.

Yarışmanın sona ermesiyle Başhakem ve yardımcıları hakemlerin çalışmalarını özetler ve onlarla birlikte tüm hakemleri belirlenen kriterlere göre (bkz. Ek 7, 7.1) 10 puanlık bir skalada değerlendirir.

Daha sonra Baş Hakem, Hakemler toplantısı düzenleyecek ve her bir hakemin çalışmaları hakkında yorum yapacaktır.

Bunlardan biri, listeden her bir hakemin değerlendirmesinin duyurulmasıyla özetlenir.

Özet raporun elektronik versiyonu (Microsoft Word formatında) sekreter raporuyla birlikte FIAS e-postasına gönderilecek, sekreter raporunun ve Baş Hakem raporunun imzalı orijinal nüshaları ise FIAS Teknik Komisyon Başkanına veya vekiline teslim edilecektir.



HAKEM ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

İHLALLER (hatalar)	Puanlar
TEMİZ HAKEMLİK	
1. Hata yok,	7
ÖNEMSİZ HATALAR	
1. Jestlerde hata (yanlış elle yapılan bir jest, yanlış jest dizisi, vb.) 2. Bir eylemin değerlendirilmesinde bir düzeyde sapma (başlangıçtan bitişe doğru olanı) (2 puan yerine 1 puan vs.) 3. Cezaların gecikmesi ve uygunsuzluğu 4. Performans ve uyulması gereken kurallara dikkatsizlik veya tam kontrol eksikliği Sporcuların ritüelleri (matlığa giriş, mattan çıkış, el sıkışma vb.)	5
ORTALAMA HATALAR	
1. Teknik eylemi gerçekleştiren sporcunun belirlenmesindeki belirsizlik 2. Teknik eylemlerin değerlendirilmesindeki belirsizlik (bir değerlendirmenin ardından karar verir) (meslektaşları tarafından; meslektaşlarının önce teknik eylemi değerlendirmesini bekler vb.) 1. Teknik eylemlerin birden fazla düzeyde değerlendirilmesinde sapma (doğru olandan). (4 puan vs. yerine 1 puan) 2. Hakem kurulu ile etkileşim eksikliği (geç değişiklikler/iptaller) (karar verme, meslektaşlarının hareketlerine tepki vermeme vb.) 3. Değerlendirmeler ve karşılaşmanın zamanı üzerinde kontrolün olmaması veya kaybolması. 4. Bir müsabaka sırasında sporcular üzerindeki kontrolün kaybı 5. Tutma ve ağırlı tutmaların gecikmeli başlangıcı veya sonu 6. Teknik bir eylem sırasında alınan uygunsuz pozisyon, objektif bir karar almayı zorlaştırır.	3
BÜYÜK HATALAR	
1. Maçın gidişatını etkileyen ve kazananın yanlış belirlenmesine yol açan hatalı karar. 2. Saldırı eylemi sırasında veya böyle bir eyleme hazırlık sırasında ayakta veya yerde iken, bunu yapmak için açık bir neden olmaksızın maçı durdurmak (saldırgan herhangi bir olumsuz eylemde bulunmamışsa) 3. Teknik bir eylem sırasında kontrol kaybına ve gecikmeye neden olan uygunsuz pozisyon 4. Olumsuz bir eylemin olumlu değerlendirilmesi (ayakta durma pozisyonunda ağırlı bir tutuşun değerlendirilmesi vb.) Kazananın belirlenmesi (Acı verici bir tutuş sırasında teslimiyet meydana geldiğinde ve Hakem bunu göremediğinde, bunun sporcunun yaralanmasına neden olması veya neden olabilecek olması vb.) 5. Taraflı hakemlik 6. 'Olumsuz' SAMBO'ya geç tepki (kasıtlı zaman geciktirme, kaçınma vb.)'ye karşı pasif tepki) 7. SAMBO hakkında genel bilgi ve anlayış eksikliği	1



Ek 7.1

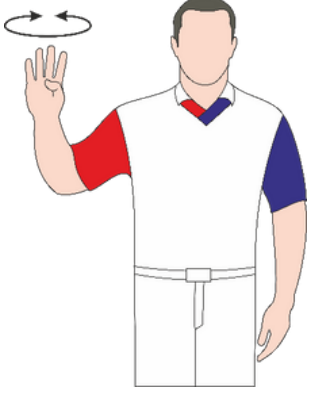
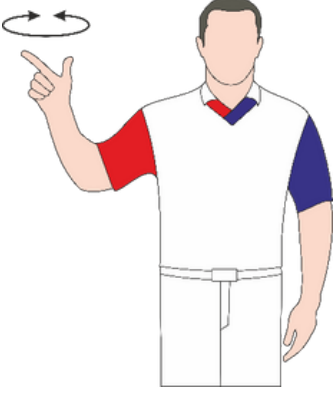
HAKEM ÇALIŞMA DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

MESLEKİ VE KİŞİSEL YETERLİLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ	Puanlar
<ol style="list-style-type: none">1. SAMBO'nun anlaşılması (Kuralların bilgisi, anlaşılması) (maç mantığı, durumun anlaşılması vb.)2. 'SAMBO dili'ne hakimiyet (terim bilgisi, eylemlerini kanıtlama yeteneği)3. İngilizce hakimiyeti (birinin pozisyonunu savunma yeteneği, (İngilizce iletişim kurmak ve tartışmak)4. Özel jestlerin kontrolü (pozun estetiği, hareketler ve matın etrafında hareket etme)5. Karar alma hızı (zamanında tepki verme ve karar/değerlendirme yapma)6. Görünüm (düzenlilik; temizlik ve uygun boyut) hakemlik biçimi; saç şekli; yapı, pozlar vb.)7. Doğruluk (Kurallarda belirtilen standartlara uygunluk ve tutum) (yarışmacılara, seyircilere, meslektaşlara vb. yönelik)8. Duygusal istikrar (zorlu veya zor durumlarda kendini kontrol edebilme yeteneği) (uygunsuz durumlara dayanıklılık; sabır; sakinlik; odaklanma yeteneği vb.)9. Objektiflik (Yasaya (Kurallara) sıkı sıkıya bağlılık)	3'ten 1'e



HAKEM JESTLERİ

No	Jest	Jest açıklaması
1	 <p>Yarışmacıların tanıtımı</p>	<p>Bir yarışmacıyı tanıtırken, Hakem ayakta durur ve hakem masasına yarı dönük bir şekilde mat maç alanının kenarında durur, kolunu yarışmacının yönünde, karşılık gelen renkteki gömlek koluyla uzatır. Daha sonra uzatılmış kollarını aynı anda omuz hizasına kadar (avuç içlerinin kenarları aşağı bakacak şekilde) her iki yönde ilgili sporcuya doğru kaldırır. Ellerini omuz hizasında birleştirir, yarışmacıları minderlerin ortasına yönlendirir ve sporcularla birlikte aynı yere yürür.</p>
2	 <p>Maçın başlangıcı</p>	<p>Maçın başlangıcında (veya ortasında tekrar başladığında) düdüğü çalar. Aynı zamanda, dirsekten bükülmüş kolunu enerjik bir şekilde sporcuların arasında matın ortasından yukarı aşağı hareket ettirir (ön kolun yatay pozisyonuna). Sonra geri adım atar ve sporcuların hareketlerini gözlemlemek için uygun bir yere geçer.</p>
3	 <p>Toplam zafer</p>	<p>Karşılık gelen renkteki kolu, avuç içi öne bakacak şekilde düz bir şekilde yukarı kaldırır, parmaklar kapalıdır.</p>

No	Jest	Jest açıklaması
4		Dirsekten bükülmüş, aynı renkteki kolu dört parmağı gösterecek şekilde yukarı kaldırır (başparmak avuç içine bastırılır) ve avuç içini soldan sağa çevirir.
Dört puan		
5		Dirsekten bükülmüş kolunu, aynı renkteki kolun baş ve işaret parmaklarını gösterecek şekilde yukarı kaldırır ve avucunu soldan sağa çevirir.
İki puan		
6		Dirsekten bükülmüş kolunu, aynı renkteki koluyla yukarı kaldırır, sadece başparmağı görünür ve avucunu soldan sağa çevirir.
Bir puan		

No	Jest	Jest açıklaması
7		El ile 2-3 yatay sağ-sol hareketi yapar (açık avuç içi aşağı bakacak şekilde).
	Eylem puanlanmadı	
8		Tutturma hareketinin başlangıcında Hakem, avuç içi aşağı bakacak şekilde kolunu uzatır. Gömlek kolu, tutmayı yapan sporcunun üniforma rengine uygun olmalıdır. Tutma tamamen tamamlanmışsa Hakem elini indirir ve uygun jestle tutmayı değerlendirir. Eğer savunma oyuncusu tutmadan kurtulursa, Hakem 'Aksiyon puanlanmadı' işaretini gösterir.
	Tutma	
9		Acı veren bir tutuşun başlangıcında, "Acı veren tutuşu say!" ifadesiyle aynı anda, avuç içi yumruk şeklinde kolunu uzatır. Gömlek kolu, acı veren tutuşu gerçekleştiren sporcunun tek tip rengine karşılık gelir. Savunmacı acı veren tutuştan kurtulursa ("Puanlanmadı!" ifadesinden sonra), Hakem "Hareket puanlanmadı" hareketini gösterir.
	Acılı tutuş	

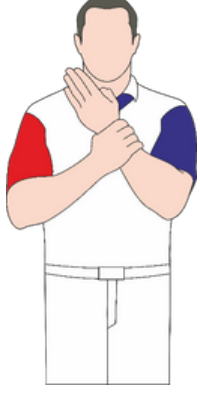
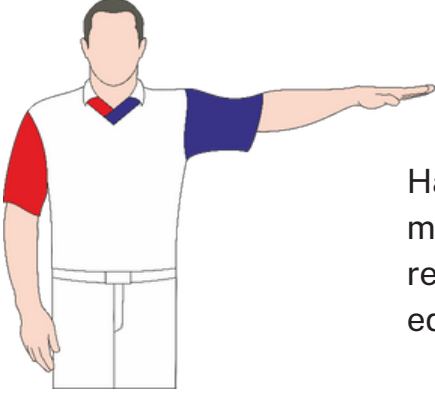
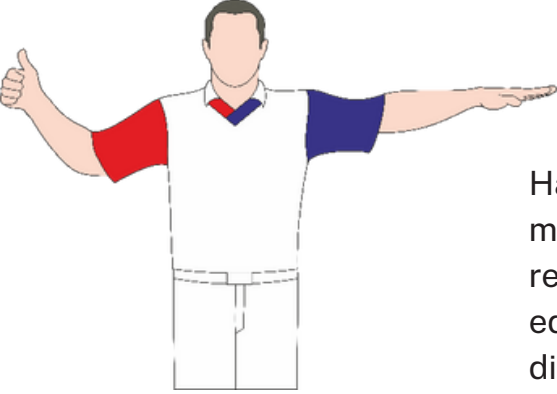
No	Jest	Jest açıklaması
10		<p>Mat kenarına en yakın elini omuz hizasına doğru kaldırır. Sonra düdüğü çalar ve düz koluyla matın ortasına doğru işaret eder. Dövüş daha sonra matın ortasında devam eder.</p>
11		<p>Düdüğü çalar, sonra dirseklerden bükülmüş iki kolu avuç içleri birbirine doğru açık şekilde kaldırır. Ön kollar birbirine paralel olmalıdır.</p>
12		<p>Kollarını göğüs hizasına kadar kaldırır, avuç içlerini kendine doğru açar ve önünde birkaç dairesel hareket yapar.</p>

'Mat Dışı' pozisyonu

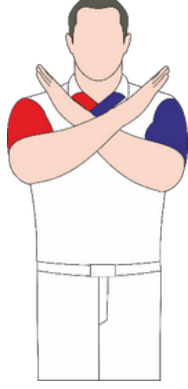
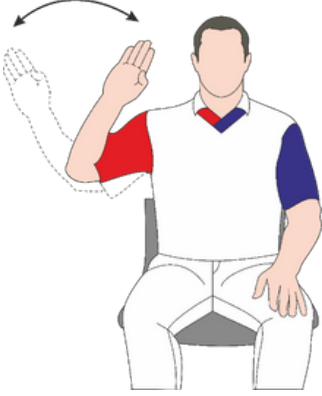
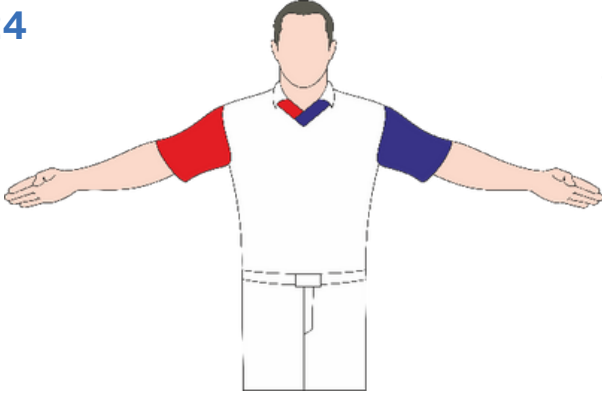
Yerden ayakta durma pozisyonuna geçiş

Kavgadan kaçınma

No	Jest	Jest açıklaması
13		Kollarını göğüs hizasına kadar kaldırır ve diğer eliyle düzleştirilmiş parmaklarını kavrar.
	Yasaklanmış tutuşlar	
14		Ellerini bel hizasına kadar indirir ve diğer eliyle bir kolunun bileğini kavrar. Yakalanan elin avuç içi aynı anda açık olmalıdır.
	Kötü davranış	
15		Kollarını göğüs hizasına kadar kaldırır ve diğer eliyle bir kolunun bileğini kavrar. Yakalanan elin ayası yumruk şeklinde sıkılmalıdır.
	Yasaklanmış teknik	

No	Jest	Jest açıklaması
16		Kollarını göğüs hizasına kadar kaldırır ve diğer eliyle bir kolunun bileğini kavrar. Yakalanan elin avuç içi aynı anda açık olmalıdır.
	Etik olmayan davranış	
17		Hakem masasına dönük olarak minderin ortasında durur, ilgili renkteki kolunu Kuralları ihlal eden sporcuya doğru kaldırır.
	1. uyarı	
18		Hakem masasına dönük olarak minderin ortasında durur, ilgili renkteki kollu elini Kuralları ihlal eden sporcuya doğru kaldırır ve diğer eliyle '1 puan' işareti yapar.
	2. ve 3. uyarılar	

No	Jest	Jest açıklaması
19		Hakem masasına dönük olarak minderin ortasında durur, aynı anda iki elini iki sporcunun üzerine kaldırır.
	Karşılıklı uyarı	
20		Doktor masasına dönük durur. Avuç içi yukarı bakacak şekilde düz bir elini doktor masasına doğru uzatır. Doktorun tepkisini bekler. Tıbbi yardım sağlanmaya başlayınca, Hakem elini indirir ve zaman tutucunun zamanı saymaya başlamasını sağlar. Yardım sağlanması sona erince, Hakem zaman sayımını 'Zamanı durdur' hareketiyle durdurur.
	Doktoru çağırın	
21		Bir elin ön kolu yüz hizasında yatay açık avuç içi aşağı bakacak şekilde tutulurken, diğer açık dikey avuç içinin parmakları, kenarı öne gelecek şekilde bu avucun ortasına doğru bastırılır.
	Zamanı durdur	

No	Jest	Jest açıklaması
22		Ön kollarını uyarı amaçlı çapraz yapar ve her iki avucunun kenarları öne bakar.
	Maçın sonu	
23		Dirsekten bükülü kolunu avuç içi öne bakacak şekilde kaldırır ve bilekle 2-3 dikey hareket yapar.
	Dikkat gerektirir	
24		Düdüğü çalar ve düz kollarla (açık avuç içleri aşağı bakacak şekilde) minderin köşelerini işaret eder.
	Sporcular köşelerine	

No	Jest	Jest açıklaması
25		<p>Hakem masasına dönük olarak matın ortasında durur ve sporcuların bileklerinden tutar (Hakemin kollarının rengi sporcunun üniformasının rengine karşılık gelir). Spiker kazananı ilan ederken, Hakem kazananın elini kaldırır.</p> <p>Daha sonra Hakem ve sporcular döner ve Hakem bir kez daha kazananın kolunu kaldırır (Hakemin kollarının rengi sporcunun üniformasının rengine uymaz). Daha sonra sporcular el sıkışır ve minderi terk ederler.</p>
	<p>Kazananın duyurulması</p>	
26		<p>Aynı başlangıç pozisyonu. Spiker maçın sonucunu açıkladığında, Hakem sporcuları kollarından tutar ve kaldırmaz. Diğer her şey kazananı açıklarken olduğu gibidir.</p>
	<p>Çekilme duyurusu her iki sporcunun (0:0)</p>	



Ek 9

COMBAT SAMBO karşılaşmaları hakkında HAKEM RAPORU

_____ 20 ____.

Mat _____

Raunt _____

Ağırlık _____ kg

HAYIR	Ad Soyad	Ülke	Dakikalara göre skorlar				Toplam puan	Zamanı geldi	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
...									

Baş Hakem _____ / _____ /

Sekreteri Teknik _____ / _____ /

Sekreter _____ / _____ /



Ek 10

**COMBAT SAMBO Takım Yarışması PUAN
TABLOSU**

20

Takım _____

Takım _____

Ağırlık kategorisi	Ad Soyad	Puanlar	Zaman	Kazanç lar	Kazanç lar	Zaman	Puanlar	Ad Soyad	Ağırlık kategorisi
58		1+4	5.00	1	0	5.00	2		58
...									...
+90		0		0	1	2.30	4+2+2		+90
				4	3				

Maçın genel sonucu _____ takım lehine _____

Hakem _____ / _____ /

Yan Hakemleri _____ / _____ /

Baş Hakem _____ / _____ /

Sekreteri _____ / _____ /



WWW.SAMBO.SPORT