



Regulamentul European de Light Sanda

(EDIȚIA 2024)

Traducere și adaptare a Regulamentului European de Light Sanda (WKFE)

Cuprins

Capitolul 1 – Reglementări generale.....	4
Articolul 1 Tipuri de competiții	4
Articolul 2 Sistemul competiției.....	4
Articolul 3 Categoriile de vârstă și cerințe	4
Articolul 4 – Categoriile de greutate.....	4
Articolul 5 Cântarul	6
Articolul 6 Tragerea la sorți.....	6
Articolul 7 Vestimentația specifică competiției și echipamentul de protecție.....	6
Articolul 8 Eticheta competiției	8
Articolul 9 Abandonul	9
Articolul 10 Alte dispoziții privind competiția.....	9
Capitolul 2 – Comisia de apel și îndatoririle sale	10
Articolul 11 Componenta Comisiei de apel.....	10
Articolul 12 Îndatoririle Comisiei de apel.....	10
Articolul 13 Procedura și cerințele apelului.....	11
Capitolul 3 – Oficialii competiției și îndatoririle acestora	11
Articolul 14 Componenta oficialilor	11
Articolul 15 Componenta asistenților	11
Articolul 16 Îndatoririle oficialilor	12
Capitolul 4 – Metode permise și interzise, standarde de punctare și penalizări.....	15
Articolul 17 Metode permise	15
Articolul 18 Zone de punctare valide.....	15
Articolul 19 Zone și metode de lovire interzise	15
Articolul 20 Forța loviturilor.....	16
Articolul 21 – Criterii de punctare.....	16
Articolul 22 Greșeli și penalizări.....	17
Capitolul 5 – Stabilirea câștigătorului, învinsului și clasamentul	19
Articolul 24 – Câștigătorul și învinsul	19
Articolul 25 Clasamentul.....	20
Capitolul 6 – Organizarea și înregistrarea competiției	21
Articolul 26 Programul	21
Articolul 27 Înregistrarea	21

Capitolul 7 – Comenzi verbale și gestică.....	21
Articolul 28 Comenzile verbale și gestică arbitrilor de platformă.....	21
Articolul 29 Comenzile verbale și gestică arbitrilor de linie	32
Capitolul 8 – Zona de competiție și echipamentul	32
Articolul 30 Zona de competiție.....	32
Articolul 31 Echipamentul.....	33

Cu excepția cazului în care se prevede altfel în prezentul regulament, competiția se va desfășura în conformitate cu ediția din 2024 a documentului „Appendix - IWUF Wushu Sanda Competition Rules & Judging Method 2024 EN”, cu următoarele amendamente:

Capitolul 1 – Reglementări generale

Articolul 1 Tipuri de competiții

1.1 Pe echipe

1.2 Individuale

Articolul 2 Sistemul competiției

2.1 Metoda „fiecare cu fiecare” (round-robin); Metoda „eliminare directă”.

2.2 Fiecare meci constă în trei runde de două minute (competițiile pentru copii, cadeți și juniori pot adopta 1 minut și 30 de secunde pe rundă), cu o pauză de un minut între ele. Meciul este câștigat de competitorul care câștigă două dintre cele trei runde.

Articolul 3 Categoriile de vârstă și cerințe

3.1 Seniorii vor avea vârsta cuprinsă între 18-40 (inclusiv 40) de ani împliniți, juniorii vor avea vârsta cuprinsă între 15 și 17 (inclusiv 17) ani, iar cadeții vor avea vârsta cuprinsă între 12 și 14 (inclusiv 14) ani la momentul competiției. Competitorii copii vor avea vârsta cuprinsă între 9 și 11 ani.

3.2 Competitorii trebuie să dețină pașaport valabil emis de țara/regiunea pe care o reprezintă.

3.3 Fiecare competitor trebuie să dețină o poliță de asigurare de viață individuală valabilă.

3.4 Fiecare competitor trebuie să prezinte un certificat de sănătate valabil care să conțină electrocardiograma, tensiunea arterială și frecvența cardiacă, eliberat de un medic calificat, în urma unui control efectuat cu maximum 15 zile înainte de data înregistrării pentru participarea la competiție.

Articolul 4 – Categoriile de greutate

4.1 Divizii de greutate pentru copii

4.1.1. Categoria 26kg ($\leq 26\text{kg}$)

4.1.2. Categoria 28kg ($> 26\text{kg} - \leq 28\text{kg}$)

4.1.3. Categoria 30kg ($> 28\text{kg} - \leq 30\text{kg}$)

4.1.4. Categoria 32kg ($> 30\text{kg} - \leq 32\text{kg}$)

4.1.5. Categoria 34kg ($> 32\text{kg} - \leq 34\text{kg}$)

4.1.6. Categoria 36kg ($> 34\text{kg} - \leq 36\text{kg}$)

4.1.7. Categoria 39kg ($> 36\text{kg} - \leq 39\text{kg}$)

4.1.8. Categoria 42kg ($> 39\text{kg} - \leq 42\text{kg}$)

4.1.9. Categoria 45kg ($> 42\text{kg} - \leq 45\text{kg}$)

4.1.10. Categoria 48kg ($> 45\text{kg} - \leq 48\text{kg}$)

4.2 Divizii de greutate pentru cadeți

- 4.2.1. Categoria 39 kg (≤ 39 kg)
- 4.2.2. Categoria 42kg ($> 39\text{kg} - \leq 42\text{kg}$)
- 4.2.3. Categoria 45kg ($> 42\text{kg} - \leq 45\text{kg}$)
- 4.2.4. Categoria 48kg ($> 45\text{kg} - \leq 48\text{kg}$)
- 4.2.5. Categoria 52kg ($> 48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)
- 4.2.6. Categoria 56kg ($> 52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$)
- 4.2.7. Categoria 60kg ($> 56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$)
- 4.2.8. Categoria 64 kg ($> 60\text{kg} - \leq 64\text{kg}$)
- 4.2.9. Categoria 68 kg ($> 64\text{kg} - \leq 68\text{kg}$)
- 4.2.10.72 Categoria 72kg ($> 68\text{kg} - \leq 72\text{kg}$)

4.3 Divizii de greutate pentru juniori

- 4.3.1. Categoria 48kg (≤ 48 kg)
- 4.3.2. Categoria 52kg ($> 48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)
- 4.3.3. Categoria 56kg ($> 52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$)
- 4.3.4. Categoria 60kg ($> 56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$)
- 4.3.5. Categoria 65kg ($> 60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$)
- 4.3.6. Categoria 70 kg ($> 65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$)
- 4.3.7. Categoria 75kg ($> 70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$)
- 4.3.8. Categoria 80kg ($> 75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$)
- 4.3.9. Categoria 85 kg ($> 75\text{kg} - \leq 85\text{kg}$)
- 4.3.10. Categoria 90kg ($> 85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$)

4.4 Divizii de greutate pentru seniori

- 4.4.1. Categoria 48kg (≤ 48 kg)
- 4.4.2. Categoria 52kg ($> 48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)
- 4.4.3. Categoria 56kg ($> 52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$)
- 4.4.4. Categoria 60kg ($> 56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$)
- 4.4.5. Categoria 65kg ($> 60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$)

4.4.6. Categoria 70 kg ($>65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$)

4.4.7. Categoria 75kg ($>70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$)

4.4.8. Categoria 80kg ($>75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$)

4.4.9. Categoria 85 kg ($>80\text{kg} - \leq 85\text{kg}$)

4.4.10. Categoria 90kg ($>85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$)

4.4.11. Categoria 100 kg ($>90\text{kg} - \leq 100\text{kg}$)

4.4.12. Categoria peste 100 kg ($>100\text{kg}$)

Articolul 5 Cântarul

5.1 Toți sportivii calificați trebuie să prezinte pașaportul pentru a participa la cântărire.

5.2 Cântărirea se va face de către responsabilul-șef cu înregistrarea în colaborare cu responsabilii cu înregistrarea sub supravegherea Comisiei de apel.

5.3 Toți sportivii trebuie să ajungă pentru cântărire la ora desemnată în locul desemnat, așa cum se stabilește de către comitetul de organizare. Sportivii se pot cântări dezbrăcați sau în șort. (Competitoarele pot purta lenjerie pe corp).

5.4 Cântărirea începe cu categoriile de greutate mai mică și continuă cu categoriile mai mari.

Fiecare categorie trebuie să încheie cântărirea în interval de o oră. Oricărui competitor care nu se încadrează corect în categoria sa de înregistrare în timpul alocat de o oră nu i se va permite să participe la niciuna dintre competițiile ulterioare.

5.5 Competitorii care concurează într-o anumită zi de competiție sunt obligați să se cântărească la ora și în locul specificate înainte de începerea evenimentului din ziua respectivă.

Articolul 6 Tragerea la sorți

6.1 Ceremonia de tragere la sorți va fi condusă de către grupul de planificare-înregistrare, în prezența președintelui Comisiei de apel, a arbitrilor principali și a antrenorilor/liderilor echipelor.

6.2 Ceremonia de tragere la sorți va avea loc după încheierea sesiunii inițiale de cântărire și va începe cu categoriile de greutate mai mică și va continua cu categoriile mai mari. Orice categorie cu un singur competitor va fi exclusă din competiție.

6.3 Antrenorii/Liderii echipelor vor trage la sorți în numele competitorilor din echipele lor.

Articolul 7 Vestimentația specifică competiției și echipamentul de protecție

7.1 Toți competitorii trebuie să poarte îmbrăcăminte și echipament de protecție aprobate de IWUF și/sau WKFE.

7.2 Îmbrăcămintea aprobată de IWUF pentru bărbați include șort și maiou pentru sanda, iar pentru femei include șort (fustă) și tricou. Șortul (fusta) și maioul vor fi de aceeași culoare, respectiv roșu sau albastru.

Competitorii sunt obligați să își asigure singuri îmbrăcămintea de concurs, iar acesta trebuie să includă un (1) set de culoare roșie și un (1) set de culoare albastră (Fig. 1&2)

7.3 Echipamentul de protecție este împărțit în două culori, roșu și albastru. Echipamentul de protecție include cască, mănuși, apărătoare pentru piept, apărătoare pentru tibie, apărătoare pentru laba piciorului. Competitorii au obligația să-și asigure gutieră proprie, cochilie și feșe. Cochiliile trebuie purtate pe sub șort. Feșele pentru mâini vor avea lungimea totală între 3,5 m și 4,5 m. (Fig. 1&2)

7.4 Pentru copii și categoria de greutate ≤ 48 kg, greutatea mănușilor trebuie să fie de 180 de grame.

Pentru categoria de juniori ≥ 52 kg și pentru categoria juniori și seniori feminin, precum și pentru categoria juniori și seniori masculin ≤ 65 kg, greutatea mănușilor trebuie să fie de 230 de grame.

Pentru categoriile de greutate 70 kg - 85 kg masculin, juniori și seniori, greutatea mănușilor trebuie să fie de 280 de grame.

Pentru categoria de greutate de +90kg, juniori și seniori masculin, greutatea mănușilor trebuie să fie de 330 de grame. (Conform tabelului de mai jos)

Greutate mănuși	Categorie
180 de grame	1. Categoria copii, feminin și masculin. 2. Categoria ≤ 48 kg juniori, masculin și feminin.
230 de grame	1. Categoria ≥ 52 kg juniori, masculin și feminin. 2. Categoria juniori feminin; Categoria ≤ 65 kg juniori masculin. 3. Categoria seniori feminin; Categoria ≤ 65 kg seniori masculin
280 de grame	1. Categoria 70-85kg juniori și seniori masculin.
330 de grame	1. Categoria +90kg juniori și seniori masculin.

7.5 Pentru competitoarele de credință islamică, IWUF a permis purtarea de îmbrăcămintea de competiție islamică, în conformitate cu standardele de mai jos. Acestea sunt obligate să poarte toate elementele de vestimentație islamică indicate mai jos și nu le pot purta selectiv. Vestimentația cuprinde următoarele:

a. Bluză cu mânecă lungă (nu mulată pe corp)

b. Pantaloni lungi (nu mulați pe corp)

c. Basmă (trebuie să fie de aceeași culoare ca îmbrăcămintea de concurs și să fie purtată sub cască de protecție) Aceasta trebuie să fie fabricată dintr-un material flexibil, care să nu fie excesiv de lucios sau alunecos (se acceptă materialul compus din combinații de spandex, poliester, nailon și microfibră). Bluza

cu mânecă lungă, basmaua și pantalonii lungi vor fi de aceeași culoare, roșu sau albastru. Competitoarele sunt obligate să își asigure singure îmbrăcămintea de concurs, iar acesta trebuie să includă un (1) set de culoare roșie și un (1) set de culoare albastră. Îmbrăcămintea nu trebuie să inhibe mișcarea completă a corpului și membrilor competitorului sau să interfereze cu acțiunile adversarului în orice fel și nu trebuie să împiedice sau să interfereze cu echipamentul de protecție indicat de IWUF. În cazul în care îmbrăcămintea unui concurent nu este conformă cu cele de mai sus, Comisia de apel are autoritatea de a refuza participarea acestuia la eveniment.



– Reglementări privind echipamentul de protecție în timpul competiției:

(1) În timpul competiției, concurenții trebuie să poarte echipamentul de protecție specificat în Regulament, în caz contrar, se va înregistra o greșeală tehnică, iar competiția poate continua odată ce încălcarea este corectată. În cazul în care competitorul trebuie să poarte genunchieră, gleznieră, bandaj elastic și alte echipamente moi de protecție din cauza rănilor, trebuie să obțină aprobarea medicului competiției.

(2) După ce competitorul este verificat de înregistrator și intră pe platformă, dacă i se desprind mănușile în timpul meciului, se va considera slăbire intenționată a echipamentului de protecție, iar competitorul va fi penalizat pentru greșeală tehnică. Dacă un competitor își împinge sau își lovește adversarul astfel încât acesta din urmă să cadă de pe platformă sau la sol (doborât pe platformă), ceea ce duce la căderea mănușilor competitorului, „căderea” sau „doborârea” adversarului va fi considerată invalidă, iar competitorul ale cărui mănuși au căzut va fi penalizat pentru greșeală tehnică.

(3) Competitorii trebuie să poarte apărători pentru tibie și laba piciorului.

(4) Nodul de fixare a mănușilor trebuie să se afle pe dosul mâinii și trebuie fixat cu bandă adezivă.

Articolul 8 Eticheta competiției

8.1 Competitorii trebuie să salute cu palma și pumnul atunci când sunt prezentați publicului înainte de începerea fiecărui meci.

8.2 La începutul fiecărei runde, competitorii vor saluta cu palma și pumnul de pe platformă către antrenorii lor care, la rândul lor, vor întoarce salutul cu palma și pumnul. Competitorii se vor saluta reciproc, folosind salutul cu palma și pumnul.

8.3 La anunțarea rezultatului unui meci, competitorii își vor schimba mai întâi pozițiile. În urma anunțării rezultatului, competitorii se vor saluta mai întâi cu palma și pumnul, apoi îl vor saluta pe arbitru de platformă, care va întoarce salutul. Apoi, competitorii își vor saluta reciproc antrenorii, care vor întoarce salutul.

8.4 Când un arbitru de linie este înlocuit de un altul, ambii arbitri se vor saluta cu palma și pumnul.

Articolul 9 Abandonul

9.1 În timpul unei competiții, în cazul în care un competitor nu poate concura din cauza unei boli sau a unei vătămări (care trebuie confirmată de către medicul desemnat de comisia medicală) sau din cauza neîncadrării în categoria corectă la momentul cântăririi, se va considera abandon, iar competitorului nu i se va permite să participe la următoarele meciuri. Cu toate acestea, clasamentul obținut până în acel moment va fi considerat în continuare valabil.

9.2 În timpul unui meci, dacă există o mare diferență în ceea ce privește forța fizică și tehnica și un competitor este depășit, antrenorul său poate ridica plăcuța de abandon pentru a asigura integritatea competitorului.

De asemenea, competitorul trebuie să ridice mâna sau să coboare voluntar de pe platforma de concurs pentru a abandona în timpul unui meci.

9.3 În cazul în care competitorul este absent la cântar; nu se prezintă la apelul nominal făcut de 3 ori înainte de un meci sau părăsește zona desemnată după ce i s-a strigat numele, nu se prezintă la zona de concurs la timp, se va considera abandon, fără justificare.

9.4 În cazul în care un competitor abandonează fără justificare în timpul competiției, toate rezultatele sale obținute în competiție până la acel moment vor fi anulate.

Articolul 10 Alte dispoziții privind competiția

10.1 Arbitrii prezenți trebuie să fie serioși, corecți și exacti, concentrându-se pe deplin asupra responsabilităților lor de arbitraj. Nu li se permite să părăsească locurile desemnate fără permisiunea arbitrului-șef.

10.2 Toți concurenții trebuie să respecte regulile și protocoalele competiției, să respecte și să se supună deciziilor arbitrilor și oficialilor. Sunt interzise întreruperile, înjurăturile și strigătele, aruncarea echipamentului de protecție etc. sau manifestarea în vreun fel a nemulțumirii. În timpul unui meci, antrenorii și competitorii nu au voie să părăsească suprafața competițională înainte de anunțarea rezultatelor (cu excepția cazurilor de urgență medicală sau de prim ajutor). În caz contrar, arbitru-șef are autoritatea de a emite o admonestare sau un avertisment.

10.3 În timpul unui meci, antrenorul poate fi însoțit doar de un antrenor asistent sau de medicul echipei. Aceștia trebuie să poarte vestimentație oficială și să rămână așezați la locul desemnat (nu se permit pantalonii scurți și sandalele).

10.4 În cazul în care sportivii, antrenorii sau personalul echipei respective refuză să se supună deciziilor arbitrilor sau Comisiei de apel, încercând să perturbe ordinea competiției, manifestă comportamente precum abuzul verbal sau fizic față de adversari sau arbitri și resping recomandările sau avertismentele, obstructionând astfel desfășurarea normală a competiției, Arbitrul-șef poate sesiza Comisia de supraveghere. În funcție de gravitatea cazului, persoanelor implicate li se pot anula rezultatele din meciul curent, toate rezultatele pot fi anulate și se poate face un anunț public privind revocarea eligibilității lor de a participa la competiție.

10.5 Dopajul sub orice formă este strict interzis. Concurenților le este interzis să inhaleze oxigen în perioada de repaus dintre runde.

Capitolul 2 – Comisia de apel și îndatoririle sale

Articolul 11 Componența Comisiei de apel

11.1 Comisia de apel va fi formată dintr-un (1) președinte, un (1) președinte asistent și trei (3) sau cinci (5) membri.

Articolul 12 Îndatoririle Comisiei de apel

12.1. Comisia de apel își desfășoară activitatea sub conducerea Comitetului de Organizare a Competiției. Comisia de apel răspunde, în principal, de supravegherea competiției în ceea ce privește verificarea zonei și a facilităților competiționale, a echipamentelor, a programului, a tragerii la sorți, a cântării competitorilor, a grupării oficialilor, a organizării și desfășurării activității acestora etc. În timpul competiției, Comisia de apel supraveghează îndeplinirea funcțiilor de către oficiali. În cazul unui comportament evident nedrept sau al unei decizii incorecte, aceasta are dreptul să avertizeze oficialii în cauză și, în cazuri grave, poate chiar să propună Comitetului tehnic al IWUF să îi elimine din activitatea lor actuală de oficiali pentru a se asigura buna desfășurare a competițiilor.

12.2 Comisia de apel se va ocupa de contestațiile depuse de echipele participante care nu sunt de acord cu hotărârea arbitrilor de platformă. Aceste apeluri se limitează la deciziile legate direct de echipa care formulează apelul.

12.3 Comisia de apel va soluționa apelurile imediat după primirea acestora și va notifica părțile în cauză cu privire la hotărâre. Decizia Comisiei de apel este definitivă.

12.4 Comisia de apel va investiga imediat cazul și va viziona înregistrarea video, dacă este necesar. Aceasta poate organiza ședințe și poate invita alte părți să participe la acestea în calitate de observatori fără drept de vot. La ședințe trebuie să participe mai mult de jumătate dintre membrii Comisiei de apel. Numărul membrilor comisiei de apel care participă la investigație trebuie să fie mai mare de jumătate din numărul total al membrilor săi pentru ca orice decizie de vot să fie valabilă. În cazul egalității de voturi, președintele ședinței va avea votul decisiv.

12.5 Membrii Comisiei de apel nu vor participa la investigațiile în care este implicată țara sau regiunea lor.

12.6 În urma procesului de examinare, în cazul în care decizia inițială a arbitrilor de platformă este considerată corectă, aceasta va fi menținută. În cazul în care decizia inițială a arbitrilor de platformă se dovedește a fi incorectă, Comisia de apel are dreptul să modifice decizia arbitrilor de platformă și rezultatul competitorului în cauză și va solicita Comisiei de arbitri să trateze cazul arbitrilor respectiv în conformitate cu dispozițiile IWUF.

Articolul 13 Procedura și cerințele apelului

13.1 Fiecare echipă participantă poate face apel de cel mult două (2) ori pe întreaga durată a competiției. În cazul în care apelul este considerat nefondat, posibilitatea de a introduce o cale de atac se va reduce corespunzător.

13.2 O echipă participantă care are obiecții la decizia arbitrilor de platformă trebuie să înainteze imediat un apel la fața locului; Comisia de apel îl va examina imediat și va emite o concluzie de arbitraj. În cazul în care apelul este admis, rezultatul va fi modificat. În cazul în care apelul este respins, rezultatul va rămâne neschimbat.

13.3 După ce Comisia de apel a emis concluzia, apelantul trebuie să finalizeze procedura scrisă pentru apel și trebuie să plătească o taxă de apel de 200 USD, în cazul în care apelul este respins.

13.4 Toate echipele vor respecta regulile și vor accepta deciziile finale luate de Comisia de apel. Vor fi luate măsuri stricte în funcție de gravitatea cazului și de dispozițiile relevante ale competiției împotriva echipelor care provoacă perturbări împotriva deciziei, nu respectă procedurile de apel și refuză să plătească taxa de apel.

Capitolul 3 – Oficialii competiției și îndatoririle acestora

Articolul 14 Componența oficialilor

14.1 Vor exista un (1) arbitru principal și un (1) sau doi (2) arbitri principali asistenți.

14.2 Grupe de arbitri (1-2 grupe, în funcție de amploarea competiției): un (1) arbitru-șef, un (1) arbitru-șef asistent, arbitri de platformă (două până la patru (2-4) persoane necesare în standby, prin rotație); un (1) înregistrator, un cronometror, 3 sau 5 judecători de linie (2-3 grupuri necesare în standby, prin rotație).

14.3 Un (1) programator-înregistrator-șef.

14.4 Un (1) înregistrator-șef

Articolul 15 Componența asistenților

15.1 Patru (4) programatori-înregistratori

15.2 Patru până la șase (4-6) înregistratori

15.3 Un (1) medic; doi până la cinci (2-5) asistenți medicali

15.4 Unul până la doi (1-2) crainici

15.6 Doi până la patru (2-4) operatori video pentru Comisia de apel

Articolul 16 Îndatoririle oficialilor

16.1 Arbitrul principal

16.1.1 Organizează sesiunile de studiu pentru ca toți oficialii să studieze și să analizeze Regulile și Regulamentele competiției și să stăpânească metodele de oficiere.

16.1.2 Inspectează și asigură pregătirea corectă a suprafeței competiționale, a competiției și a echipamentului de arbitraj, precum și pregătirea ceremoniei de cântărire, a tragerii la sorți și alte pregătiri legate de competiție.

16.1.3 Asistă în problemele legate de regulile și regulamentele competiției, dar nu are nicio putere de a le modifica.

16.1.4 Gestionează grupurile de arbitri pe durata competiției și înlocuiește oficiali, după cum este necesar.

16.1.5 În timpul unei competiții, dacă există modificări ale ordinii competiției din cauza neprezentării sau retragerii unui competitor, arbitrul principal trebuie să anunțe în timp util delegatul tehnic, Comisia de apel, arbitrul-șef, planificatorul-înregistratorul șef și crainicii.

16.1.6 Are dreptul la decizia finală atunci când apare un litigiu în cadrul grupurilor tehnice oficiale.

16.1.7 Răspunde de implementarea corectă a regulilor și reglementărilor de către oficialii competiției.

16.1.8 Revizuieste, semnează și anunță rezultatele competiției.

16.1.9 16.1.9 Prezintă un raport scris Comitetului de organizare.

16.2 Asistentul arbitrilor principal

16.2.1 Asistă arbitrul principal în îndeplinirea îndatoririlor sale. În absența arbitrilor principal, va prelua responsabilitățile și îndatoririle arbitrilor principal.

16.3 Arbitrul-șef

16.3.1 Răspunde de organizarea sesiunilor de studiu ale grupului său de arbitri și de implementarea lucrărilor.

16.3.2 Supraveghează și gestionează activitatea arbitrilor, cronometrului și înregistratorului.

16.3.3 În cazul în care arbitrul de platformă emite decizii aparent incorecte sau ratează decizii, anunță arbitrul de platformă printr-un semnal de avertizare pentru a face corecțiile necesare.

16.3.4 Poate modifica rezultatele meciului înainte ca acestea să fie anunțate, cu aprobarea șefului arbitrilor, în caz de decizie greșită.

16.3.5 Anunță rezultatul la sfârșitul fiecărei runde.

16.3.6 Gestionează aspecte precum victoria absolută, ieșirea în afara platformei, avertismente, numărare etc. în funcție de acțiunile competitorilor pe platformă și de înregistrările făcute de înregistrator.

16.3.7 Examinează și semnează rezultatele la sfârșitul fiecărui meci.

16.4 Arbitrul-șef asistent

16.4.1 Asistă arbitrul-șef în îndatoririle sale, acordând prioritate supravegherii activității înregistratorului. De asemenea, poate prelua atribuțiile celorlalți arbitri, dacă este necesar.

16.5 Arbitrii de platformă

16.5.1 Verifică echipamentul de protecție al competitorilor și asigură siguranța în timpul meciului.

16.5.2 Îndrumă competitorii în timpul unui meci prin comenzi verbale și gesturi.

16.5.3 Ia decizii pentru căderi, ieșiri în afara platformei, avertismente și admonestări, numărare etc. și solicită acordarea primului ajutor atunci când este necesar.

16.5.4 Anunță rezultatele fiecărui meci.

16.6 Arbitrii de linie

16.6.1 Acordă puncte pentru tehnicile de lovire cu pumnul și cu piciorul ale competitorului, în conformitate cu Regulamentul.

16.6.2 Afișează rezultatele simultan și instantaneu, la cererea arbitrului-șef, la sfârșitul fiecărei runde.

16.6.3 Răspunde în mod obiectiv la întrebările arbitrilor de platformă cu privire la situațiile apărute în timpul unui meci.

16.6.4 Semnează fișa de punctare la sfârșitul fiecărui meci. Aceasta trebuie păstrată pentru examinare și verificare.

16.7 Înregistratorul

16.7.1 Completează cu precizie datele competitorilor pe formularele de înregistrare, înainte de fiecare meci.

16.7.2 Participă la ceremonia de cântărire și înregistrează greutatea fiecărui competitor în graficul statistic al meciului.

16.7.3 Înregistrează punctele acordate fiecărui competitor în funcție de comenzile verbale și gesturile arbitrului de platformă.

16.7.4 Înregistrează numărul de admonestări, avertismente, ieșiri în afara platformei și numărători pentru competitori.

16.8 Cronometrul

16.8.1 Inspectează gongul și dispozitivele de cronometrare înainte de competiție, asigurându-se că ceasurile și cronometrele înregistrează corect timpul.

16.8.2 Ține o evidență a timpului scurs în timpul rundelor, opririlor și pauzelor dintre runde.

16.8.3 În cazurile în care sistemul de punctare electronic nu este disponibil, fluieră cu zece (10) secunde înainte de începerea fiecărei runde și lovește gongul pentru a anunța sfârșitul acesteia.

16.9 Planificatorul-șef - Înregistrator

16.9.1 Răspunde de examinarea acreditărilor și formularelor de înscriere ale competitorilor.

16.9.2 Organizează tragerea la sorți și întocmește programul competiției.

16.9.3 Pregătește toate formularele utilizate în competiție; verifică rezultatele competitorilor pentru a stabili clasamentul acestora.

16.9.4 Înregistrează și face publice rezultatele tuturor meciurilor.

16.9.5 Colectează date pentru statistici și întocmește fișele cu rezultate.

16.10 Planificatorul-înregistrator

16.10.1 Planificatorii-înregistratori vor îndeplini sarcinile atribuite de planificatorul-înregistratorul-șef.

16.11 Înregistratorul-șef

16.11.1 Răspunde de cântărirea competitorilor.

16.11.2 Răspunde de pregătirea echipamentului de protecție și de gestionarea acestuia în timpul competiției.

16.11.3 Convoacă competitorii pentru apelul nominal cu douăzeci (20) de minute înainte de începerea unui meci. Raportează imediat arbitrilor-șef în caz de absență sau neîndeplinire a obligațiilor în timpul apelului nominal.

16.11.4 Inspectează uniforma de competiție și echipamentul de protecție al competitorului, conform Regulamentului.

16.11.5 Răspunde de apelul nominal în timpul ceremoniei de acordare a medaliilor.

16.12 Înregistratorii

6.12.1 Înregistratorii îndeplinesc sarcinile atribuite de înregistratorul-șef.

16.13 Crainicii

16.13.1 Prezintă regulile și regulamentele concursului, precum și informații importante pentru public.

16.13.2 Prezintă publicului arbitrii și competitorii.

16.13.3 Anunță rezultatele competiției.

16.14 Medicul

16.14.1 Inspectează rapoartele medicale și documentația depusă de fiecare sportiv.

16.14.2 Examinează sportivii din punct de vedere medical înainte de începerea competiției.

16.14.3 Acordă asistență medicală pe platformă în cazul rănirii.

16.14.4 Răspunde de deciziile privind situațiile de vătămare din cauza greșelilor în timpul unui meci.

16.14.5 Ia decizii privind incapacitatea unui sportiv de a continua competiția din cauza leziunilor suferite în timpul unui meci și recomandă șefului arbitrilor să suspende meciul.

16.14.6 Lucrează cu oficialii de control anti-doping.

16.15 Operatorii sistemului electronic de punctare

16.15.1 Operatorii sistemului electronic de punctare sunt responsabili cu operarea sistemului electronic de punctare.

16.15.2 Operatorii video pentru Comisia de apel

16.15.3 Efectuează toate filmările și înregistrările, în conformitate cu regulamentul competiției.

Capitolul 4 – Metode permise și interzise, standarde de punctare și penalizări

Articolul 17 Metode permise

17.1 Este permisă utilizarea tuturor tehnicilor din wushu de lovire cu pumnul, cu piciorul și aruncare/luptă.

Articolul 18 Zone de punctare valide

18.1 Capul, trunchiul și coapsele sunt zone de punctare valide.

Articolul 19 Zone și metode de lovire interzise

19.1 Atacul cu capul, cotul sau genunchiul sau prin presarea articulațiilor adversarului în direcția opusă.

19.2 Folosirea de tehnici de aruncare/luptă care forțează adversarul să aterizeze în cap sau lovirea intenționată a adversarului când acesta se află la podea.

19.3 Aruncări care determină un competitor să aterizeze periculos pe o parte vulnerabilă a corpului (cap, gât, coloană vertebrală, umăr, genunchi sau altă articulație etc.).

19.4 Ceafa, gâtul și zona inghinală sunt zone de lovire interzise.

19.5 Atacarea adversarului prin orice mijloace în timp ce se află în priză/clinci nu este permisă.

19.6 Orice aruncare care poate provoca vătămări grave (de exemplu: aruncări de la înălțime pe gât, abdomen și umăr).

19.7 Aruncări cu înălțimea de cădere deasupra nivelului pieptului atacatorului.

19.8 Atacarea capului adversarului doborât prin orice mijloc.

19.9 Pentru tineri, cadeți și copii, loviturile la cap ⁽¹⁾, precum și loviturile succesive/continue la cap nu sunt permise.

19.10 Pentru seniori, sunt permise loviturile la cap, cu control deplin.

Articolul 20 Forța loviturilor

20.1 Forța loviturilor este considerată rezonabilă la mai puțin de 30% din puterea potențială pentru orice categorie, iar la depășirea aceste valori se va considera și va duce la avertismente și/sau descalificări private sau publice (cu sau fără avertisment prealabil).

20.2 Stabilirea forței utilizate în orice atac va cădea în sarcina arbitrilor de platformă și a arbitrilor-șef.

20.3 În cazul depășirii forței menționate mai sus, se va aplica un avertisment oficial.

20.4 De asemenea, în caz de rănire (de exemplu, sângerare nazală) se va aplica un avertisment oficial.

20.5 Knock-outul nu este permis.

20.6 Descalificarea se aplică automat dacă un competitor și-a făcut knock-out adversarul.

Articolul 21 – Criterii de punctare

21.1 Se acordă două (2) puncte:

21.1.1 Când se emite o admonestare pentru un competitor, adversarului său i se vor acorda două (2) puncte.

„Cădere de pe platformă” (ieșire în afara platformei) se referă la orice parte a corpului sportivului utilizată ca sprijin sau contactul ferm cu saltele exterioare de siguranță sau cu solul platformei de Sanda în timpul meciului.

21.1.2 Un competitor va primi două (2) puncte dacă adversarul său cade în timp ce primul rămâne în picioare.

21.1.3 Un competitor care își lovește adversarul la trunchi sau la cap cu o tehnică validă de picior va primi două (2) puncte.

21.1.4 Un competitor care își face adversarul să cadă căzând el însuși în mod proactiv și se ridică imediat cu o mișcare fluidă va primi două (2) puncte.

– Căderea proactivă se referă la o tehnică ofensivă în care un competitor folosește o mișcare înainte sau înapoi a piciorului pe teren pentru a-și ataca adversarul (susținându-se cu alte părți ale corpului pe platformă, altele decât ambele picioare), provocând căderea adversarului.

21.1.5 Când un competitor este numărat, adversarul său va primi două (2) puncte.

21.1.6 Când se emite un avertisment pentru un competitor, adversarului său i se vor acorda două (2) puncte.

21.1.7 Două aspecte de evaluare ale loviturii cu pumnul/piciorul:

a) Observarea atacului. Tehnica de atac este clară, forța de impact este mai mică de 30% și lovește în mod clar părțile care se punctează.

b) Observarea apărării. Nu a existat nicio acțiune defensivă corespunzătoare în momentul lovirii sau lovitura vine prima urmată de acțiunea defensivă sau a existat un eșec defensiv.

21.1.8 Punctare cumulativă: În cazurile în care o acțiune de atac are efecte de punctare diferite, fiecare punctaj trebuie acumulat atunci când se acordă puncte.

21.2 Se acordă un (1) punct:

21.2.1 Un competitor care își lovește adversarul la trunchi sau la cap cu o tehnică validă de pumn va primi un (1) punct.

21.2.2 Un competitor care își lovește adversarul pe coapsă cu o tehnică validă de picior va primi un (1) punct.

21.2.3 În situația în care doi sportivi au căzut împreună, sportivul care cade mai târziu va primi un (1) punct.

21.2.4 Un competitor care își face adversarul să cadă căzând el însuși în mod proactiv și care nu se ridică imediat cu o mișcare fluidă va primi un (1) punct.

21.2.5 Când unui concurent i se ordonă să atace și nu face acest lucru în cinci (5) secunde, adversarul său va primi un (1) punct.

21.2.6 În cazul în care un competitor nu reușește să se ridice în picioare în trei (3) secunde după ce a căzut în mod proactiv, adversarul său va primi un (1) punct.

21.2.7 Când se emite o admonestare pentru un competitor, adversarului său i se va acorda un (1) punct.

21.3 Nu se vor acorda puncte:

21.3.1 Când o tehnică utilizată nu este clară și nu are efect nu se vor acorda puncte.

21.3.2 Când ambii concurenți cad de pe platformă sau ambii cad simultan nu se vor acorda puncte.

21.3.3 În cazul în care un competitor încearcă fără succes (fără contact) să utilizeze o tehnică prin cădere, dar se ridică în 3 secunde, adversarului nu i se vor acorda puncte.

Articolul 22 Greșeli și penalizări

22.1 Greșeli tehnice:

22.1.1 Ținere/clinci pasiv.

22.1.2 Evitare pasivă.

22.1.3 Solicitarea unei pauze când un competitor se află într-o poziție dezavantajoasă.

22.1.4 Întârzierea intenționată a meciului.

22.1.5 Nerespectarea sau ignorarea comenzilor arbitrilor și în timpul unui meci.

22.1.6 Nepurtarea gutierei sau scuiparea acesteia; sau echipamentul unui competitor se desprinde sau cade intenționat.

22.1.7 Neafișarea numărului de concurs.

22.2 Greșeli personale:

22.2.1 Atacarea adversarului înainte de comanda „Kaishi (Start)!” sau după comanda „Ting (Stop)!”.

22.2.2 Lovirea unei zone interzise.

22.2.3 Lovirea adversarului folosind o tehnică interzisă.

22.2.4 Vătămarea intenționată a adversarului.

22.2.5 Forța de impact a tehnicii de atac este foarte mare.

22.3 Penalizări

22.3.1 Se va emite un avertisment pentru greșeală tehnică.

22.3.2 Se va emite un avertisment pentru greșeală personală.

22.3.3 Competitorul cu trei (3) greșeli personale va fi descalificat din meci.

22.3.4 Competitorul care își rănește în mod deliberat adversarul va fi descalificat din întreaga competiție, iar toate rezultatele obținute vor fi invalidate.

22.3.5 Competitorul care utilizează substanțe interzise și/sau inhalează oxigen în timpul pauzelor va fi descalificat din întreaga competiție, iar toate rezultatele obținute de acesta până la acel moment vor fi invalidate.

Articolul 23 – Oprirea meciului

Meciul va fi oprit atunci când:

23.1 Un competitor a căzut (excluzând căderea proactivă) sau cade de pe platformă.

23.2 Unui competitor i se aplică o penalizare.

23.3 Un competitor este rănit.

23.4 Competitorii prind/țin în clinci fără a executa cu succes o tehnică de luptă/aruncare timp de 2 secunde.

23.5 Un competitor cade în mod proactiv și rămâne la podea mai mult de trei (3) secunde.

23.6 Un competitor nu atacă în termen de cinci (5) secunde după ce i s-a ordonat să facă acest lucru.

23.7 Un competitor ridică mâna pentru a solicita o pauză.

23.8 Când arbitrul-șef corectează o decizie greșită sau o omisiune.

23.9 Când apare o problemă sau există o situație periculoasă pe platformă.

23.10 Din cauza iluminatului, platformei, problemelor cu sistemul electronic de punctare etc. și a problemelor conexe care afectează competiția.

Capitolul 5 – Stabilirea câștigătorului, învinsului și clasamentul

Articolul 24 – Câștigătorul și învinsul

24.1 Victorie absolută

24.1.1 În cazul în care, pe durata unui meci, există o mare diferență de nivel între cei doi competitori, arbitrul de platformă poate declara drept câștigător al meciului competitorul mai puternic, cu aprobarea arbitrului principal.

24.1.2 În cazul în care, în timpul unui meci, un competitor a fost numărat de trei ori (stare precară), adversarul său va fi declarat câștigător al meciului.

24.1.3 În cazul în care, în timpul unei runde, diferența de scor dintre cei doi competitori este de cel puțin 12 puncte, confirmată de cel puțin 5 arbitri de linie, atunci competitorul cu scorul mai mare va fi considerat câștigătorul meciului.

24.2 Stabilirea câștigătorului unei runde

24.2.1 Câștigătorul fiecărei runde se stabilește pe baza înregistrărilor făcute de înregistrator și deciziilor arbitrilor de linie.

24.2.2 În cazul în care, în timpul unei runde, un competitor a fost numărat de două (2) ori (stare precară), adversarul său va fi declarat câștigător al runde.

24.2.3 În cazul în care, pe durata unei runde, un competitor cade de pe platformă de două (2) ori, adversarul său va fi declarat câștigătorul runde.

24.2.4 În timpul unei runde, în cazul în care există egalitate de scor, câștigătorul meciului va fi decis respectând următoarea ordine:

a) Competitorul cu mai puține avertismente va fi declarat câștigător.

b) Competitorul cu mai puține admonestări va fi declarat câștigător.

c) Competitorul cu greutatea mai mică în ziua competiției va fi declarat câștigător.

În cazul în care se menține egalitatea, după ce s-au parcurs pașii de mai sus, meciul va fi declarat egalitate.

24.3 Stabilirea câștigătorului unui meci

24.3.1 În timpul unui meci, competitorul care câștigă primul două runde va fi declarat câștigătorul meciului.

24.3.2 În timpul unui meci, dacă un competitor este rănit sau bolnav și, conform certificării medicului, nu poate continua meciul, adversarul său va fi declarat câștigător al meciului.

24.3.3 În timpul unui meci, în cazul în care un competitor se preface că s-a accidentat în urma unei greșeli comise de adversarul său – iar această vătămare este dovedită ca nefondată de medic, sportivul care a comis greșeala va fi declarat câștigătorul meciului.

24.3.4 Competitorul care este rănit de adversar prin acțiuni greșite și, după cum a confirmat medicul, se află în imposibilitatea de a continua meciul, va fi declarat câștigătorul meciului, dar va fi exclus de la meciurile ulterioare din competiție.

24.3.5 În sistemul „fiecare cu fiecare” (round-robin), un număr egal de runde câștigate de ambii competitori într-un meci va fi declarat egalitate.

24.3.6 În sistemul eliminatoriu, în cazul unui număr egal de runde câștigate de ambii competitori într-un meci, câștigătorul meciului va fi decis astfel:

a. Competitorul cu mai puține avertismente va fi declarat câștigător.

b. Competitorul cu mai puține admonestări va fi declarat câștigător.

În cazul în care se menține egalitatea după pașii de mai sus, se va adăuga o rundă suplimentară.

Articolul 25 Clasamentul

25.1 Clasamentul individual

25.1.1 În cazul sistemului de eliminare directă, clasamentul va fi decis direct de rezultate.

25.1.2 În cadrul sistemului „fiecare cu fiecare” (round-robin), competitorul cu numărul mai mare de puncte curente se va clasa pe o poziție superioară. În cazul unei egalități între doi sau mai mulți competitori, locurile acestora vor fi stabilite în următoarea ordine:

a) Competitorul care a pierdut mai puține runde se va clasa pe o poziție superioară.

a) Competitorul cu mai puține avertismente se va clasa pe o poziție superioară.

a) Competitorul cu mai puține admonestări se va clasa pe o poziție superioară.

d) Competitorul cu o greutate mai mică la momentul tragerii la sorți se va clasa pe o poziție superioară.

Dacă se menține egalitatea, după parcurgerea pașilor de mai sus, competitorii vor împărți același loc.

25.2 Plasarea echipei

25.2.1 Puncte în clasament

a) 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Primele opt locuri din fiecare categorie de greutate vor primi 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 și, respectiv, 1 punct.

b) 7, 5, 4, 3, 2, 1 Primele șase locuri din fiecare categorie de greutate vor primi 7, 5, 4, 3, 2 și, respectiv, 1 punct.

25.2.2 Metoda de soluționare a egalităților:

Dacă două sau mai multe echipe au obținut punctaje egale, clasarea va fi determinată astfel:

a) Echipa cu mai multe prime locuri individuale se va clasa pe o poziție superioară. Dacă egalitatea se menține, echipa cu mai multe locuri secundare individuale se va clasa pe o poziție superioară ș.a.m.d.

b) Echipa cu mai puține avertismente se va clasa pe o poziție superioară.

c) Echipa cu mai puține admonestări se va clasa pe o poziție superioară.

Dacă se menține egalitatea, după parcurgerea pașilor de mai sus, echipele vor împărți același loc.

Capitolul 6 – Organizarea și înregistrarea competiției

Articolul 26 Programul

26.1 Programul se va întocmi în funcție de regulamentul competiției, numărul de participanți înscriși și durata totală a competiției.

26.2 În cadrul aceleiași runde, aceeași categorie de greutate va fi organizată cât mai uniform posibil.

26.3 Un sportiv poate lupta cel mult în 2 meciuri într-o singură zi de competiție.

26.4 În cadrul unei singure sesiuni, meciurile vor începe de la categoriile de greutate mai mică, în ordine crescătoare, până la cele mai grele categorii.

Articolul 27 Înregistrarea

27.1 Arbitrii de linie vor ține o evidență a punctelor acordate fiecărui competitor în funcție de criteriile de punctare. La sfârșitul fiecărei runde, aceștia completează punctajele competitorilor în formularul de înregistrare a scorului.

27.2 Înregistratorul va înregistra punctele acordate fiecărui competitor în funcție de comenzile și gesturile arbitrilor de platformă. Admonestările, avertismentele, ieșirile de pe platformă și numărările vor fi înregistrate în mod corespunzător.

27.3 În sistemul „fiecare cu fiecare” (round-robin), grupul de planificare-înregistrare va completa rezultatele fiecărui meci în formularul de înregistrare, după cum urmează: se acordă două (2) puncte pentru câștigător, zero (0) puncte pentru învins și un (1) punct pentru fiecare parte în cazul egalității. Câștigătorul prin abandon va primi două (2) puncte, iar cel care a abandonat va primi zero (0) puncte.

Capitolul 7 – Comenzi verbale și gestică

Articolul 28 Comenzile verbale și gestică arbitrilor de platformă

28.1 Salutul cu palma și pumnul

Stând cu picioarele lipite, plasează palma stângă pe pumnul drept în dreptul pieptului, la distanță de 20-30 cm de piept (Figurile 5 și 6).



28.2 Urcarea pe platformă

Stând în picioare în centrul platformei, întinde ambele brațe în lateral, cu centrul palmelor orientat în sus, îndreptat spre cei doi concurenți (Fig. 7). În timp ce îi cheamă să urce pe platformă, îndoaie ambele brațe de la cot în unghi drept, cu palmele îndreptate una spre cealaltă (Fig. 8).



Fig. 7

Fig. 8

28.3 Concurenți, salutați-vă

Așază palma stângă pe pumnul drept în fața corpului ca semnal pentru ambii concurenți să se salute reciproc (Fig. 9).



Fig. 9

28.4 Prima rundă

Cu fața la arbitrul-șef, se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și, în timp ce strigă „Di Yi Ju (Prima rundă)!”, întinde un braț în față cu arătătorul îndreptat în sus și celelalte trei degete și degetul mare strânse (Fig. 10).



Fig. 10

28.5 Runda a doua

Cu fața la arbitrul-șef, se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și, în timp ce strigă „Di Er Ju (Runda a doua)!”, întinde un braț înainte cu arătătorul și mijlociul depărtate și îndreptate în sus și cele două degete rămase și degetul mare strânse (Fig. 11).



Fig. 11

28.6 Runda a treia

Cu fața la arbitrul-șef, se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și, în timp ce strigă „Di San Ju (Runda a treia)!”, întinde un braț înainte cu arătătorul, mijlociul și degetul mare depărtate și îndreptate în sus și cele două degete rămase strânse (Fig. 12).

28.7 Yubei!–Kaishi! (Pregătiți-vă!- Începeți!)

Se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și stă între cei doi competitori și, în timp ce strigă „Yubei (Pregătiți-vă)!”, întinde ambele brațe în lateral, cu palma în sus și îndreptată spre competitori (Fig. 13). Apoi, în timp ce strigă „Kaishi (Start)!”, trage cele două palme una spre cealaltă în dreptul abdomenului (Fig. 14).

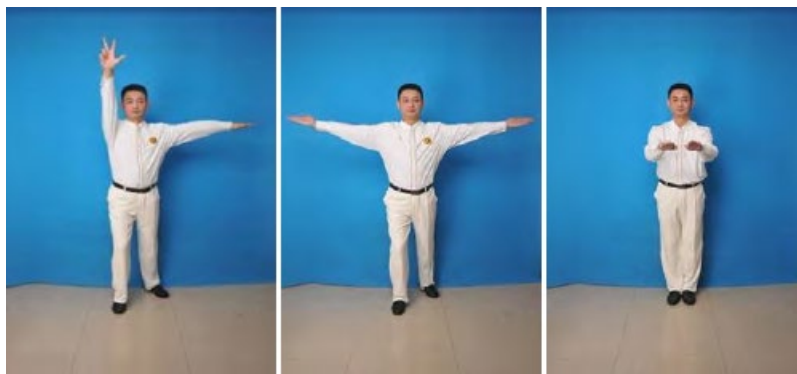


Fig. 12

Fig. 13

Fig. 14

28.8 Ting! (Stop!)

În timp ce strigă „Ting (Stop)!”, se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și introduce o palmă extinsă (orientată vertical) între cei doi competitori, cu degetele în sus (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, arată cu cealaltă mână și degetele extinse cele cinci secunde de pasivitate, cu cele cinci degete separate și extinse în mod natural (Fig.16).



Fig. 16

28.10 Numărarea

Stând în fața competitorului, cu ambele brațe îndoite din cot și cu cei 2 pumni întorși, cu palmele îndreptate înainte, deschide degetele unul câte unul de la degetul mare la degetul mic, la fel și cu cealaltă mână, la intervale de o (1) secundă fiecare (Fig. 17 - 18).



Fig. 17

Fig. 18

28.11 Ținere/clinci pasiv

Semnalizează competitorului respectiv cu un braț îndreptat și palma orientată în sus, apoi strânge brațele în formă de cerc în fața corpului. (Fig. 19)



Fig. 19

28.12 Avertizare pentru ținere pasivă.

Semnalizează competitorului respectiv cu un braț îndreptat și palma orientată în sus, apoi strânge brațele în formă de cerc în fața corpului, urmat de ridicarea naturală a unei mâini cu arătătorul în sus și celelalte trei degete și degetul mare strânse. (Fig. 20)

28.13 Numărare forțată de opt (8) secunde

În fața arbitrilor-șef, întinde un braț cu degetul mare îndreptat în sus și celelalte degete strânse. (Fig. 21)



Fig. 20

Fig. 21

28.14 3 Trei (3) secunde

Semnalizează competitorului cu un braț întins și cu palma în sus în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!” și mișcă cealaltă mână de-a lungul abdomenului spre partea laterală a corpului, cu degetul mare și arătătorul și degetele mijlocii depărtate și extinse în mod natural, iar celelalte două degete strânse (Fig. 22).



Fig. 22

28.15 Comandă de atac

Întinde un braț între cei doi competitori, cu degetul mare întins și celelalte degete îndoite, cu palma în jos. În timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, mișcă mâna orizontal în direcția degetului mare ca semnal pentru atacul desemnat (Fig. 23).



Fig. 23

28.16 Cădere

În timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, întinde un braț cu palma în sus spre competitorul doborât, în timp ce celălalt braț se deplasează spre partea laterală a corpului, cu cotul îndoit și cu palma în jos. (Fig. 24)



Fig. 24

28.17 Prima cădere

Întinde un braț cu palma în sus spre competitorul care cade primul, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, încrucișează brațele în dreptul abdomenului, cu palmele în jos (Fig. 25-26)



Fig. 25

Fig. 26

28.18 Cădere simultană

Întinde ambele brațe orizontal înainte și le retrage apăsând cu ambele palme în jos. (Fig. 27)



Fig. 27

28.19 Un competitor în afara platformei

Întinde un braț cu palma în sus spre competitorul care a ieșit de pe platformă și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, împinge cealaltă mână înainte într-o poziție de arcaș, cu degetele în sus și palma îndreptată spre înainte (Fig. 28 - 29).



Fig. 28

Fig. 29

28.20 Ambii competitori în afara platformei

Se așază în Gong Bu (poziția arcașului) și împinge ambele palme înainte, brațele fiind complet întinse și degetele îndreptate în sus (Fig. 30). Apoi îndoaie ambele brațe din cot în unghi drept în dreptul corpului, cu palmele înspre spate, în timp ce lipește picioarele pentru a ajunge în poziție verticală. (Fig. 31)



Fig. 30

Fig. 31

28.21 Lovire în zona inghinală

Întinde un braț cu palma în sus spre concurentul care a executat lovitura nepermisă și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, îndreaptă cealaltă mână spre zona inghinală, cu palma spre interior. (Fig. 32)



Fig. 32

28.22 Lovire la ceafă

Întinde un braț cu palma în sus spre competitorul care a executat lovitura nepermisă și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, pune cealaltă mână pe ceafă. (Fig. 33)



Fig. 33

28.23 Greșeală de lovire cu cotul

Încrucișează ambele brațe în dreptul pieptului și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, și acoperă un cot cu cealaltă mână. (Fig. 34)



Fig. 34

28.24 Greșeală de lovire cu genunchiul

Ridică un genunchi și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, bate genunchiul cu mâna de pe aceeași parte. (Fig. 35)



Fig. 35

28.25 Avertisment

Întinde un braț cu palma în sus spre competitorul care a executat lovitura nepermisă și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, îndoiaie celălalt braț în unghi de 90 de grade, cu pumnul strâns, cu dosul pumnului îndreptat spre exterior. (Fig. 36)



Fig. 36

28.26 Admonestare

Întinde un braț cu palma în sus spre competitorul care a executat lovitura nepermisă și, în timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, îndoiaie celălalt braț în unghi de 90 de grade, cu palma întinsă și îndreptată spre interior. (Fig. 37)



Fig. 37

28.27 Descalificare

În timp ce strigă „Hong Fang (roșu [hon fan])!” sau „Lan Fang (albastru [lan fan])!”, strânge ambii pumni și încrucișează antebrățele în dreptul corpului. (Fig. 38)



Fig. 38

28.28 Nevalid

Întinde ambele brațe și apoi le încrucișează în dreptul abdomenului printr-o mișcare de balansare. (Fig. 39 - 41)



Fig. 39

Fig. 40

Fig. 41

8.29 Urgență medicală

Cu fața la masa medicului, încrucișează antebrățele în dreptul pieptului, cu degetele în sus. (Fig. 42)



Fig. 42

28.30 Pauză

Întinde ambele brațe în lateral, cu palmele în sus și le îndreaptă spre locurile de repaus ale competitorilor. (Fig. 43)



Fig. 43

8.31 Schimbarea pozițiilor

Stând în centrul platformei, încrucișează brațele în dreptul abdomenului. (Fig. 44)



Fig. 44

28.32 Egalitate

Stând între competitori, îi prinde pe ambii de încheieturi și le ridică mâinile. (Fig. 45)



Fig. 45

28.33 Câștigător

Stând între competitori, prinde încheietura mâinii câștigătorului și îi ridică mâna. (Fig. 46)



Fig. 46

Articolul 29 Comenzile verbale și gestică arbitrilor de linie

29.1 În afara platformei sau cădere

Arată în jos cu arătătorul, cu celelalte patru degete strânse. (Fig. 47)



Fig. 47

29.2 Nu a fost ieșire de pe platformă sau cădere

Formează o palmă cu una dintre mâini, cu degetele în sus și o flutură de la stânga la dreapta. (Fig. 48)



Fig. 48

29.3 Nu s-a văzut clar

Îndoiaie ambele brațe din cot în timp ce ține mâinile deschise cu palmele în sus și le întinde spre exterior, spre partea laterală a corpului. (Fig. 49)



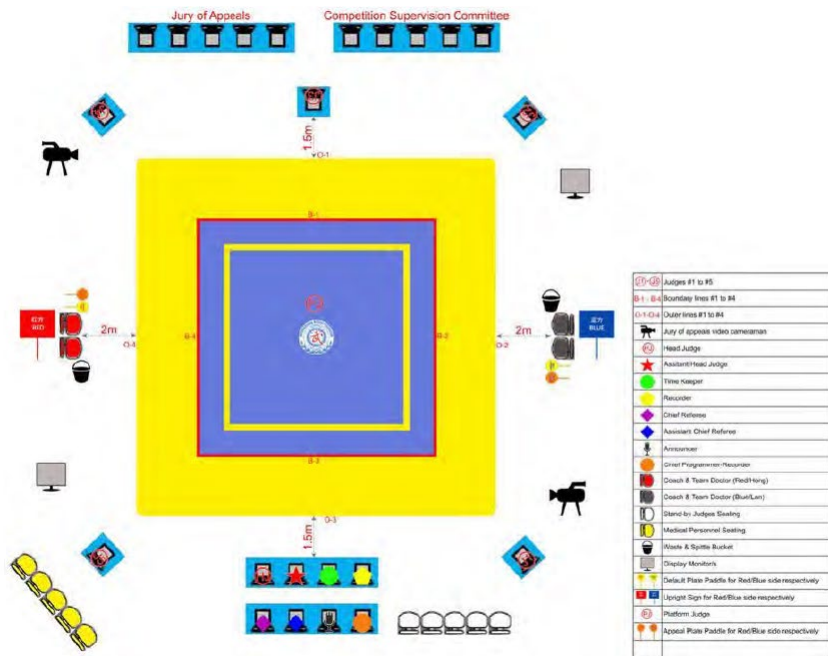
Fig. 49

Capitolul 8 – Zona de competiție și echipamentul

Articolul 30 Zona de competiție

30.1 Competiția de 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 aplicat un strat de spumă EVA acoperit cu o pânză din piele sintetică de înaltă calitate. Zona de competiție cuprinde o zonă de concurs și o zonă de siguranță. Zona de competiție va avea o suprafață plană, fără protuberanțe care

obstrucționează. Zona de competiție are 8 metri în lungime și 8 metri în lățime, cu înălțimea de 80 de centimetri, delimitată pe toate cele 4 laturi de o linie roșie cu grosimea de 5 centimetri. Se va trage o linie de avertizare galbenă cu grosimea de 10 centimetri la 90 de centimetri spre interior față de cele patru laturi ale zonei de competiție. În centrul suprafeței de competiție se află sigla IWUF cu diametrul de 120 cm. Zona de competiție este înconjurată de o zonă de siguranță formată din covorașe de protecție din spumă cu lățimea de 2 metri și înălțimea de 30 de centimetri. (Fig. 50)



(Fig. 50) Planul general al suprafeței de concurs pentru light sanda

Articolul 31 Echipamentul

31.1 Paletele colorate

Aceste palete sunt folosite de arbitrii de linie atunci când arbitrează un meci pentru a indica câștigătorul, învinsul sau remiza unei runde. Secțiunea rotundă a paletelor are diametrul de 20 cm, iar mânerul are 80 cm.

Sunt optsprezece (18) palete: șase (6) palete roșii; șase (6) palete albastre și șase (6) palete bicolore (roșu-albastru). (Fig. 51)

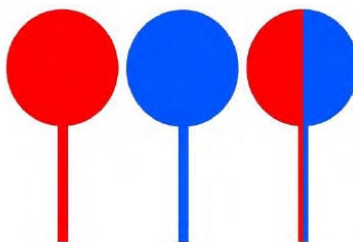


Fig. 51

31.2 Cartonajele de admonestare

Douăsprezece (12) cartonaje galbene cu dimensiunea 15 cm x 5 cm sunt folosite pentru admonestare, având înscrise pe ele caracterele chinezești „劝告” și cuvântul în limba engleză „Admonition”. (Fig. 52)



Fig. 52

31.3 Cartonajele de avertizare

Șase (6) cartonaje roșii cu dimensiunea 15 cm x 5 cm sunt folosite pentru avertizare, având înscrise pe ele caracterele chinezești „警告” și cuvântul în limba engleză „Warning”. (Fig. 53)



Fig. 53

31.4 Cartonajele de numărare

Șase (6) cartonaje albastre cu dimensiunea 15 cm x 5 cm sunt folosite pentru admonestare, având înscrise pe ele caracterele chinezești „强读” și textul în engleză „Forcible Counting”. (Fig. 54)



Fig. 54

31.5 Cartonajele pentru ieșirea de pe platformă

Șase (6) cartonaje portocalii cu dimensiunea 15 cm x 5 cm sunt folosite pentru apeluri, având înscrise pe ele caracterele chinezești „下台” și textul în limba engleză „Off-Platform”. (Fig. 55)



Fig. 55

31.6 Stativul pentru cartonaje

Două (2) stative - unul albastru și unul roșu - sunt folosite pentru păstrarea cartonajelor. Acestea au lungimea de 60 cm și înălțimea de 15 cm (Fig. 56).

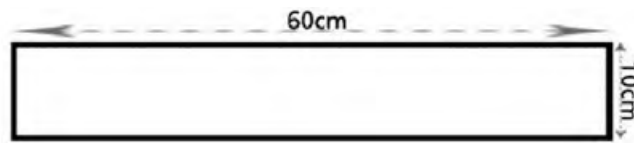


Fig. 56

31.7 Paleta pentru abandon

Două (2) palete galbene sunt utilizate pentru abandon, fiind imprimate cu caracterele chinezești „弃权” și cuvântul englezesc „Default” - scrise cu roșu pe o parte și cu albastru pe cealaltă parte. Secțiunea rotundă a paletelor are diametrul de 40 cm, cu mânerul de 40 cm (Fig. 57).



Fig. 57

31.8 Paletă pentru apel

Două (2) palete portocalii sunt utilizate pentru apeluri, fiind imprimate cu caracterele chinezești „申诉” și cuvântul englezesc „Appeal” - scrise cu roșu pe o parte și cu albastru pe cealaltă parte. Secțiunea rotundă a paletelor are diametrul de 40 cm, cu mâner de 40 cm (Fig. 58).



Fig. 58

31.9 Cronometru

Două (2) cronometre (1 de rezervă)

31.10 Fluier

Două (2) fluieri (1 monotonal; 1 bitonal)

31.11 Megafon

Trei (3) megafoane

31.12 Gong, ciocan și stativ unu (1)

Un (1) set

31.13 Contor de timp

Cincisprezece (15) până la douăzeci (20) de contoare de timp

31.14 Cameră video

Două (2) camere video

31.15 Cântar metric

Două (2) bucăți. Cântarele trebuie să afișeze până la 2 cifre după punctul zecimal.

31.16 Microfoane wireless (Se vor fixa pe pieptul arbitrilor de platformă).

Trei (3) microfoane fără fir

31.17 Sistem electronic de punctare

Una (1) buc. sistem electronic de punctare