



Regulamentul Internațional de Sanda

(EDIȚIA 2017)

Traducere și adaptare a Regulamentului Internațional de Sanda (IWUF)

Cuprins

CAPITOLUL 1 – REGULI GENERALE	3
CAPITOLUL 2 - JURIUL DE APEL ȘI COMPETENȚELE SALE	6
CAPITOLUL 3 – OFICIALII ȘI ÎNDATORIRILE ACESTORA	6
CAPITOLUL 4 – METODELE COMPETIȚIEI, PUNCTAJUL, CRITERIILE ȘI PENALITĂȚILE	9
CAPITOLUL 5 – ÎNVINGĂTOR, ÎNVINS, CLASAMENT	11
CAPITOLUL 6 – ORGANIZAREA COMPETIȚIEI ȘI ÎNREGISTRAREA.....	12
CAPITOLUL 7 – PROTOCOL ȘI GESTICĂ.....	13
CAPITOLUL 8 – ARIA DE COMPETIȚIE ȘI ECHIPAMENTUL	23

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;

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 – 40 ani împliniți.

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

Competiția la cadeți se va desfășura între vârstele 12 – 14 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. Cadeți: -40 kg, -42 kg, -45 kg, -48 kg, -52 kg, -56 kg, -60 kg;

4.2. Juniori: -48 kg, -52 kg, -56 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg;

4.3. Seniori: -48 kg, -52 kg, -56 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90 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 pasaportul.

5.3. Competitorii sunt programați să se cântărească 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.

5.5. În cazul în care competiția se desfășoară pe durata mai multor zile, cântarul se va oficia în fiecare zi, pentru sportivii care urmează să lupte în ziua respectivă.

Art. 6. Ceremonia de tragere la sorti

- 6.1. Ceremonia de tragere la sorți 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, fașe (lungime între 3.5-4.5 m), protecție dentară și cochilie (ultimele trei fiind personale). Atât echipamentul, cât și protecțiile vor fi de culoare roșie sau albastră (în funcție de tragerea la sorți).



(Fig 1)



(Fig 2)

7.2. Competitorii vor purta șort, maieu (bărbați)/tricou (femei) și protecții de aceeași culoare, fără însemne care să indice alte sporturi, în afară de Wushu Kungfu / Sanda / Sanshou.

7.3. Greutatea mănușilor :

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

7.4. Pentru concurențele de sex feminin, care sunt de credință islamică, există posibilitatea de a purta îmbrăcăminte adecvată religiei, în conformitate cu standardele de mai jos. Aceste concurențe trebuie să poarte ținuta islamică prevăzută mai jos în totalitate și nu pot purta selectiv doar o parte dintre ele separat.

Aceasta include următoarele:

- Bluză cu mânecă lungă (care să nu fie mulată pe corp)
- Pantaloni lungi (care să nu fie mulați pe corp)
- Eșarfă de cap (sub casca de protecție)

Îmbrăcămintea prevăzută mai sus trebuie să fie confecționată dintr-un material flexibil, care să nu fie excesiv de neted sau alunecos (materialul compus din combinații de spandex, poliester, nylon și microfibră sunt acceptabile). Bluza cu mânecă lungă, eșarfa de cap și pantalonii cu lungime completă vor fi de aceeași culoare, și anume roșu sau albastru.

7.5. Concurenții trebuie să își asigure propria îmbrăcăminte. Îmbrăcămintea nu ar trebui să inhibe deplasarea corpului și membrelor competitorului sau să interfereze cu acțiunile adversarului lor și nici nu ar trebui să împiedice sau să interfereze cu echipamentul de protecție specificat de IWUF. În cazul în care îmbrăcămintea unui concurent nu se conformează celor menționate anterior, Juriul de Apel are autoritatea de a nega participarea la eveniment.



(Fig 1)



(Fig 4)

Art. 8. Protocolul competiției

- 8.1. Când vor fi prezentați, competitorii vor saluta publicul cu salutul „palmă și pumn”.
- 8.2. Înainte de începerea fiecărei reprize, aflându-se pe platforma de luptă, competitorii își vor saluta antrenorul, care la rândul său va întoarce salutul, iar apoi sportivii se vor saluta unul pe altul.
- 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; arbitru de centru salută la rândul său competitorii, iar competitorii salută antrenorul adversarului și antrenorul salută la rândul său sportivul.
- 8.4. Atunci când un arbitru de linie este înlocuit de alt arbitru, ambii se vor saluta cu salutul „palmă și pumn”.

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 arbitrului. 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. În timpul unui meci, antrenorul poate fi însoțit de un singur antrenor asistent sau de doctorul echipei. Aceștia trebuie să poarte echipamentul oficial al clubului și să rămână așezați pe scaunele special amenajate.
- 10.4. Dopingul este strict interzis. Inhalarea de oxigen este interzisă pe durata pauzelor.

CAPITOLUL 2 - JURIUL DE APEL ȘI COMPETENȚELE SALE

Art. 11. Componenta juriului de apel

11.1. Este format dintr-un președinte, un asistent al președintelui și trei sau cinci membri.

Art. 12. Atribuțiile juriului de apel

12.1. Supraveghează, alături de comitetul de organizare, desfășurarea competiției, cum ar fi: verificarea spațiului de competiție, a echipamentului, cântarul, tragerea la sorti. 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.

12.2. Juriul de apel primește și rezolvă contestațiile depuse de echipele participante, cu privire la decizia arbitrilor de platformă, în concordanță cu regulamentul. Contestația trebuie să facă referire doar la sportivul din echipa în cauză.

12.3. Dacă juriul accepta contestația, trebuie imediat să o rezolve și să anunțe decizia luată.

12.4. Juriul de Apel va investiga cazul și va urmări înregistrările video la fața locului. Se poate organiza o ședință la care pot fi invitați observatori fără drept de vot. La ședință trebuie să participe mai mult de jumătate din membrii Juriului de Apel, pentru ca votul să fie considerat valid. În cazul unui vot la egalitate, președintele are dreptul să ia decizia finală.

12.5. Membrii Juriului de Apel nu pot lua parte la o contestație în care una din părțile implicate este de la același club ca aceștia.

12.6. Dacă, în urma analizei, decizia inițială a arbitrilor de platformă este considerată corectă, aceasta va fi reconfirmată. În caz contrar, Juriul de Apel are dreptul să schimbe decizia arbitrilor de platformă și rezultatul sportivului în cauză, urmând ca arbitrul de platformă să fie ulterior investigat de Colegiul Arbitrilor. Decizia Juriul de Apel este definitivă.

Art. 13. Procedura și cerințele apelului.

13.1. Fiecare echipă poate depune maxim două contestații la o competiție. O echipă care este împotriva deciziei arbitrilor de platformă poate face o contestație scrisă imediat, la fața locului, și o poate depune Juriului de Apel, cu acordul Șefului Arbitrilor, însoțită de o taxă de 300 lei. În cazul în care contestația este judecată în favoarea sportivului, decizia arbitrilor de platformă va fi schimbată, iar banii vor fi restituiți. În caz contrar, rezultatul va rămâne neschimbat, iar taxa de contestație va fi reținută.

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

CAPITOLUL 3 – OFICIALII ȘI ÎNDATORIRILE ACESTORA

Art. 14. Componenta oficialilor

14.1. Grupul de oficiali cuprinde un arbitru șef și unul sau doi asistenți ai acestuia.

14.2. Grupul de arbitri va cuprinde: un arbitru principal, un asistent al acestuia, un înregistrator, un timekeeper, un arbitru de platformă (și încă 2-3 înlocuitori) și 3 sau 5 arbitri de linie (plus înlocuitori).

14.3. Șeful de organizare și înregistrare.

14.4. Înregistratorul șef.

Art. 15. Componenta staff-ului

- 15.1. Patru persoane la organizarea și înregistrarea grupurilor
- 15.2. Între patru și șase persoane în grupul de înregistrare
- 15.3. Între doi și cinci doctori în grupul medical
- 15.4. Unul sau doi prezentatori
- 15.5. Între doi și patru operatori ai sistemului electronic
- 15.6. Între doi și patru operatori ai camerelor video

Art. 16. Îndatoririle oficialilor

16.1. Șeful arbitrilor trebuie:

- i. să organizeze toate grupurile de arbitri pentru a recapitula regulamentul și regulile competiției și să pună în practică modul de oficiere.
- ii. să verifice platforma de luptă, echipamentele, aparatele și să supravegheze toate pregătirile, cum ar fi: cântarul, ceremonia de tragere la sorti, programul competiției.
- iii. să rezolve problemele în legătură cu regulamentele, dar nu va avea nici o putere să le modifice.
- iv. să supravegheze arbitrii pe perioada competiției și să-i înlocuiască dacă este necesar.
- v. să anunțe seful organizării și înregistrării la timp în caz că unii competitori abandonează sau sunt descalificați.
- vi. în cazul unei neînțelegeri între arbitri, să hotărască rezultatul meciului.
- vii. este responsabil pentru instruirea arbitrilor și verifică dacă regulile sunt întocmai respectate.
- viii. examinează înregistrările semnate și anunță rezultatele competiției.
- ix. face un raport scris organelor oficiale.

16.2. Asistentul arbitrilor trebuie să-l însoțească peste tot și să-și însușească întocmai atribuțiile arbitrilor șef atunci când acesta lipsește.

16.3. Arbitrul principal:

- i. este responsabil cu organizarea muncii și studiului în grupul său de arbitri;
- ii. supraveghează activitatea arbitrilor, time-keeper-ului și înregistratorului;
- iii. fluieră la eventualele omisiuni sau greșeli ale arbitrilor de platformă și le corectează;
- iv. în caz de neînțelegeri poate modifica decizia arbitrilor de linie, dar numai cu aprobarea arbitrilor șef. Această modificare poate fi făcută numai înainte de anunțarea câștigătorului reprimii.
- v. anunță rezultatul fiecărei runde;
- vi. rezolvă problemele în situații cum ar fi: „victorie absolută”, „afara”, „penalitate”, „numărare fortată”, în funcție de condițiile competitorilor de pe ring și a procedurilor de înregistrare.
- vii. examinează și semnează rezultatele fiecărui meci, la sfârșitul fiecărei lupte;

16.4. Asistentul arbitrilor principal trebuie să îl asiste pe acesta și să exercite cerințele altor arbitri când e necesar.

16.5. Arbitrul de platformă trebuie:

- i. să verifice protecțiile competitorilor și să se îngrijească de siguranța lor;
- ii. să conducă lupta recurgând la gesturi și strigări, conform regulamentului;
- iii. 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;
- iv. să anunțe rezultatul meciului (prin ridicarea mâinii câștigătorului);

16.6. Arbitrul de linie trebuie:

- i. să înregistreze punctele câștigate de competitori, respectând regulamentul;
- ii. să arate rezultatul la timp și în același timp cu ceilalți arbitri de linie, la fluierul arbitrului principal;
- iii. să răspundă, cu obiectivitate, întrebărilor arbitrului principal;
- iv. la sfârșitul fiecărui meci să-și semneze fișa de notare care va fi păstrată ca document oficial;

16.7. Înregistratorul – atribuții:

- i. să completeze fișele statistice la fiecare rundă a meciului;
- ii. să participe la efectuarea cântarului și să noteze greutatea fiecărui competitor în fișele de înregistrare oficiale,
- iii. să înregistreze numărul de admonestări, avertismente și numărări în concordanță cu gesturile arbitrului de centru;
- iv. să înregistreze rezultatele primite de la fiecare arbitru de linie și să raporteze judecătorului șef rezultatul reprizei sau meciului;

16.8. Timekeeper – atribuții:

- i. verifică gongul și se asigură că ceasul sau cronometrul funcționează normal;
- ii. ține timpul pe durata efectivă de desfășurare a meciului, oprește cronometrul la fiecare oprire a luptei, deasemenea ține timpul și pe durata pauzei;
- iii. anunță ultimele zece secunde înainte de începerea reprizei (prin fluierare);

16.9. Șeful de înregistrare și aranjare – atribuții:

- i. verifică competitorii înscriși pe listele de concurs;
- ii. organizează tragerea la sorți și aranjează programul competiției;
- iii. se ocupă de formele de organizare a competiției, verifică rezultatele din competiție, verifică numărul de lupte câștigate și decide clasificarea sportivilor.
- iv. înregistrează și anunță rezultatul fiecărui meci;
- v. colectează datele primite în vederea întocmirii rezultatelor finale.

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

16.11. Șeful înregistrator – atribuții:

- i. este responsabil cu operațiunea de cântărire;
- ii. este responsabil pentru furnizarea protecțiilor competitorilor, verificarea și stocarea lor în timpul competiției.
- iii. să anunțe competitorii cu 20 de minute înaintea de începerea meciului;
- iv. să raporteze la timp șefului arbitrilor dacă se înregistrează absențe sau abandonuri;
- v. să verifice ca șorturile, tricourile și protecțiile competitorilor să fie în concordanță cu regulamentul;
- vi. este responsabil de festivitatea de premiere.

16.12. Secretarii de competiție : trebuie să-și îndeplinească atribuțiile stabilite de șeful înregistrator;

16.13. Announcer-ul (prezentatorul) – atribuții:

- i. va explica publicului regulamentul competiție și va furniza publicului informații referitoare la competiție.
- ii. prezintă arbitrii și competitorii;
- iii. anunță rezultatul meciurilor;

16.14. Stafful medical – atribuții:

- i. verifică certificatele de sănătate ale sportivilor;
- ii. verifică testele antidoping împreună cu comisia antidoping;

- iii. examinează starea de sănătate a competitorilor, prin tragere la sorți, înainte de începerea competiției.
 - iv. acordă tratament de prim ajutor competitorilor accidentați sau bolnavi pe durata competiției;
 - v. are ultima decizie pentru a opri meciul în cazul unor accidente grave survenite în timpul meciului;
 - vi. 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;
- 16.15. Operatorii sistemului electronic sunt responsabili pentru aspectele legate de funcționarea sistemului electronic.
- 16.16. Operatorii camerelor video Juriul de Apel Operatori de camere sunt responsabili pentru aspectele legate de înregistrarea video a competiției.

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. Metode interzise

- 18.1. Atacul cu capul, cu cotul, cu genunchiul sau aplicarea de presiune pe articulațiile adversarului sunt strict interzise.
- 18.2. Folosirea de tehnici de lupte sau aruncări în urma cărora adversarul este forțat să aterizeze în cap sau lovirea intenționată a adversarului, atunci când acesta se află la podea, sunt strict interzise.
- 18.3. Atacul la nivelul capului adversarului, atunci când acesta se află la podea, este strict interzis.
- 18.4. În cazul competițiilor de juniori și cadeți, sunt interzise seriile de pumni la nivelul feței și loviturile de picior la nivelul capului.

Art. 19. Părțile permise pentru atac: capul, trunchiul, coapsele.

Art. 20. Părțile interzise pentru atac: spatele capului, gâtul, zona inghinală.

Art. 21. Criteriile de punctare

21.1. Câștigarea a două puncte

- i. oponentul cade în afara suprafeței de luptă;
- ii. oponentul cade în suprafața de luptă, adversarul lui rămânând în picioare;
- iii. loviturile de picioare la cap și la trunchi;
- iv. proiectarea adversarului la podea cu ridicarea imediată a celui care a executat proiectarea;
- v. oponentul este numărat forțat;
- vi. oponentul primește avertisment.

21.2. Câștigarea unui punct

- i. lovirea oponentului într-o parte permisă, printr-o tehnică de braț;
- ii. lovirea oponentului pe coapsă, cu o tehnică de picior;
- iii. competitorul care atinge podeaua al doilea, în momentul în care amândoi cad;
- iv. proiectarea adversarului la podea, fără ridicarea imediată a celui care a executat proiectarea;
- v. oponentul arată pasivitate timp de 5 secunde după ce i-a fost indicat să inițieze un atac;
- vi. oponentul cade jos intenționat și rămâne mai mult de 3 secunde;

vii. oponentul primește o admonestare.

21.3. Nici un punct nu este acordat atunci cand:

- i. tehnica executată nu este clară sau este fără efect;
- ii. amândoi competitorii cad pe suprafața de luptă sau cad în afara platformei în același timp;
- iii. când un competitor cade pe platformă, în încercarea de a executa o tehnică (fără a avea contact cu adversarul), dar se ridică în 3 secunde;
- iv. competitorul lovește oponentul în clinch.

Art. 22. Greșeli și penalizări

22.1. Greșeli tehnice:

- i. ținerea adversarului în clinch pasiv;
- ii. evitare pasivă;
- iii. cererea de time-out în poziție dezavantajoasă;
- iv. întârzierea intenționată a meciului;
- v. maniere nesportive;
- vi. aruncarea intenționată a protezei; echipamentul se deteriorează sau cade;
- vii. nerespectarea protocolului de către competitor.

22.2. Greșeli personale:

- i. atacarea adversarului înainte de „kaishi” (start) sau după „ting ” (stop);
- ii. lovirea adversarului în părți interzise;
- iii. lovirea adversarului prin utilizarea procedeelor interzise;
- iv. accidentarea intenționată a adversarului.

22.3. Penalizări:

- i. se va primi o admonestare pentru o greșeală tehnică;
- ii. se va primi un avertisment pentru o greșeală personală;
- iii. un competitor care primește 3 avertismente pentru greșeli personale va fi descalificat;
- iv. 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;
- v. 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 pe platformă 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 să se atace mai mult de două secunde;
- 23.5. competitorul cade intenționat și rămâne mai mult de trei secunde;
- 23.6. un competitor nu atacă în termen de cinci secunde din momentul în care i-a fost indicat acest lucru, de către arbitrul de platformă;
- 23.7. când un competitor cere oprirea meciului prin ridicarea mâinii, din cauza unui obstacol, unei piedici;
- 23.8. arbitrul șef corectează o neînțelegere din punct de vedere al arbitrajului sau o scăpare a arbitrilor;
- 23.9. probleme sau zone periculoase pe suprafața de luptă;

23.10. probleme cu lumina sau probleme cu suprafața de luptă;

CAPITOLUL 5 – ÎNVIINGĂTOR, ÎNVINS, CLASAMENT

Art. 24 – Învingătorul și învinsul

24.1. Victoria absolută

- i. atunci când este o mare diferență de tehnică între cei doi competitori, arbitrul de centru, având acordul șefului arbitrilor, poate anunța competitorul superior câștigătorul luptei;
- ii. în situația în care unul din competitori este pus la pământ de adversar și nu reușește să se ridice în picioare în 10 secunde (exceptând existența unei greșeli personale) sau reușește să se ridice în picioare, dar nu poate continua lupta;
- iii. dacă pe durata meciului unul dintre competitori a fost lovit mai dur (fără greșeala personală) și a fost numarat de trei ori, adversarul său va fi declarat câștigător;
- iv. în situația în care, pe durata unei reprize, toți arbitrii de linie confirmă o diferență de puncte dintre cei doi competitori mai mare sau egală cu 12, sportivul cu punctaj mai mare va fi declarat câștigător.

24.2. Învingătorul sau învinsul reprizei

- i. rezultatul fiecărei reprize va fi în concordanță cu decizia arbitrilor de linie;
- ii. pe durata unei reprize de luptă, dacă un competitor va fi lovit dur și va fi numărat de 2 ori, adversarul va câștiga repriza;
- iii. competitorul care cade de 2 ori în afara platformei de lupta, în timpul aceleiași reprize, va pierde repriza;
- iv. 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.
- v. dacă după fiecare cerință din art.24.2.4. rezultatul rămâne același, repriza va fi declarată egală.

24.3. Învingătorul sau învinsul luptei

- i. competitorul care câștiga primele două reprize va fi câștigătorul meciului;
- ii. 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);
- iii. 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.
- iv. 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;
- v. în caz de „round - robin”, dacă ambii competitori au câștigat același număr de reprize în cadrul unui meci, meciul va fi egal;
- vi. 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;
- vii. Dacă scorul ramane egal, se va prelungi lupta cu încă o repriza.

Art. 25 – Clasament

25.1. Clasamentul în competiția individuală

25.1.1 În cazul sistemului cu eliminare directă, clasamentul se va decide direct din rezultatele meciurilor;

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.

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

25.2. Clasamentul în competiția pe echipe

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;

25.2.3. 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. Programarea competiției:

26.1.1. Programul meciurilor se va întocmi ținându-se cont de regulile competiției, numărul de sportivi înscriși și durata competiției.

26.1.2. Meciurile dintr-o categorie de greutate și o anumită etapă a competiției se vor desfășura în aceleași condiții.

26.1.3. Este de preferat ca un competitor să lupte în cel mult două meciuri în aceeași zi, atunci când programul competiției permite acest lucru.

26.1.4. Competiția se va desfășura, de preferat, începând de la categoriile de greutate mai mici.

Art. 27 – Înregistrarea

27.1. Arbitrii de linie vor ține scorul pentru fiecare competitor în concordanță cu decizia arbitrilor de centru. La sfârșitul fiecărei reprize ei vor completa punctajul fiecărui competitor într-o tabelă de scor.

27.2. Înregistratorul va ține evidența admonestărilor, avertismentelor, aruncărilor în afara suprafeței de luptă, descalificărilor și numărărilor forțate.

27.3. În cazul „round – robin”, grupul de organizare și înregistrare va acorda două puncte învingătorului și zero puncte învinsului în tabela de scor sau, un punct fiecărui competitor în cazul unui meci egal. Un competitor va câștiga două puncte dacă adversarul său abandonează. Competitorul care a abandonat nu va primi niciun punct.

CAPITOLUL 7 – PROTOCOL ȘI GESTICĂ

Art.28 – Protocolul și gestică arbitrului de centru

28.1. Salutul „palma și pumn”

Stând cu picioarele apropiate, palma stângă apasă pumnul drept la 20-30 cm în fața pieptului. (Fig.5, Fig.6)



(Fig 5)



(Fig 6)

28.2. Intrarea pe suprafața de luptă

Stând în centrul suprafeței de luptă, arbitrul de centru extinde ambele mâini, arătând cu palmele îndoarse către competitori (Fig.7). Când îi cheamă pe competitori pentru a veni pe suprafața de luptă, el îndoaie coatele la 90°, cu palmele arătând spre fiecare (Fig.8).

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.9)



(Fig 7)



(Fig 8)



(Fig 9)

28.4. Prima repriză

Privind către judecătorul principal, arbitrul de centru stă în poziția Gongbu, ridicând o mână în față cu degetul arătător ridicat, restul degetelor ținându-le strânse în pumn și strigă „Di Yi Ju” (prima repriză [ti i giu]). (Fig.10)

28.5. A doua repriză

Privind către arbitrul 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 și strigă „Di Er Ju” (a doua repriză [ti ăr giu]). (Fig.11)

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 și strigă „Di San Ju” (a treia repriză [ti san giu]). (Fig.12)



(Fig 10)



(Fig 11)



(Fig 12)

28.7. „Pregătiți-vă și Start!”

Stând în poziția Gongbu între cei doi competitori, arbitrul de centru strigă „Yubei” (Pregătiți-vă! [iu bei]) și în același timp întinde brațele arătând spre cei doi competitori. (Fig.13) După aceea coboară palmele împreună la nivelul abdomenului și strigă „kaishi” (Start [cai șî]) pentru a se putea începe lupta. (Fig.14)



(Fig 13)



(Fig 14)

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.15)



(Fig 15)

28.9. 5 secunde de pasivitate

În timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]), indicând cu mâna întinsă și palma în sus către competitorul pasiv, arbitrul de centru arată central cu cealaltă mână și degetele extinse cele cinci secunde de pasivitate. (Fig.16)



(Fig 16)

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.17, 18)



(Fig 17)



(Fig 18)

28.11. Clinchul

Arbitrul de centru își ține brațele într-un cerc în fața corpului. (Fig.19)

28.12. Avertizarea pentru eliberarea clinchului

Privindu-l pe judecătorul principal, arbitrul de centru întinde o mână înspre sportivul pe care îl avertizează, având cealaltă mână cu degetul arătător în sus și restul degetelor strânse. (Fig.20)



(Fig 19)



(Fig 20)

28.13. Numărarea forțată de 8 secunde

Privind arbitrul principal, arbitrul de centru extinde o mână arătând cu degetul mare în sus și celelalte degete strânse. (Fig. 21)



(Fig 21)

28.14. 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, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.22)



(Fig 22)

28.15. 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 strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.23)



(Fig 23)

28.16. 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, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.24)



(Fig 24)

28.17. Primul căzut

Arbitrul de centru întinde o mână arătând spre competitorul care a căzut primul, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]) și își încrucișează antebrățele în fața corpului cu palmele în jos.(Fig.25, 26)



(Fig 25)



(Fig 26)

28.18. Căderea simultană

Arbitrul de centru întinde ambele mâini orizontal în față, după care coboară mâinile încrucișate, cu palmele întoarse în jos.(Fig.27)



(Fig 27)

28.19. Roșu/Albastru în afara suprafeței de luptă

Arbitrul de centru întinde o mână în față, arătând spre competitorul care a căzut în afara platformei de luptă (Fig.28), apoi întinde cealaltă mână în față, cu palma vertical, privind în față în poziția Gongbu (Fig.29), în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]).



(Fig 28)



(Fig 29)

28.20. Ambii competitori cazuți de pe suprafața de luptă

Arbitrul de centru stă în Gongbu și împinge ambele mâini în față (Fig.30), apoi întoarce palmele și aduce ambele mâini către el, în același timp așezându-se în poziție de „drepti”. (Fig.31)



(Fig 30)



(Fig 31)

28.21. Lovirea zonei inghinale

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, iar cealaltă mână arată spre propriul său corp, indicând greșeala, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.32)

28.22. Lovirea la ceafa

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, iar cealaltă mână arată spre propriul său corp, indicând greșeala, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.33)



(Fig 32)



(Fig 33)

28.23. 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, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.34)

28.24. 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, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.35)



(Fig 35)



(Fig 35)

28.25. Avertismente

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). Cu cealalta mână indică greșeala, după care strânge pumnul în timp ce îndoaie mâna 90° (Fig.36)

28.26. Admonestări

Arbitrul de centru întinde o mână pentru a arăta spre competitorul care a greșit, , în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]) și își îndoaie mâna 90° în fața sa. (Fig.37)

28.27. Descalificarea

Arbitrul de centru întinde ambii pumni în față și îi încrucișează, în timp ce strigă „Hong Fang!” (roșu [hon fan]) sau „Lan Fang!” (albastru [lan fan]). (Fig.38)



(Fig 36)



(Fig 37)



(Fig 38)

28.28. Tehnică nevalidă

Arbitrul de centru își balansează mâinile și le încrucișează în fața celui al cărei lovituri nu se punctează; acolo nu vor fi acordate puncte. (Fig.39-41)



(Fig 39)



(Fig 40)



(Fig 41)

28.29. Urgență medicală

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.42)

28.30. Pauză

Arbitrul de centru își întinde ambele mâini de o parte și de alta, arătând către locul de repaus al competitorilor. (Fig.43)



(Fig 42)



(Fig 43)

28.31. Schimbarea locurilor

Stând în mijlocul platformei de lupta, arbitrul de centru întinde ambele brațe și le încrucișează între competitori, în fața lui (Fig.44), pentru a indica schimbarea pozițiilor.



(Fig 44)

28.32. Egalitate

Stând între cei doi competitori, arbitrul de centru ridică simultan mâinile ambilor competitori pentru a indica egalitatea (meciul nul). (Fig.45)



(Fig 45)

28.33. Câștigătorul

Stând între cei doi competitori, arbitrul de centru ridică mână competitorului care a fost desemnat câștigătorul meciului. (Fig.46)



(Fig 46)

Art.29 – Gestică 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.47)

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.48)

29.3 Neclaritățile vizuale

Arbitrul de linie întinde mâinile sale într-o parte și în cealalta, cu coatele îndoite și palmele în sus. (Fig.49)



(Fig 47)



(Fig 48)



(Fig 49)

CAPITOLUL 8 – ARIA DE COMPETIȚIE ȘI ECHIPAMENTUL

Art.30 – Aria de competiție

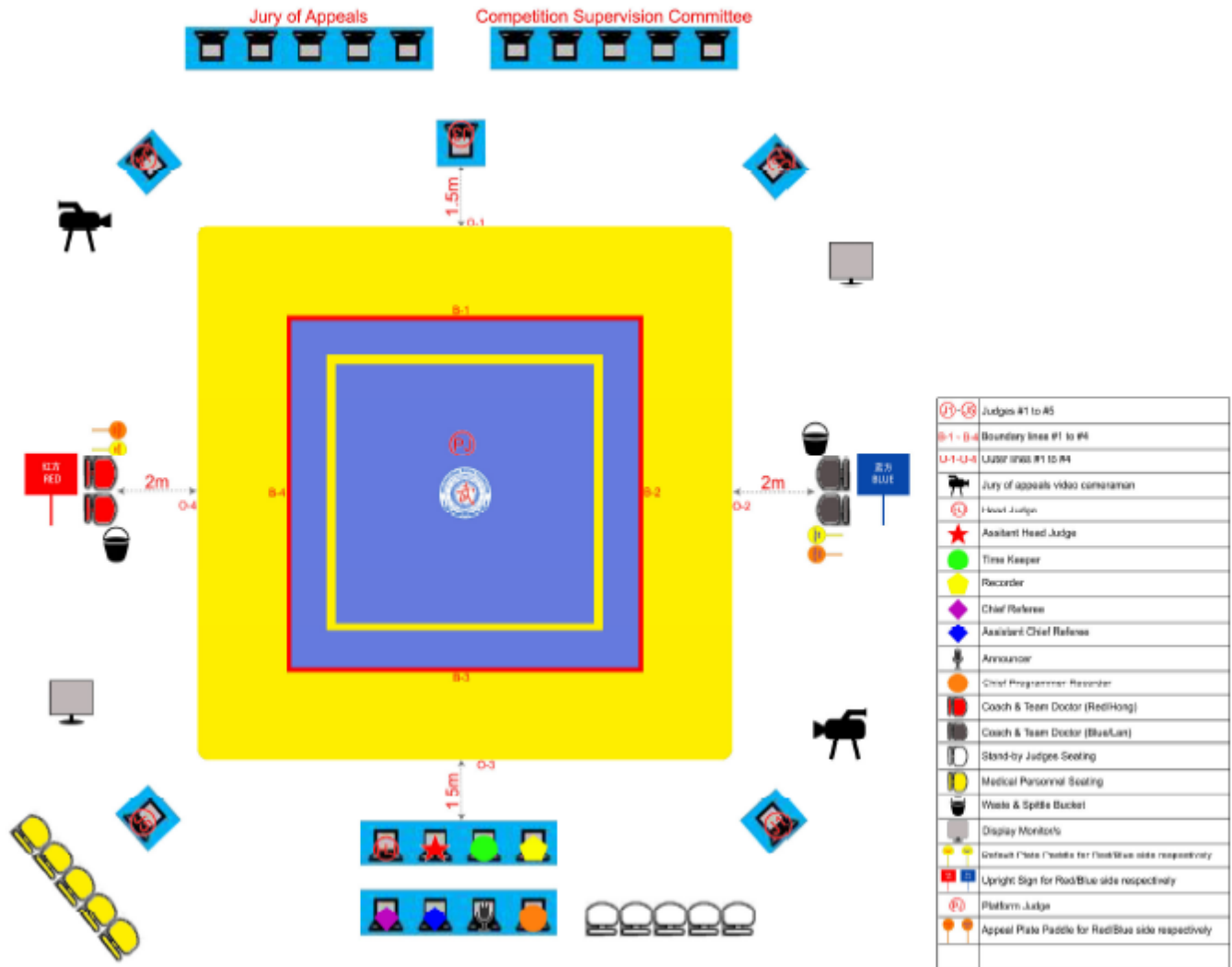
30.1. În măsura în care acest lucru este posibil, competiția Sanda se va desfășura pe o platformă de competiție wushu sanda (leitai) aprobată de IWUF, care constă dintr-un cadru cu o suprafață de placaj pe care este un strat de spumă EVA care este acoperit cu o pânză din piele PU de înaltă calitate. Zona de competiție cuprinde o zonă de concurs și o zonă de siguranță. Zona de concurs va avea o suprafață plană, fără nicio proeminență obstructivă.

Zona de concurs are 8 metri lungime pe 8 metri și are o înălțime de 80 de centimetri delimitată pe toate cele 4 laturi de o linie roșie care are o grosime de 5 centimetri. O linie galbenă de avertizare, care are o grosime de 10 centimetri, este trasată la 90 de centimetri pe patru laturi ale zonei de concurs. În centrul suprafeței zonei de concurs se află sigla IWUF, care are 120 de centimetri în diametru.

Se admite și desfășurarea competiției pe tatami/salte, având perimetrul stabilit mai sus.

30.2. Zona de concurs este înconjurată de o zonă de siguranță care constă din covorașe de protecție din spumă care au 2 metri lățime.

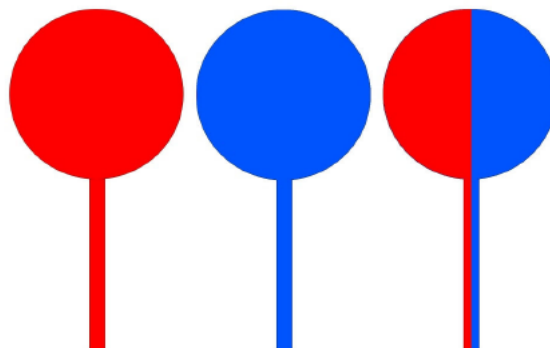
Planul suprafeței de luptă



Art.31 – Echipamentul

31.1. Plăcuțele colorate

Sunt 18: 6 albastre, 6 roșii, 6 jumătate roșu – jumătate albastru. Fiecare are diametrul de 20 cm, cu un maner lung tot de 20 cm. 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”.

31.3. Plăcuțele de avertizare

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

31.4. Numărarea forțată

Sunt 6 plăcuțe albastre, fiecare având 15 cm lungime, 5 cm lățime, iar pe fiecare scrie „Numărare forțată”.

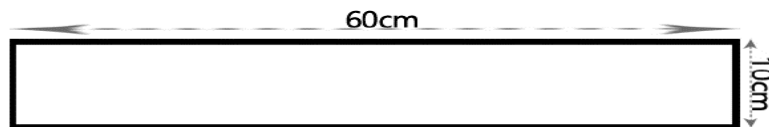
31.5. Contestație

Sunt 6 plăcuțe portocalii, fiecare având 15 cm lungime, 5 cm lățime, iar pe fiecare scrie „Contestație”.

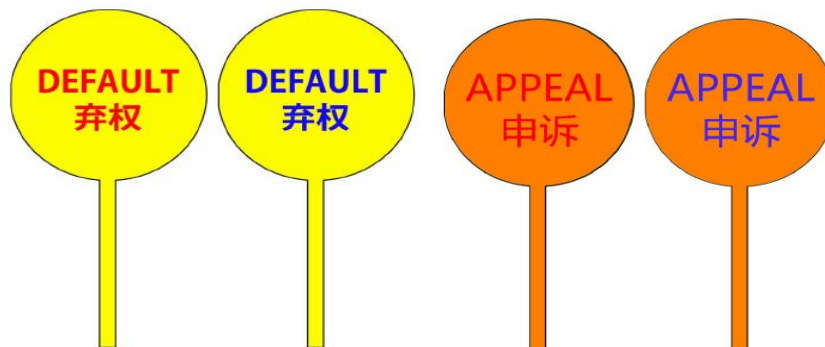


31.6. Suportul plăcuțelor

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.



31.7. Plăcuțele de abandon/contestație



31.8. 2 cronometre

31.9. 2 fluieri

38.10. 3 megafoane

38.11. un gong, un stativ, un ciocan

38.12. countere: 15-20 bucăți

38.13. 2 camere de luat vederi

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

38.15. un sistem electronic pentru arbitri

Anexe

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

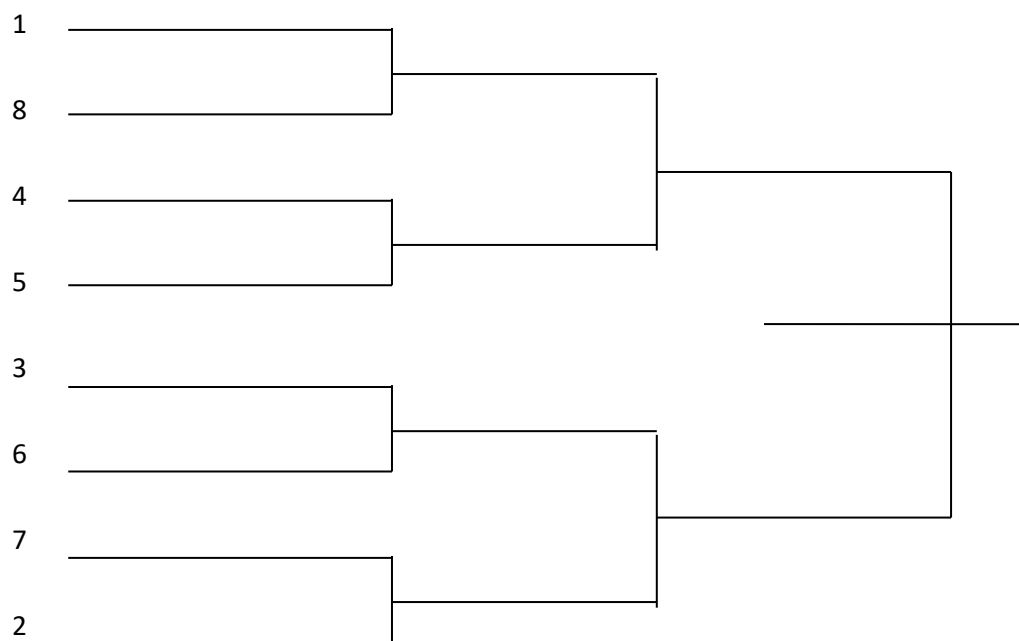
Daca n este un numar par, numarul de reprize = n-1

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

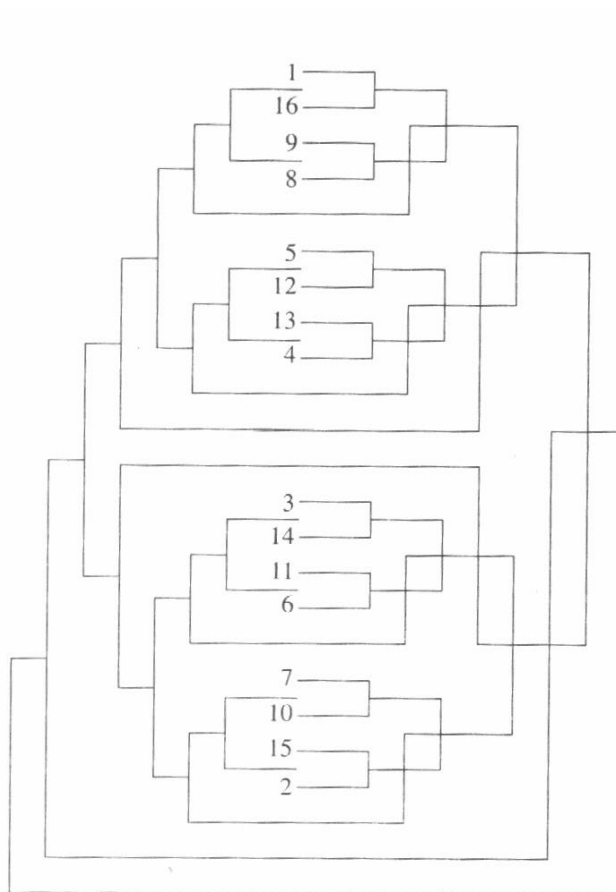
Schema de 8 persoane

Numarul reprizelor = n (n este ...)

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



Scehma de 16 persoane cu recalificare



TABELUL 3 – FIȘA DE ÎNREGISTREARE 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		Aver tizări	Admon estări	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	Obser- vații
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	Obser- vatii

Data: