

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ARTE MARȚIALE
DEPARTAMENTUL WUSHU KUNG-FU



Regulamentul Internațional de Sanda

Editat 2016

Cuprins

CAPITOLUL 1 – REGULI GENERALE.....	3
CAPITOLUL 2 – OFICIALII ȘI ÎNDATORIRILE ACESTORA.....	5
CAPITOLUL 3 - JURIUL DE APEL ȘI COMPETENȚELE SALE.....	7
CAPITOLUL 4 – METODELE COMPETIȚIEI, PUNCTAJUL, CRITERIILE ȘI PENALITĂȚILE	8
CAPITOLUL 5 – ÎNVINGĂTOR, ÎNVINS, CLASIFICARE.....	9
CAPITOLUL 6 – ORGANIZAREA COMPETIȚIEI ȘI ÎNREGISTRAREA.....	11
CAPITOLUL 7 – CHEMĂRI ȘI GESTURI	16
CAPITOLUL 8 – ARIA DE COMPETIȚIE ȘI ECHIPAMENTUL.....	24

CAPITOLUL 1 – REGULI GENERALE

Art.1 – Felurile competiției

- individual
- pe echipe

Art.2 – Sistemul competiției

2.1. Sisteme care pot fi adoptate:

- „Round – robin” (fiecare cu fiecare);
- eliminare directă;
- eliminare cu recalificări

2.2. Câștigarea a doua reprize din trei, va conduce automat la câștigarea luptei. Fiecare repriză durează 2 minute, cu o pauză de un minut între reprize. În cazul competiției de juniori, fiecare repriză durează 1 minut și jumătate, cu o pauză de un minut între reprize.

Art. 3 – Calificări și cerințe (condiții)

3.1. Fiecare competitor trebuie să aibă la el pașaportul sportiv vizat.

3.2. Competiția la seniori se va desfășura între vârstele 18 – 35 ani împliniți.

Competiția la juniori se va desfășura între vârstele 15 – 17 ani împliniți.

3.3. Competitorul este obligat să aibă polița de asigurare medicală de accidente (life insurance)

3.4. Pentru a participa într-o competiție de sanda, competitorul trebuie să aibă certificat de sănătate care să conțină următoarele: electroencefalograma (EEG), tensiune arterială, electrocardiogramă (ECG), și pulsul. Toate acestea trebuie efectuate cu maxim 30 de zile înainte de competiție.

Art. 4 – Categoriile de greutate

4.1. Masculin: – 48 kg, - 52kg, - 56kg, - 60 kg, -65kg, - 70kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90 kg

4.2. Feminin: – 48 kg, - 52kg, - 56kg, - 60 kg, -65kg, - 70kg, -75 kg

Art. 5 – Cântarul

5.1. Cântărirea competitorilor va fi făcută de persoane din grupul de organizare și înregistrare.

5.2. Numai competitorii care au respectat cerințele calificării vor fi admiși la cântar; pentru efectuarea cântarului competitorul va prezenta pașaportul.

5.3. Competitorii sunt programați să se cântarească o dată pe zi, fiind echipați numai cu slip. Femeile pot purta body sau bustieră și slip.

5.4. Cântarul se va efectua fie pe cluburi, fie pe categorii de greutate și va începe cu categoriile mici. În cazul în care un competitor este peste greutatea la care s-a înscris și nu va putea slăbi într-o oră, nu va fi admis în competiție.

Art. 6 – Ceremonia de tragere la sorti

6.1. Ceremonia de tragere la sorti va fi efectuată de grupul de organizare și înregistrare, în prezența președintelui Comisiei de apel, șefului Colegiului Arbitrilor și a antrenorilor sau conducătorilor de delegații.

6.2. Ceremonia va avea loc înainte sau după efectuarea cântarului. Va începe de la categoriile mici. Dacă la una dintre categorii este înscris un singur competitor, categoria va fi suspendată.

6.3. Antrenorii sau șefii delegațiilor vor trage la sorți pentru echipa lor, în cazul în care nu funcționează sistemul computerizat de tragere la sorți.

Art. 7 – Echipamentul și protecțiile

7.1. Competitorul trebuie să poarte mănuși de box, cască, protecție pentru corp, protecție dentară și cochilie (ultimile două fiind personale). Atât echipamentul, cât și protecțiile vor fi de culoare roșie sau neagră (în funcție de tragerea la sorți).

7.2. Competitorii vor purta șort, tricou și protecții de aceeași culoare, fără însemne care să indice alte sporturi, în afară de Wushu Kung-Fu / Sanda / Sanshou.

7.3. Greutatea mănușilor :

- până la – 65kg masculin, femei și juniori = 230gr.
- pentru – 70 kg și peste = 280gr.

Art. 8. Protocolul competiției

8.1. Când vor fi prezentați, competitorii vor saluta publicul cu salutul „palma și pumn”.

8.2. Înainte de începerea fiecărei reprize, competitorii se vor saluta unul pe altul, arbitrul de centru și masa arbitrilor șef.

8.3. Când rezultatul meciului va fi anunțat, competitorii schimbă pozițiile lor. După anunțarea rezultatului ei se salută unul cu celălalt, după care salută arbitrii; arbitrul de centru salută la rândul său competitorii, iar competitorii salută antrenorul adversarului și antrenorul salută la rândul său sportivul.

Art. 9 – Abandonul

9.1. Competitorul care nu este apt să continue lupta din cauza unei accidentări sau boală, ori este peste greutatea înscrisă, va fi declarat învins prin abandon; el nu va fi lăsat să concureze la meciurile următoare, totuși rezultatele obținute în meciurile anterioare vor fi omologate.

9.2. În cazul unei diferențe mari de tehnică între cei doi luptători, luptătorul care se află în inferioritate sau antrenorul său pot cere abandonul prin ridicarea mâinii.

9.3. Competitorul care este absent la cântarul de dimineață sau cel care nu se prezintă pe saltea după ce numele lui a fost strigat de 3 ori, ori pleacă după anunțarea lui fără permisiune și nu apare în timp, va fi catalogat ca un caz de abandon, fără justificare.

9.4. Unui competitor care abandonează fără justificare nu i se vor mai omologa rezultatele obținute în meciurile anterioare.

Art. 10 – Diverse

10.1. Arbitrii care au fost desemnați pentru a arbitra un meci nu au voie să vorbească între ei; ei trebuie să rămână unde au fost plasați și vor avea voie să plece numai cu acordul șefului arbitrilor.

10. 2. Competitorii trebuie să respecte regulamentul și deciziile arbitrilor. Este strict interzis să-și arunce casca și mănușile. Competitorii nu au voie să iasă din suprafața de luptă (în afara cazului de accidentare), înainte de anunțarea rezultatului meciului.

10.3. Antrenorul și doctorul echipei vor rămâne situați unde au fost amplasați, și nu vor avea voie să adreseze sfaturi competitorilor decât în pauză.

10.4. Dopingul este strict interzis. Infuzia cu oxigen este de asemenea interzisă pe durata pauzelor.

CAPITOLUL 2 – OFICIALII ȘI ÎNDATORIRILE ACESTORA

Art.11 – Componența oficialilor

11.1. Grupul de oficiali cuprinde un arbitru șef și unul sau 2 asistenți ai acestuia.

11.2. Grupul de arbitri va cuprinde : un șef juriu, un asistent al acestuia, un înregistrator, un timekeeper, un arbitru de saltea și 3 sau 5 arbitri de linie.

11.3. Șeful de organizare și înregistrare.

11.4. Înregistratorul șef.

Art. 12 – Componența staff-ului

12.1. 4 persoane la organizarea și înregistrarea grupurilor

12.2. între 3 și 5 persoane în grupul de înregistrare

12.3. doi sau trei doctori în grupul medical

12.4. unul sau doi prezentatori.

Art. 13 – Îndatoririle oficialilor

13.1. Șeful arbitrilor trebuie :

13.1.1. să organizeze toate grupurile de arbitri pentru a recapitula regulamentul și regulile competiției și să pună în practică modul de oficiere.

13.1.2. să verifice platforma de luptă, echipamentele, aparatele și să supravegheze toate pregătirile, cum ar fi: cântarul, ceremonia de tragere la sorti, programul competiției.

13.1.3. să rezolve problemele în legătură cu regulamentele, dar nu va avea nici o putere să le modifice.

13.1.4. să supravegheze arbitrii pe perioada competiției și să-i înlocuiască dacă este necesar.

13.1.5. să anunțe seful organizării și înregistrării la timp în caz că unii competitori abandonează sau sunt descalificați.

13.1.6. în cazul unei neînțelegeri între arbitri, să hotărască rezultatul meciului.

13.1.7. este responsabil pentru instruirea arbitrilor și verifică dacă regulile sunt întocmai respectate.

13.1.8. examinează înregistrările semnate și anunță rezultatele competiției.

13.1.9. face un raport scris organelor oficiale.

13.2. **Asistentul** arbitrului șef trebuie să-l însoțească peste tot și să-și însușească întocmai atribuțiile arbitrului șef atunci când acesta lipsește.

13.3. Judecătorul principal - atribuții:

13.3.1. este responsabil cu organizarea muncii și studiului în grupul său de arbitri;

13.3.2. supervizează activitatea arbitrilor, time- keeper –ului și înregistratorului;

13.3.3. fluieră la eventualele omisiuni sau greșeli ale arbitrului de centru și le corectează;

13.3.4. în caz de neînțelegeri poate modifica decizia arbitrilor de linie, dar numai cu aprobarea arbitrului șef. Această modificare poate fi făcută numai înainte de anunțarea câștigătorului reprizei .

13.3.5. anunță rezultatul fiecărei runde;

13.3.6. rezolvă problemele în situații cum ar fi:” victorie absolută”, „afara”, „penalitate”, „numarare fortata”, în funcție de condițiile competitorilor de pe ring și a procedurilor de înregistrare.

13.3.7. examinează și semnează rezultatele fiecărui meci, la sfârșitul fiecărei lupte;

13.4. **Asistentul judecătorului principal** trebuie să asiste judecătorul și să exercite cerințele altor arbitri când e necesar.

13.5. **Arbitrul de centru** – atribuții:

13.5.1. să respecte cu strictețe regulamentul și să-l aplice întocmai și cu corectitudine;

13.5.2. să verifice protecțiile competitorilor și să se îngrijească de siguranța lor;

13.5.3. să conducă lupta recurgând la gesturi și strigări;

13.5.4. să ia decizii în cazuri cum ar fi: “cădere”, „afara”, greșeală, pasivitate, numărare, și să cheme doctorul pe platformă în caz de accidentare a competitorilor;

13.5.5. să anunțe rezultatul meciului (prin ridicarea mâinii câștigătorului);

13.6. **Arbitrul de linie** – atribuții:

13.6.1. să înregistreze punctele câștigate de competitori, respectând regulamentul;

13.6.2. să arate rezultatul la timp și în același timp cu ceilalți arbitri de linie, la fluierul judecătorului principal;

13.6.3. la sfârșitul fiecărui meci să-și semneze fișa de notare care va fi păstrată ca document oficial;

13.7. **Inregistratorul** – atribuții:

13.7.1. să completeze fișele statistice la fiecare rundă a meciului;

13.7.2. să participe la efectuarea cântarului și să noteze greutatea fiecărui competitor în fișele de înregistrare oficiale,

13.7.3. să înregistreze numărul de admonestări, avertismente și numărări în concordanță cu gesturile arbitrilor de centru;

13.7.4. să înregistreze rezultatele primite de la fiecare arbitru de linie și să raporteze judecătorului șef rezultatul reprizei sau meciului;

13.8. **Timekeeper** – atribuții:

13.8.1. verifică gongul și se asigură că ceasul sau cronometrul funcționează normal;

13.8.2. ține timpul pe durata efectivă de desfășurare a meciului ,oprește cronometrul la fiecare oprire a luptei, deasemenea ține timpul și pe durata pauzei;

13.8.3. anunță ultimele zece secunde înainte de începerea reprizei;

13.8.4. bate gongul pentru a anunța sfârșitul reprizei;

13.8.5. citește cu voce tare deciziile arbitrilor de linie;

13.9. **Șeful de înregistrare și aranjare** – atribuții:

13.9.1. verifică competitorii înscriși pe listele de concurs;

13.9.2. organizează tragerea la sorti și aranjează programul competiției;

13.9.3. se ocupă de formele de organizare a competiției, verifică rezultatele din competiție, verifică numărul de lupte câștigate și decide clasificarea sportivilor.

13.9.4. înregistrează și anunță rezultatul fiecărui meci;

13.9.5. colectează datele primite în vederea comparării cu scorul final de pe hârtie.

13.10. **Staful de înregistrare și aranjare** – îndeplinește atribuțiile stabilite de șeful lor;

13.11. **Judecătorul înregistrator** – atribuții:

13.11.1. este responsabil cu operațiunea de cântărire;

13.11.2. este responsabil pentru furnizarea protecțiilor competitorilor, verificarea și stocarea lor în timpul competiției.

13.11.3. să anunțe competitorii cu 20 de minute înaintea de începerea meciului;

13.11.4. să raporteze la timp șeful arbitrilor dacă se înregistrează absențe sau abandonuri;

13.11.5. să verifice ca șorturile, tricourile și protecțiile competitorilor să fie în concordanță cu regulamentul;

13.12. **Secretarii de competiție** : trebuie să-si îndeplinească atribuțiile stabilite de șeful înregistrator;

13.13. **Announcer-ul (prezentatorul)** – atribuții:

13.13.1. va explica publicului regulamentul competiție și va furniza publicului informații referitoare la competiție.

13.13.2. prezintă arbitrii și competitorii;

13.13.3. anunță rezultatul meciurilor;

13.14. **Stafful medical** – atribuții:

13.14.1. verifică certificatele de sănătate ale sportivilor;

13.14.2. verifică testele antidoping împreună cu comisia antidoping;

13.14.3. examinează starea de sănătate a competitorilor, prin tragere la sorți, înainte de începerea competiției.

13.14.4. acordă tratament de prim ajutor competitorilor accidentați sau bolnavi pe durata competiției;

13.14.5. are ultima decizie pentru a opri meciul în cazul unor accidentări grave survenite în timpul meciului;

13.14.6. este responsabil pentru toate aspectele medicale și poate anunța arbitrul șef , la timp, în legătură cu competitorii care nu sunt în formă medicală aptă de competiție;

CAPITOLUL 3 - JURIUL DE APEL ȘI COMPETENȚELE SALE

Art. 14 - Componența juriului de apel

Este format dintr-un președinte, un vice și 3 sau 5 membri.

Art. 15 – Atribuțiile juriului de apel

15.1. Supraveghează, alături de comitetul de organizare, desfășurarea competiției, cum ar fi:verificarea spațiului de competiție, a echipamentului, cântarul, tragerea la sorți. Juriul de apel trebuie să supravegheze prestația arbitrilor. Pe durata competiției, dacă se descoperă ca unul dintre arbitri a favorizat un competitor, sau este incapabil să arbitreze, juriul de apel are dreptul să-i dea avertismente sau chiar să sugereze comitetului tehnic să-l scoată din concurs, pentru a asigura principiile fair – play.

15.2. Juriul de apel primește și rezolvă contestațiile depuse de echipele participante referitoare la prestațiile arbitrilor, în concordanță cu regulamentul. Contestația trebuie să se refere la problemele care privesc comisia de apel.

15.3. Dacă juriul accepta contestația, trebuie imediat să o rezolve și să anunte decizia luată.

15.4. În cazul în care casetele video oficiale nu conțin imagini clare referitoare la contestația făcută, ele pot fi înlocuite, cu aprobarea comisiei de apel, cu alte casete filmate din alte unghiuri.

Art. 16 – Procedura și cerințele apelului.

16.1. O echipă care este împotriva deciziilor arbitrilor, poate face o contestație scrisă în decurs de maxim 15 minute de la anunțarea deciziei meciului. Contestația va avea taxa prevăzută de regulamentele federației,

suma fiind returnată în cazul în care contestatarul castigă. În cazul în care arbitrii au dreptate, taxa va fi păstrată și rezultatul va rămâne neschimbat.

16.2. Toate echipele trebuie să respecte decizia juriului de apel, protestele și actele provocatoare fiind drastic sancționate disciplinar.

CAPITOLUL 4 – METODELE COMPETIȚIEI, PUNCTAJUL, CRITERIILE ȘI PENALITĂȚILE

Art. 17 - Metodele competiției

Tehnicile de atac și apărare ale oricărei scoli de wushu-sanda pot fi aplicate.

Art. 18 – Părțile interzise: spatele capului, gâtul, zona inghinală;

Art. 19 – Părțile permise: capul, trunchiul, coapsele;

Art. 20 – Metodele interzise

20.1. atacul folosind loviturile de cap, coate, genunchi sau împingerea din spate pe articulațiile adversarului;

20.2. forțarea adversarului să se izbească cu capul de platformă sau izbirea intenționată de pământ, cu capul în jos;

20.3. atacul la capul adversarului când acesta este căzut.

Art. 21 – Criteriile de punctare

21.1. Câștigarea a două puncte

21.1.1. oponentul cade în afara suprafeței de luptă;

21.1.2. oponentul cade în suprafața de luptă, adversarul lui rămânând în picioare;

21.1.3. loviturile la cap și la trunchi;

21.1.4. proiectarea adversarului la podea cu ridicarea imediată a celui care a executat proiectarea;

21.1.5. oponentul este numărat;

21.1.6. oponentul primește avertisment.

21.2 . Câștigarea unui punct

21.2.1. lovirea oponentului într-o parte permisă, printr-o tehnică de braț;

21.2.2. lovirea oponentului pe coapsă;

21.2.3. competitorul care rămâne deasupra în momentul în care amândoi cad;

21.2.4. proiectarea adversarului la podea;

21.2.5. oponentul arată pasivitate timp de 8 secunde după începerea atacului;

21.2.6. oponentul cade jos intenționat și rămâne mai mult de 3 secunde;

21.2.7. oponentul primește o admonestare.

21.3. Nici un punct nu este acordat atunci cand:

21.3.1. tehnica executată nu este clară, evidentă;

21.3.2. amândoi competitorii cad pe suprafața de luptă sau cad în afara platformei în același timp;

21.3.3. când un competitor cade pe platformă, nefiind un rezultat al luptei;

21.3.4. competitorul lovește oponentul în clinch.

Art. 22 – Greșeli și penalizări

22.1. GREȘELI

22.1.1. Greșeli tehnice:

- 1) ținerea adversarului în clinch pasiv;
- 2) cererea de time-out în poziție dezavantajoasă;
- 3) întârzierea intenționată a meciului;
- 4) maniere nesportive;
- 5) aruncarea intenționată a protezei;
- 6) nerespectarea protocolului de către competitor.

22.1.2. Greșeli personale:

- 1) atacarea adversarului înainte de „kaishi” (start) sau după „ ting ” (stop);
- 2) lovirea adversarului în părți interzise;
- 3) lovirea adversarului prin utilizarea procedeelelor interzise.

22.2. PENALIZĂRI

22.2.1. se va primi o admonestare pentru o greșeală tehnică;

22.2.2. se va primi un avertisment pentru o greșeală personală;

22.2.3. un competitor care primește 3 avertismente pentru greșeli personale va fi descalificat;

22.2.4. un competitor care își rănește intenționat adversarul va fi descalificat din competiție și nu i se vor mai omologa rezultatele obținute până în acel moment;

22.2.5. competitorul care va fi depistat pozitiv la controlul doping sau care pe durata pauzei va inhala oxigen, va fi descalificat din competiție, iar rezultatele obținute până în acel moment nu vor mai fi omologate.

Art. 23 – Oprirea luptei

Lupta va fi oprită atunci când:

- 23.1. un competitor cade jos sau în afara platformei (cu excepția căderii intenționate);
- 23.2. unui competitor i s-a acordat o penalizare;
- 23.3. atunci când un competitor este accidentat sau ofensat;
- 23.4. când competitorii se țin unul pe altul, fără sa se atace mai mult de 2 secunde;
- 23.5. competitorul cade intenționat și rămâne mai mult de trei secunde;
- 23.6. când un competitor cere oprirea meciului prin ridicarea mâinii, din cauza unui obstacol, unei piedici;
- 23.7. arbitrul șef corectează o neînțelegere din punct de vedere al arbitrajului sau o scăpare a arbitrilor;
- 23.8. probleme sau zone periculoase pe suprafața de luptă;
- 23.9. probleme cu lumina sau probleme cu suprafața de luptă;
- 23.10. pentru repetarea pasivității.

CAPITOLUL 5 – ÎNVINGĂTOR, ÎNVINS, CLASIFICARE

Art. 24 – Învingătorul și învinsul

24.1. Victoria absolută

24.1.1. atunci când este o mare diferență de tehnică între cei doi competitori, arbitrul de centru, având acordul șefului arbitrilor, poate anunța competitorul mai puternic câștigătorul luptei;

24.1.2. un competitor va câștiga lupta dacă își va face adversarul knocked – out (fără greșeala personală) și acesta va ramane înconștient timp de 10 secunde sau dacă rămâne în picioare dar nu poate fi conștient pentru a continua lupta;

24.1.3. dacă pe durata meciului unul dintre competitori a fost lovit mai dur (fără greșeala personală) și a fost numărat de trei ori, adversarul său va fi declarat câștigător.

24. 2. Învingătorul sau învinsul reprizei

24.2.1. rezultatul fiecărei reprize va fi în concordanță cu decizia arbitrilor de linie;

24.2.2. pe durata unei reprize de luptă, dacă un competitor va fi lovit dur și va fi numărat de 2 ori, adversarul va câștiga repriza;

24.2.3. competitorul care cade de 2 ori în afara platformei de lupta, în timpul aceleiași reprize, va pierde repriza;

24.2.4. dacă ambii competitori au același punctaj într-o repriză, câștigătorul reprizei va fi decis în funcție de:

- 1) competitorul care a primit mai puține avertismente va câștiga repriza;
- 2) competitorul care a primit mai puține admonestări va câștiga repriza;
- 3) competitorul care a avut greutatea mai mica la cântarul oficial va câștiga repriza.

24.2.5. dacă după fiecare cerință din art.24.2.4. rezultatul rămâne același, va fi egalitate.

24.3. Învingătorul sau învinsul luptei

24.3.1. competitorul care câștiga primele două reprize va fi câștigătorul meciului;

24.3.2. competitorul va câștiga lupta dacă adversarul său este accidentat sau bolnav și inapt să continue lupta (obligatoriu aceste lucruri vor fi certificate de medicul competiției);

24.3.3. dacă în timpul luptei un competitor simulează ca ar fi accidentat din cauza unei acțiuni interzise, și medicul certifică acest lucru, adversarul său va fi declarat câștigător.

24.3.4. dacă unul dintre cei doi competitori va fi accidentat de celalalt printr-un procedeu interzis, lupta va fi oprită și competitorul accidentat va fi declarat câștigătorul meciului;

24.3.5. în caz de „round - robin” , dacă ambii competitori au câștigat același număr de reprize în cadrul unui meci, meciul va fi egal;

24.3.6. în cazul sistemului cu eliminare directă, dacă ambii competitori au câștigat un număr egal de reprize, câștigătorul va fi decis după următoarele criterii:

- 1) va câștiga cel care are mai puține avertismente;
- 2) va câștiga cel care are mai puține admonestări;

Dacă scorul ramane egal, se va prelungi lupta cu încă o repriza.

Art. 25 – Clasificări

25.1.1 în cazul sistemului cu eliminare directă, clasificarea se va decide direct;

25.1.2. în caz de round – robin, competitorul care va avea mai multe puncte va fi clasat primul. Dacă 2 sau mai mulți competitori au același număr de puncte, câștigătorul va fi decis după următoarele criterii:

- 1) cel care a pierdut mai puține reprize;
- 2) cel care a primit mai puține avertismente;
- 3) cel care a primit mai puține admonestări;
- 4) cel care a avut greutatea mai mică la cântarul oficial.

Dacă după fiecare punct din art. 25.1.2. rezultatul rămâne același, competitorii care au același număr de puncte vor fi clasati amândoi pe primul loc;

25.2. Clasificarea echipelor

25.2.1. Punctaje:

1) primele 8 locuri de la fiecare categorie vor primi:

- primul loc = 9 puncte;
- locul II = 7 puncte ;
- locul III = 6 puncte;
- locul IV = 5 puncte;
- locul V = 4 puncte;
- locul VI = 3 puncte;
- locul VII = 2 puncte;
- locul VIII = 1 punct;

2) primele 6 locuri la fiecare categorie vor primi:

- primul loc = 7 puncte;
- locul II = 5 puncte ;
- locul III = 4 puncte;
- locul IV = 3 puncte;
- locul V = 2 puncte;
- locul VI = 1 punct;

25.2.2. Dacă două sau mai multe echipe au același număr de puncte, câștigătoarea va fi decisă după următoarele criterii:

1) cea care are mai multe locuri I. Dacă egalitatea rămâne, echipa cu mai multe locuri II va fi plasată mai sus;

2) echipa cu mai puține avertismente va fi clasată mai sus;

3) echipa cu mai puține admonestări va fi clasată mai sus;

Dacă după punctul 25.2.2. rezultatul rămâne la fel, echipele cu același număr de puncte vor ocupa același loc.

CAPITOLUL 6 – ORGANIZAREA COMPETIȚIEI ȘI ÎNREGISTRAREA

Art. 26. – Organizarea competiției

26.1. Pregătirea organizării:

26.1.1. Studiarea regulamentului, înțelegerea lui și urmărirea următoarelor detalii:

- 1) sisteme de competiție;
- 2) timpul și durata competiției;
- 3) categoriile de greutate;
- 4) verificarea documentelor competitorilor și numărul acestora;
- 5) metoda de clasificare și acordare a premiilor.

26.1.2. Verificarea formelor de intrare;

26.1.3. Calcularea nr. de competitori la fiecare categorie de greutate.

26.2. Procedura organizării

26.2.1. organizarea trebuie să aiba la baza regulamentul, formele de înscriere și durata competiției;

26.2.2. la aceeași categorie de greutate, meciurile se vor desfășura în aceleași condiții;

26.2.3. un competitor poate lupta în maxim două meciuri în aceeași zi, în sesiuni diferite, în cadrul competițiilor internaționale;

26.2.4. competiția va începe cu categoriile mici.

26.3. Metoda de organizare

26.3.1. se va calcula numărul de meciuri și de reprize din cadrul fiecărei categorii de greutate;

26.3.2. stabilirea tabelului competiției (tabelul 1);

26.3.3. aranjarea meciurilor pentru fiecare categorie (tabelul 2);

26.3.4. pregătirea programului competițional pentru fiecare meci;

26.3.5. în competiția cu eliminare directă se va folosi tragerea la sorti pentru a decide meciurile.

Art. 27 – Înregistrarea

1. Arbitrii de linie vor ține scorul punctelor și greselilor comise de fiecare competitor în concordanță cu decizia arbitrilor de centru. La sfârșitul fiecărei runde ei vor afișa scorul fiecărui competitor într-o tabelă de scor (tabelul 3).
2. Personalul cu înregistrarea rezultatelor va înregistra admonestările, avertismentele, descalificările, pasivitatea și numărarea forțată (tabelul 4).
3. În cazul „round – robin”, grupul de organizare și înregistrare va acorda 2 puncte învingătorului și zero puncte învinsului în tabelă de scor sau, un punct fiecărui competitor în cazul unui meci egal. Un competitor va castiga două puncte dacă adversarul său abandonează. Competitorul care a abandonat nu va primi nici un punct.

TABELUL 1 – PROGRAMUL COMPETIȚIEI DE SANDA

Perioada		Categoria de greutate	Numar reprize	Numar meciuri		Observatii
Dimineata	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			
Pranz	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			
Dimineata	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			
Pranz	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			
Dimineata	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			
Pranz	kg	()			
	kg	()			
	kg	()			

TABELUL 2 – ARANJAREA REPRIZELOR COMPETIȚIEI

Round Robin (3 persoane)

Primul meci, al doilea meci, al treilea meci

Competitia Competitia Competitia

1---0 1---3 1---2

2---3 0---2 3---0

Numarul de persoane= n , numarul de reprize= $n-1$

Numarul de meciuri = $\frac{n(n-1)}{2}$

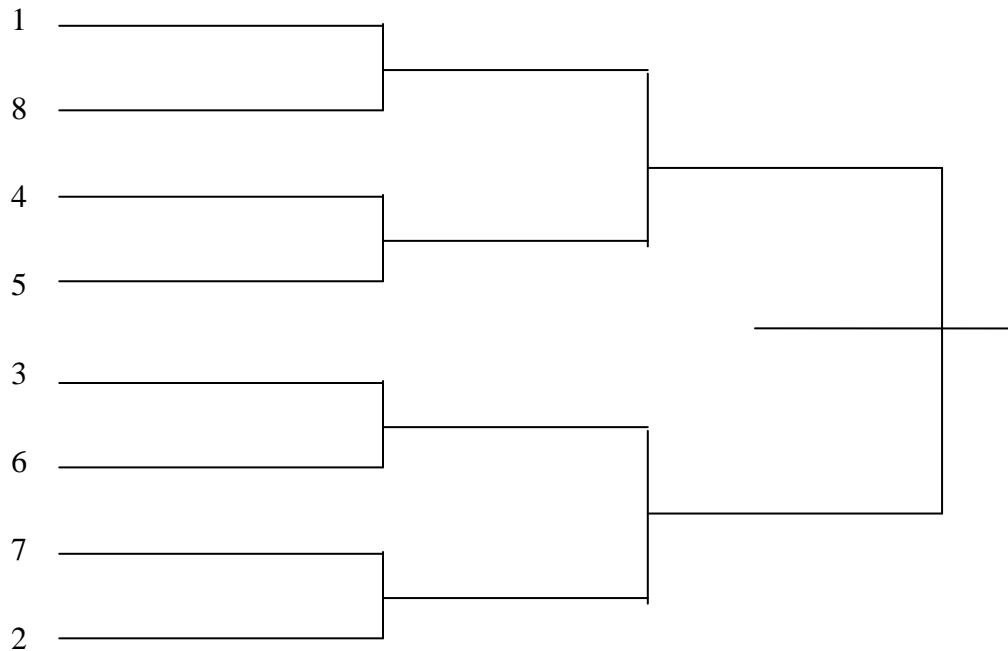
Daca n este un numar par, numarul de reprize = $n-1$

Daca n este un numar impar, numarul de reprize = n

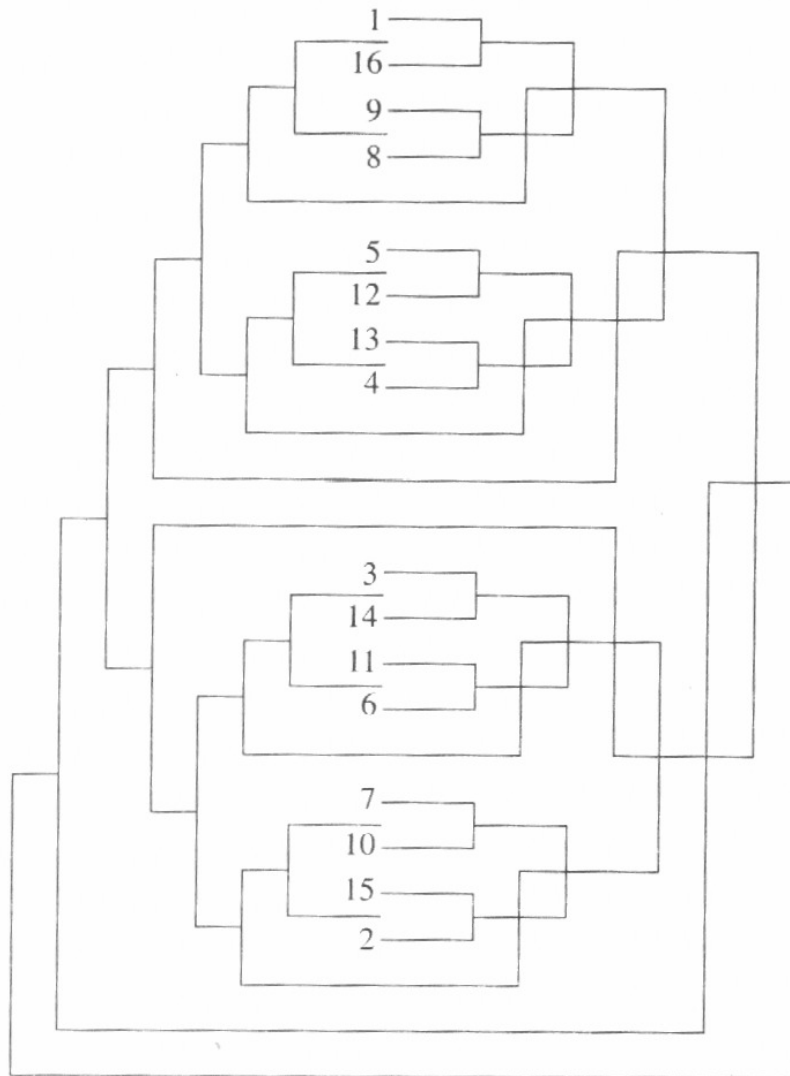
Schema de 8 persoane

Numarul reprizelor = n (n este ...)

Numarul meciurilor = $N-1$ (N este numarul de persoane)



Scehma de 16 persoane cu recalificare



TABELUL 3 – FIȘA DE ÎNREGISTRARE A ARBITRILOR DE LINIE

Categoria _____

Numarul arbitrului _____

Culoarea	Numele	Clubul	Prima repriză	A doua repriză	A treia repriză
Roșu					
Negru					
Observații					

Semnatura _____

Data _____

Meciul _____

TABELUL 4 – FIȘA DE STATISTICĂ A ÎNREGISTRATORULUI

Categoria _____ Roșu _____ Greutate _____ Negru _____ Greutate _____

Penalități	Avertizări	Admonestări	Numar are forțată	Trei puncte	off	Arbitru Linie (1)	Arbitru Linie (2)	Arbitru Linie (3)	Arbitru Linie (4)	Arbitru Linie (5)	Rezultate la fiecare repriză	Observații
Nume												
Repriză												
Prima												
A doua												
A treia												
Rezultate												

Judecatorul principal _____

Inregistrator _____

Data _____

Meciul _____

TABELUL 5 – FIȘA DE ÎNSCRIERE LA COMPETIȚIA DE SANDA

Tara:

Seful delegatiei:

Antrenor:

Doctor:

No.	Nume	Sex	Data nasterii	Greutatea corporala	48 kg	52 kg	56 kg	60 kg	65 kg	70 kg	75 kg	80 kg	85 kg	90 kg	+90 kg	Observatii

Data:

CAPITOLUL 7 – CHEMĂRI ȘI GESTURI

Art.28 – Chemările și gesturile arbitrilor de centru

28.1. Salutul „palma și pumn”

Stand cu picioarele apropiate. Palma stanga pe pumnul drept in fata pieptului 20-30 cm in fata.(Fig.1, Fig.2)



Fig.1



Fig.2

28.2. Pe suprafața de lupta

Stând în centrul ringului, arbitrul de centru întinde mâinile, arătând cu palmele întoarse către competitori (Fig.3). Când îi cheamă pe competitori pentru a veni pe suprafața de luptă, el îndoie coatele la 90°, cu palmele arătând spre fiecare (Fig.4).



Fig.3



Fig.4

28.3. Competitorii se salută unul pe celălalt

Arbitrul de centru își aduce palma stângă deasupra pumnului drept în fața corpului, pentru a-i anunța pe competitori să se salute(Fig.5)

28.4. Prima repriză

Privind către judecătorul principal, arbitrul de centru sta în poziția Gongbu, ridicând o mână în față cu degetul arătător ridicat, restul degetelor ținându-le strânse în pumn.(Fig.6)

28.5. A doua repriză

Privind către judecătorul principal, arbitrul de centru sta în poziția Gongbu, ridicând o mână în față cu degetele arătător și mijlociu despărțite, ridicate, restul degetelor ținându-le strânse în pumn.(Fig.7)



Fig.5



Fig.6



Fig.7

28.6. A treia repriză

Privind către judecătorul principal, arbitrul de centru sta în poziția Gongbu, ridicând o mână în față cu degetele mare, arătător și mijlociu despărțite, ridicate, restul degetelor ținându-le strânse în pumn.(Fig.8)

28.7. „Pregătiți-vă și Start!”

În Gongbu între cei doi competitori, arbitrul de centru strigă „Yubei”(Pregătiți-vă!) și în același timp întinde brațele arătând spre cei doi competitori. (Fig.9) După aceea coboară palmele împreună la nivelul abdomenului și strigă „kaishî” (Start) pentru a se putea începe lupta.(Fig.10)



Fig.8



Fig.9



Fig.10

28.8. „Ting” (Stop)

Arbitrul de centru strigă „Ting” și se așează în Gongbu, în același timp întinzând o mână cu palma de sus în jos între cei doi competitori.(Fig.11, 12)

28.9. 8 secunde de pasivitate

Arbitrul de centru își aduce ambele mâini în fața corpului, cu degetele mic și inelar de la o mână închise și degetele mari și restul de la ambele mâini deschise separat.(Fig.13)



Fig.11



Fig.12



Fig.13

28.10. Numărarea

Stând în fața competitorului, cu cei 2 pumni întorși, arbitrul de centru își deschide degetele unul câte unul începând cu degetul mare și terminând cu degetul mic, la fel și cu cealaltă mână.(Fig.14, 15)

28.11. Pasiv

Arbitrul de centru își ține brațele într-un cerc în fața corpului.(Fig.16)



Fig.14



Fig.15



Fig.16

28.12. Numararea fortata de 8 secunde

Privindu-l pe judecătorul principal, arbitrul de centru întinde o mână, cu degetul mare în sus și restul degetelor strânse.(Fig.17)

28.13. Trei secunde

Arbitrul de centru întinde o mână oblic în sus, cu palma sus, arătând către competitor, cealaltă mână mișcându-se orizontal de la abdomen până în lateralul corpului, cu degetul mare, arătătorul și mijlociul separate, iar celelalte strânse.(Fig.18)

28.14. Atacul fixat

Arbitrul de centru întinde un braț între cei doi competitori, cu degetul mare întins, degetele strânse și palma jos. Mâna se mișcă lateral, în direcția degetului mare, iar arbitrul spune „Negru/Rosu, ataca!” (Fig.19)



Fig.17

Fig.18

Fig.19

28.15. Jos

Arbitrul de centru întinde o mână cu palmă în sus, arătând spre competitorul căzut, iar cealaltă mână îndoită puțin cu palmă în jos, mișcându-se în lateralul corpului. (Fig.20)

28.16. Primul căzut

Arbitrul de centru întinde o mână arătând spre competitorul care a căzut primul, după care strigă „Hongfang sau Heifang” (Roșu/Negru) și își încrucișează antebrățelele în fața corpului cu palmele în jos.(Fig.21, 22)



Fig.20

Fig.21

Fig.22

28.17. Căderea simultană

Arbitrul de centru întinde ambele mâini orizontal în față, după care coboară mâinile încrucișate, cu palmele întoarse în jos.(Fig.23)

28.18. Roșu/Negru afară

Arbitrul de centru întinde o mână în față, arătând spre competitorul care a căzut în afara platformei de luptă (Fig.24), apoi întinde cealaltă mână în față, cu palma vertical, privind în față în poziția Gongbu (Fig.25).

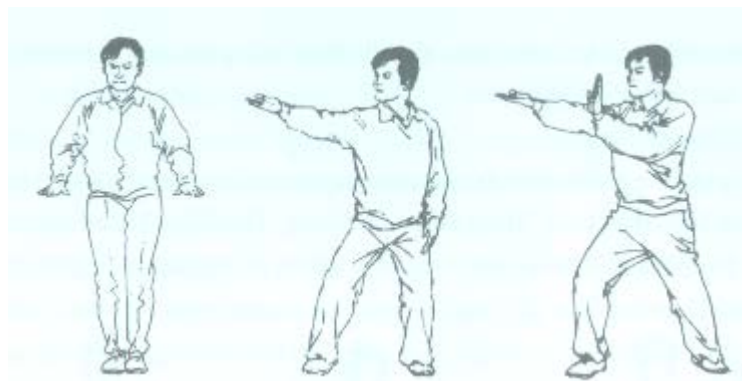


Fig.23

Fig.24

Fig.25

28.19. Ambii competitori cazuți de pe suprafața de luptă

Arbitrul de centru stă în Gongbu și împinge ambele mâini în față (Fig.26), apoi întoarce palmele și aduce ambele mâini către el, în același timp așezându-se în poziție de „drepti”. (Fig.27)



Fig.26

Fig.27

28.20. Lovirea zonei inghinale

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, iar cealalta mână arată spre propriul său corp, indicând greșeala. (Fig.28)

28.21. Lovirea la ceafa

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, iar cealalta mână arată spre propriul său corp, indicând greșeala.(Fig.29)

28.22. Greșeala de lovire cu cotul

Arbitrul de centru își încrucișează brațele în fața pieptului, și cu o mână acoperă cotul celeilalte mâini pentru a indica greșeala.(Fig.30)



Fig.28

Fig.29

Fig.30

28.23. Greșeala de lovire cu genunchiul

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, își ridică un genunchi, pe care îl atinge cu mâna sa pentru a indica greșeala.(Fig.31)

28.24. Liniște

Arbitrul de centru întinde o mână (cu palma deschisă și toate degetele separate) pentru a-l arăta pe competitorul al cărui antrenor îi dă sfaturi în timpul meciului (Fig.32). După care, el deschide și închide repetat palma, pentru a indica „liniște”.(Fig.33)



Fig.31

Fig.32

Fig.33

28.25. Avertismente

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit. Cu cealalta mână indică greșeala, după care strânge pumnul în timp ce îndoaie mâna 90°(Fig.34)

28.26. Admonestări

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, după care striga „Greseala!” și își îndoaie mâna 90° în fața sa. (Fig.35)

28.27. Descalificarea

Arbitrul de centru întinde ambii pumni în față și îi încrucișează. (Fig.36)



Fig.34



Fig.35



Fig.36

28.28. Tehnică nevalabilă

Arbitrul de centru își balansează mâinile și le încrucișează în fața celui al cărei lovituri nu e valabilă; acolo nu vor fi acordate puncte. (Fig.37, 38, 39)



Fig.37



Fig.38



Fig.39

28.29. Tratament de urgență

Arbitrul de centru se așează în fața mesei doctorului și își ridică mâinile la nivelul capului și le încrucișează, pentru a indica o situație de urgență medicală. (Fig.40)

28.30. Pauză

Arbitrul de centru își întinde ambele mâini de o parte și de alta, arătând către locul de repaus al competitorilor. (Fig.41)

28.31. Schimbarea locurilor

Stând în mijlocul platformei de luptă, arbitrul de centru întinde ambele brațe și le încrucișează între competitori, în fața lui (Fig.42), pentru a indica schimbarea pozițiilor.



Fig.40



Fig.41



Fig.42

28.32. Egalitate

Stând între cei doi competitori, arbitrul de centru ridică simultan mâinile ambilor competitori pentru a indica egalitatea (meciul nul). (Fig.43)

28.33. Câștigătorul

Stând între cei doi competitori, arbitrul de centru ridică mână competitorului care a fost desemnat câștigătorul meciului. (Fig.44)



Fig.43

Fig.44

Art.29 – Gesturile arbitrilor de linie

29.1 Proiectarea sau căderea din spațiul de luptă

Arbitrul de linie arată cu degetul arătător în jos, celelalte degete fiind îndoite. (Fig.45)

29.2 Nu a fost proiectat sau dat afară din spațiul de luptă

Arbitrul de linie ține o mână vertical și o mișcă dintr-o parte în cealaltă. (Fig.46)

29.3 Neclaritățile vizuale

Arbitrul de linie întinde mâinile sale într-o parte și în cealalta, cu coatele îndoite și palmele în sus. (Fig.47)



Fig.45



Fig.46



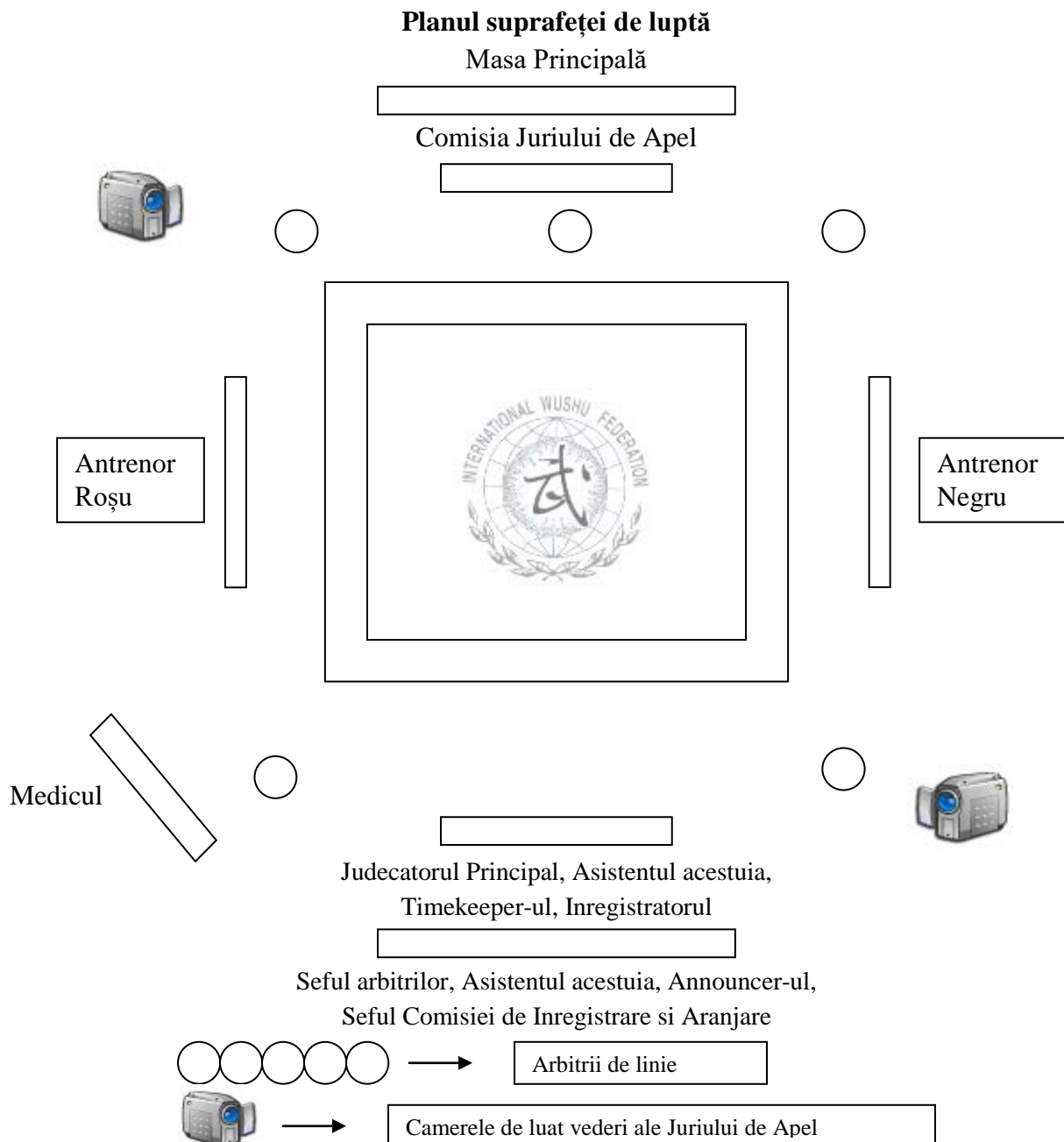
Fig.47

CAPITOLUL 8 – ARIA DE COMPETIȚIE ȘI ECHIPAMENTUL

Art.30 – Aria de competiție

30.1. Suprafața de competiție va fi o platformă din lemn înaltă de 80 cm, lungă de 800 cm și lată de 800 cm, acoperită cu o prelată moale. Logo-ul Federației Internaționale de Wushu (cu un diametru de 120 cm) trebuie să se afle în mijlocul suprafeței de luptă. Limitele suprafeței vor fi semnalizate cu o bandă roșie lată de 5 cm. Va fi desenat un pătrat cu linii galbene (de avertizare) late de 10 cm, la 90 de cm distanță de patratul roșu.

30.2. Saltele protectoare înalte de 30cm și late de 200cm vor fi puse în jurul suprafeței de luptă.



Art.31 – Echipamentul

31.1 Plăcuțele colorate

Sunt 18: 6 negre, 6 roșii, 6 jumătate roșu – jumătate negru. Fiecare are diametrul de 20 cm, cu un maner lung tot de 20 cm.(Fig.1)

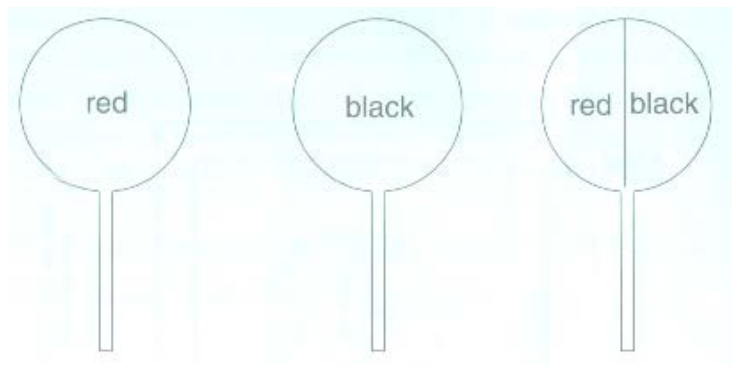


Fig.1

Ele sunt folosite de arbitrii de linie pentru a anunța câștigătorul meciului.

31.2 Plăcuțele de admonestare

Sunt 12 plăcuțe galbene, fiecare având 15 cm lungime, 5 cm lățime, iar pe fiecare scrie „Admonestare”. (Fig.2)



Fig.2



Fig.3



Fig.4

31.3 Plăcuțele de avertizare

Sunt 16 plăcuțe roșii, fiecare având 15 cm lungime, 5 cm lățime, iar pe fiecare scrie „Avertisment”. (Fig.3)

31.4 Numărarea forțată

Sunt 6 plăcuțe albastre, fiecare având 15 cm lungime, 5 cm lățime, iar pe fiecare scrie „Numarare fortata”. (Fig.4)

31.5 Suportul plăcuțelor

Este nevoie de 2 astfel de suporturi: unul negru, unul roșu. Ele sunt folosite pentru așezarea plăcuțelor de admonestare, avertizare și/sau numărare forțată, pentru roșu, respectiv negru. Fiecare are o înălțime de 15 cm și o lungime de 60 cm. (Fig.5)

31.6 Plăcuțele de abandon

Este nevoie de 2 astfel de plăcuțe cu diametrul de 40cm, fiecare având un mâner de lemn lung de 40 cm. Pe ambele părți ale plăcuțelor scrie „Abandon” (un cuvânt negru, un cuvânt roșu). (Fig.6)



Fig.5



Fig.6

31.7 2 cronometre

31.8 2 fluiere

38.9 3 megafoane

38.10 un gong, un stativ, un ciocan

38.11 countere: 15-20 bucăți

38.12 2 camere de luat vederi

38.13 un microfon fără fir (atașat la pieptul arbitrilor de centru)

38.14 un sistem electronic pentru arbitri