

REGLAS NACIONALES DE SAMBO PLAYA



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

Abril 2026

CONTENIDO

- SECCIÓN I 3
 - FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN 3
 - Artículo 1 - Formato de las competiciones 3
 - Artículo 2 - Sistemas y métodos de competición..... 3
- SECCION II 3
 - PARTICIPANTES 3
 - Artículo 3 - Grupos de edad y de los participantes 3
 - Artículo 4 - Categorías de peso de los participantes 4
 - Artículo 5 - Pesaje de los participantes 4
 - Artículo 6 - Obligaciones y derechos de los participantes 4
 - Artículo 7 - Uniforme del competidor 5
 - Artículo 8 - Representantes de equipo y entrenadores 6
- SECCION III 7
 - OFICIALES DE COMPETICIÓN 7
 - Artículo 9 - Oficiales de competición 7
 - Artículo 10 - Árbitro central..... 7
 - Artículo 11 - Controlador de la competición 8
 - Artículo 12 - Médico oficial de la competición 8
- SECCION IV 9
 - REGLAS OFICIALES..... 9
 - Artículo 13 - El combate 9
 - Artículo 14 - Inicio y final de los combates 9
 - Artículo 15 - Duración del combate..... 10
 - Artículo 16 - Pausa entre combates 10
 - Artículo 17 - Resultado y evaluación del combate 10
 - Artículo 18 - Descalificación del combate..... 10
 - Artículo 19 – Acciones técnicas prohibidas 10
 - Artículo 28 - Protestas 11
- SECCION V 11
 - EQUIPAMIENTO DEL LUGAR DE COMPETICIÓN 11
 - Artículo 29 - Área de competición 11
 - Gestos del árbitro 12

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

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

SECCIÓN I

FORMATO Y MÉTODOS DE COMPETICIÓN

Artículo 1 - Formato de las competiciones

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

Artículo 2 - Sistemas y métodos de competición

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

SECCION II

PARTICIPANTES

Artículo 3 - Grupos de edad y de los participantes

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

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

La inclusión de un competidor a un grupo de edad se determinará por el año de nacimiento. El año de nacimiento de un competidor debe especificarse en el Reglamento.

Artículo 4 - Categorías de peso de los participantes

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

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

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

Artículo 5 - Pesaje de los participantes

1. El procedimiento de pesaje tiene como objetivo hacer coincidir el peso de un competidor con una de las categorías de peso. Un atleta tiene derecho a participar solo en una categoría de peso.
2. Un atleta que llegue tarde o no se presente al pesaje no podrá participar en las competiciones. A los participantes se les otorgará el derecho de pesarse en la báscula en la que se llevará a cabo el pesaje oficial una (1) hora antes del inicio del pesaje. El pesaje debe realizarse una sola vez en la víspera de las competiciones y debe durar **treinta (30) minutos**. Se permite usar varias básculas durante el pesaje, pero todos los participantes de la misma categoría de peso deben ser pesados en la misma báscula.
3. Es obligatoria la presencia de un médico durante el pesaje. Todos los árbitros deben usar uniforme oficial y el médico debe usar bata blanca.
4. Los competidores deberán someterse a un examen médico antes del pesaje. Los participantes serán pesados en ropa interior deportiva: hombres en ropa interior y mujeres en sujetador y ropa interior. No está permitido pesar sin ropa.
5. Ningún atleta será admitido al pesaje si no ha superado previamente el control médico. Deberán presentarse al control médico y al pesaje con su licencia federativa y documentación correspondiente (pasaporte, DNI, residencia...).
6. Las planillas del pesaje serán firmados por los árbitros responsables de esa báscula.
7. Un atleta puede competir solo en una categoría de peso, que corresponde a su peso real mostrado en el pesaje oficial.
8. Los equipos estarán compuestos por los atletas que participen en las competiciones individuales. El día de la competición por equipos, los atletas pueden competir en su propia categoría de peso o en la siguiente categoría (superior).
9. Los atletas no tendrán ningún pesaje adicional para participar en competiciones por equipos.

Artículo 6 - Obligaciones y derechos de los participantes

1. Los participantes deberán:

- a) seguir estrictamente las Reglas y Reglamentos de la Competición;

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

2. Los participantes tendrán derecho a:

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

Artículo 7 - Uniforme del competidor

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

Excepcionalmente, la FELODA permitirá participar con chaquetas de color rojo / azul.

Las atletas llevarán traje de baño debajo de la chaqueta y pantalones cortos.

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

3. Se prohibirá a los competidores llevar objetos metálicos sobre sus cuerpos durante los combates.

4. Se permitirán vendajes y cintas para proteger las articulaciones.



Artículo 8 - Representantes de equipo y entrenadores

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

SECCION III

OFICIALES DE COMPETICIÓN

Artículo 9 - Oficiales de competición

1. Los Oficiales de Competición serán seleccionados por el CNJA.
2. La FELODA o Federación Autonómica organizadora proporcionará personal de apoyo: árbitros de control uniforme, cronometradores, locutores, operadores del sistema de reproducción de video.
3. El arbitraje del combate será conducido por jueces-árbitros neutrales de diferente autonomía a la de los atletas del combate.

Artículo 10 - Árbitro central

1. El Árbitro central gestionará el combate, evaluará las acciones técnicas, posiciones de los atletas y se asegurará de que el combate se desarrolle estrictamente en cumplimiento de las Reglas.

2. El Árbitro central deberá:

- a) participar en la presentación de los atletas;
- b) hacer sonar el silbato para el inicio del partido y su reanudación después de los descansos del combate;
- c) interrumpir el combate:
 - si los atletas salen del área de competición,
 - si uno de los atletas necesita asistencia médica
 - si fuese necesario ajustar el uniforme de un participante,
 - si un atleta realiza una técnica prohibida,
 - a petición del controlador,
- d) detener el combate inmediatamente:
 - si determina una proyección,
 - si se toma la decisión de descalificar a un atleta;
- e) hacer sonar el silbato para finalizar el combate (gong);
- f) llevar a ambos contendientes del brazo al centro del área de combate y levantar el brazo del ganador cuando anuncie el resultado del combate.
- g) Si los atletas no realizan ninguna acción técnica durante el combate, el Árbitro debe indicar un atleta activo 2 (dos) minutos después del inicio del combate.
- h) Deberá velar por el respeto mutuo entre los contendientes y ejercer plenamente su autoridad para garantizar que sus órdenes e instrucciones sean obedecidas de inmediato. Asimismo, dirigirá el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular o fuera de tiempo.

3. Uniforme:

Un uniforme consistirá en una camiseta blanca, puños (rojo y azul), pantalones cortos blancos, zapatos deportivos, calcetines blancos y una gorra. Los árbitros pueden usar solo cinturones de pantalón blancos.



Artículo 11 - Controlador de la competición

1. El Controlador de la competición gestionará las competiciones y será responsable de llevarlas a cabo de acuerdo con este Reglamento y la FELODA.

2. El Controlador deberá:

- a) inspeccionar las instalaciones y los equipos técnicos junto con el Director de Competición de la FELODA, el médico y el representante de la organización anfitriona de la competición;
- b) nombrar a los Oficiales para el pesaje;
- c) organizar el sorteo de participantes;
- d) celebrar una reunión de los Oficiales de Competición en vísperas del primer día de competición, antes del inicio de la competición.

Igualmente tendrá derecho a:

- a) interrumpir el combate, anunciar una pausa o detener las competiciones en caso de fuerza mayor u otras circunstancias que obstaculicen el normal funcionamiento de las competiciones;
- b) cambiar las funciones de los Oficiales durante la competición;
- c) emitir una advertencia a (o expulsar) a los representantes del equipo, entrenadores que muestren rudeza y discutan con los Oficiales;
- d) cambiar el orden de los combates si es necesario.
- f) El controlador no podrá destituir o reemplazar Oficiales durante el combate.

Artículo 12 - Médico oficial de la competición

1. Funciones del médico oficial de la competición:

- a) asistir al pesaje y realizar un examen externo de los participantes;
- b) supervisar el cumplimiento de los requisitos sanitarios e higiénicos en las sedes de competición;
- c) brindar asistencia médica a los atletas directamente en el área de competición
- d) decidir si la condición física de un atleta le impide o no continuar un combate o competición e informar inmediatamente al Árbitro central de la competición sobre la decisión y presentar el documento correspondiente a las secretarías;

SECCION IV

REGLAS OFICIALES

Artículo 13 - El combate

1. Los combates de sambo en la playa se llevan a cabo solo en posición de pie.
2. La victoria se otorga después de una técnica o proyección cuando el oponente, como resultado de la técnica, pierde el equilibrio y cae sobre la arena sobre una parte del cuerpo excepto los pies (pecho, costado, glúteo, lumbares, espalda, hombro, así como caer en puente completo o semi-puente).
Por consiguiente, no se considerará como proyección aquellos esfuerzos que solo lleven al oponente a caer de rodillas, con las manos, codos o cabeza.
3. Un contrataque es un lanzamiento mediante el cual un defensor toma la iniciativa en respuesta a la acción de ataque del oponente, deteniendo el ataque del oponente y alterando la dirección de la caída del atacante.
4. Presa o técnica fallada: un intento de proyección por el cual el atacante se mueve (cae) a una de las posiciones del suelo como resultado de su intento de proyección, sin ser el resultado de un contrataque activo del oponente.
5. En el sambo de playa está permitido agarrar los bordes de los pantalones cortos del oponente y los extremos de las mangas de la chaqueta, para aplicar los lanzamientos.

Artículo 14 - Inicio y final de los combates

1. Los atletas serán llamados al área de competición al inicio del combate.
2. Antes del comienzo del combate, el atleta llamado primero (con uniforme rojo) se colocará a la derecha del árbitro, mientras que el oponente (con uniforme azul) se colocará en el lado opuesto. Después de ser presentados, los atletas se dirigirán al centro del área de competición a la señal del árbitro y se darán la mano. Luego darán un paso atrás y comenzarán a pelear tras el pitido del árbitro.
3. El combate será determinado con el sonido del gong y no con pitido del silbato del árbitro.
4. Al finalizar el combate, el árbitro llamará a los atletas al centro, tomará sus muñecas y levantará el brazo del ganador, después de lo cual los atletas se darán la mano y abandonarán el área de combate.

Artículo 15 - Duración del combate

1. La duración para todas las categorías de edad, sexo y peso será de 3 (tres) minutos.
2. El tiempo de un combate comenzará a contarse con el pitido del árbitro. El tiempo de las interrupciones no se incluirá en el tiempo real del combate.
3. En caso de no haber acciones técnicas al final de 2 (dos) minutos del combate, el árbitro deberá elegir al atleta más activo hasta ese momento. En el caso de que hasta el final del combate no se realizaran acciones técnicas, el atleta elegido previamente como activo será el ganador del combate.

Artículo 16 - Pausa entre combates

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

Artículo 17 - Resultado y evaluación del combate

Competiciones individuales

1. Un combate puede resultar en la victoria de uno de los atletas y la derrota del otro. También podría resultar en la derrota de ambos atletas (por descalificación).
2. Se puede obtener una victoria:
 - a) por una proyección exitosa;
 - b) en un combate sin proyecciones, por haber sido declarado “activo”;
 - c) por la descalificación de uno de los atletas;
- d) por contraindicaciones médicas.

Competiciones por equipos

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

Artículo 18 - Descalificación del combate

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

Artículo 19 – Acciones técnicas prohibidas

Estas acciones prohibidas serán sancionadas con la descalificación inmediata:

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

Artículo 20 - Protestas

En sambo playa, no hay posibilidad de apelación contra la decisión de los árbitros.

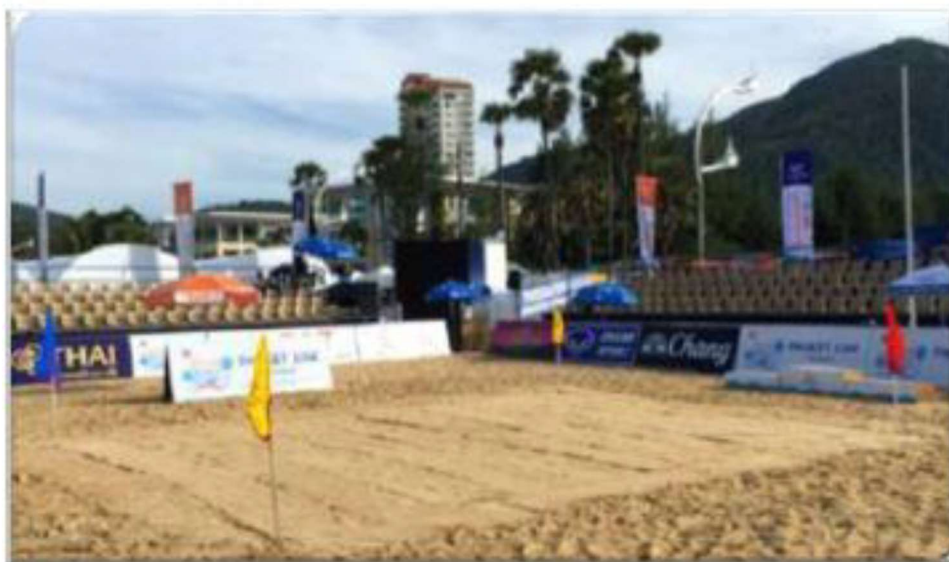
SECCION V

EQUIPAMIENTO DEL LUGAR DE COMPETICIÓN

Artículo 21 - Área de competición

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

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



Gestos del árbitro


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

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

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

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="794 309 922 338">Actividad</p> <p data-bbox="794 338 1348 443">Levanta el brazo doblado en el codo con la manga del color respectivo. El puño cerrado se vuelve hacia adelante</p>

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

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


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


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

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

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

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

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

FOTO	DESCRIPCION DEL GESTO
	<p data-bbox="810 232 1136 268">Declaración de ganador</p> <p data-bbox="810 268 1378 752">Se para en el medio del área de competencia frente a la mesa de Oficiales, tomando las muñecas de los atletas (el color del manguito del árbitro corresponde al color del uniforme del atleta). Cuando el presidente del área de competencia declara al ganador, el árbitro levanta el brazo del atleta. Luego, el árbitro y los atletas se dan la vuelta y el árbitro vuelve a levantar el brazo del ganador (el color del manguito del árbitro no corresponde al color del uniforme del atleta). Luego los atletas se dan la mano y abandonan el área de competencia.</p>

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS
ASOCIADAS

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

<http://www.luchaesp.com>