

REGOLAMENTO QINGDA (TRATTO DA REGOLAMENTO EWUF 2014) REVISIONE PER ITALIA
CON ALCUNE MODIFICHE

CATEGORIE:

- (a) da 7 a 14 anni di età
- (b) per il 15 a 17 anni di età
- (c) per 18 a 35 anni di età
- (d) altri gruppi di età

INTRODUZIONE SANDA - QINGDA (che significa combattimento a contatto leggero) è progettato per soddisfare la maggior parte degli atleti che si allenano a livello dilettantistico e che non intendono rischiare gli effetti della pieno contatto relativo alle regole generali Sanda (precedentemente chiamato Sanshou).

Il principio guida è quello di incoraggiare la concorrenza tra i giovani atleti e associazioni sportive senza eccessiva esposizione al pericolo .

Articolo 1 –

Ambito di Partecipazione:

Si rivolge a Bambini (5- 7 anni) cadetti tra i 7 ei 12 anni juniores 13 – 17 anni “seniores” tra 18 - 40 anni. Obbligo certificato medico agonistico dai 13 anni in su.

L'evento Sanda - Qingda è destinato solo ed esclusivamente a combattimenti di LIGHT CONTACT. Pertanto combattenti di Sanda (contatto pieno) che hanno preso parte a manifestazioni EWuF o IWUF Sanda non sono ammessi a partecipare a competizioni di Sanda - Qingda .

Regola 2 - Modalità della competizione

2.1 Gli individui devono competere in tornei per categoria , che sono definiti come :

- (a) meno di 14 di : l'età minima è di 5 anni. Categorie definite dagli organizzatori , di solito due incrementi anno.
- (b) 14 e 15 anni
- (c) i 16 ei 17 anni
- (d) 18 e al di sopra : l'età massima è di 40 anni
- (e) Opzionale : Juniores categoria 17 e 18 anni di età
- (f) Opzionale : categoria senior 40 -45 anni di età (se con idoneità medica)

La determinazione dell'età di un concorrente sarà annunciato nel regolamento della manifestazione specifica. (Questo può includere sia l'età del partecipante al 1 ° gennaio dell'anno della manifestazione o la loro età effettiva alla tempo di registrazione in base alla loro passaporto) .

Ogni gruppo di età può , a seconda del numero , essere ulteriormente suddiviso in peso e altezza , con l'accordo del organizzatori e il Capo Giudice Capo . Se non ci sono numeri sufficienti in qualsiasi livello o gruppo saranno fuse con un altro livello o un gruppo , se tale è giudicato sicuro con l'accordo degli organizzatori e il Capo Giudice.

Nella categoria 15 / 18 anni un concorrente può essere considerato troppo grande per il loro gruppo e di conseguenza può essere ri - assegnato a un gruppo più elevato . Questo non si applica nella direzione opposta .

2.2 Gli incontri di campionato seguiranno lo stesso metodo di punteggio per incontri. La tipologia di campionato, e l'ordine di gara , è definito dall'organizzatore dopo aver consultato il EWuF TC .

2.3 Saranno applicate Le norme e i regolamenti del EWuF .

Articolo 3 - Durata egli incontri:

La durata di ogni incontro sarà fissato dagli organizzatori e approvato dal comitato , ma non deve superare 2 minuti per round .Il tempo tra un round e l' altro sarà di un minuto ma può essere ridotto a metà della lunghezza di un giro.

Articolo 5 - Categorie di peso

(a) Under 18:

sotto i 48 kg

ogni categoria potrà essere incrementata di 3 kg

dopo i 48 kg verranno applicate le categorie degli over 18

(b) Oltre 18

under 52 kg (ma non meno di 48 kg)

under 56 kg, 52 kg a 56 kg

under 60 kg 56 kg a 60 kg

sotto i 65 kg 60 kg a 65 kg

Under 70 kg 65 kg a 70 kg

Under 75 kg 70 kg a 75 kg

Under 80 kg 75 kg a 80 kg

Under 85 kg 80 kg a 85 kg

Under 90 kg

85 kg a 90 kg oltre 90 kg

Articolo 6 - Procedure mediche

6.1 Tutti gli atleti devono essere disponibili per l'ispezione medica, compresi i test di droga , come e quando richiesto dal EWuF .

6.2 Gli atleti di Qingda possono solo inserire l'età corretta e categorie di peso (articolo 2).

6.3 I certificati medici (con la dicitura WUSHU – KUNG FU TAOLU o SUPERIORE) devono essere prodotti durante la pesatura ed essere controllati da una persona autorizzata prima che il concorrente possa procedere nell'evento. **NON VERRANNO ACCETTATE ALTRE DICITURE NEI CERTIFICATI MEDICI.**

6.4 Durante lo svolgimento di un incontro, dovrà esserci sempre personale qualificato per il pronto intervento.

Articolo 7 - SORTEGGI.

I sorteggi verranno fatti con i coach di ogni singola società e potranno essere adottate procedure automatiche (computer) o manuali.

Il sorteggio potrà essere effettuata in presenza di Membro degli ufficiali di gara della Fiwuk nominato in collaborazione con gli organizzatori del torneo .

Articolo 8 – SISTEMI DI GARA:

Tre sono i principali tipi di concorrenza : Eliminazione diretta , doppia eliminazione e Lega (a volte denominato Pool , noto anche come Round Robin)

1 Eliminazione diretta . Con questo metodo i due concorrenti gareggiano e il vincitore del round va avanti per incontrare il prossimo concorrente nel turno successivo fino a raggiungere la fase finale e il vincitore dichiarato

2 Doppia eliminazione. Simile a eliminazione diretta, ma il perdente di ogni primo turno combatterà ancora per la selezione nel secondo turno

3 League. Ciò comporta che ogni membro di un pool (gruppo) di concorrenti competa con ogni altro concorrente nella propria categoria. I vincitori della categoria andranno a ulteriori turni se tali sono previsti , che può essere altri campionati o eliminazione diretta di , o possono essere dichiarati il vincitore della loro categoria (soggetto a numero di voci) , la decisione su quale verrà utilizzato il protocollo saranno concordate dal Capo Giudice Capo e annunciati da gli organizzatori .

Articolo 9 - Ingresso all' Area di gara

9.1 I concorrenti ed i loro secondi saranno condotti in un luogo designato. Entrambi i concorrenti andranno sulla zona tappeto al segnale notificato dell'Arbitro .

9.2 La stessa procedura sarà ripetuta in senso inverso al momento di lasciare la zona .

9.3 Un concorrente può avere un massimo di due secondi sul bordo campo. Secondi possono essere allenatori, team leader , altri accreditati persona squadra e / o assistente medico)

Articolo 10 - Saluto

10.1 Quando vengono chiamati, i rispettivi concorrenti dovranno stare in piedi e fare il saluto con ' palmo e pugno ' al pubblico e al capo giudice.

10.2 Prima dell' inizio della gara e alla fine.

Articolo 11 - Attrezzature

I concorrenti sono responsabili per la fornitura di tutte le proprie attrezzature di sicurezza necessarie. Tuttavia, in alcune circostanze, il direttore di gara può specificare che il comitato organizzatore può fornire alcune o tutte le attrezzature per i concorrenti, questa opzione sarà specificato nelle regole e regolamenti per l' evento specifico e se non specificato i concorrenti saranno responsabili della loro attrezzatura.

Tutti i concorrenti devono fornire i propri oggetti personali e cioè corpetto e conchiglia e le donne possono usare la protezione per il seno sotto il corpetto o usare corpetto preformato.

11.1 Attrezzatura obbligatoria : Le stesse norme si applicano per le competizioni IWUF per Sanda cioè caschetto , paratibie, corpetto paradenti, conchiglia e per le femmine l'utilizzo di protezione per il petto, guantoni da boxe. Se non diversamente indicato questo deve essere 10 oz guanti per anziani (adulti) e 8 once o 10 once per le categorie junior a seconda della categoria in cui sono iscritti.

Regola 12 - Dress Code 12

a) Atleti Il mancato rispetto di questa regola comporterà la squalifica del concorrente dal concorso .

12.1 I concorrenti devono fornire il proprio abbigliamento, che deve essere pulito e ben presentato . Esso è composto dalla divisa ufficiale di Sanda Blu/nera o rossa (SANDA UFFICIALE) nessun shorts o boxe con scritte di altre discipline marziali saranno ammessi tronchi.

Loghi specifici dell' associazione di appartenenza, della federazione nazionale e quella del EWuF sono consentiti. Nessuna pubblicità è consentito solo se specificato dal Comitato Esecutivo.

Il Capo giudice avrà l'ultima parola sul fatto che qualsiasi abbigliamento è o non è accettabile nelle competizioni .

12.2 Occhiali da vista, lenti a contatto rigide e protesi non devono essere indossati.

12.3 Tutti i gioielli , compresi elementi quali ; anelli, orecchini , borchie , ciondoli e collane devono essere rimossi . Anelli , che non può essere rimosso deve essere nastrato con cerotti.

Se l'anello è ancora considerato pericoloso il concorrente non potrà prendere parte alla competizione.

Il Capo giudice avrà l'ultima parola sul fatto che tale articolo è o non è accettabile nelle competizioni .

12.4 Eventuali tagli o lacerazioni devono essere coperti con una fascia autorizzata dal medico, che proteggerà sia il concorrente e altri dal contatto con il sangue .

12.5 atleti infortunati non sarà permesso di prendere parte , se è richiesto un supporto elastico si può usare previa approvazione del Capo Giudice Capo .

12.6 I concorrenti dovranno combattere a piedi nudi. Tuttavia è fortemente raccomandato che tutti i concorrenti debbano indossare copertura piede appropriata quando non impegnati negli incontri .

12.7 L'igiene personale . I concorrenti devono iniziare l'evento in maniera pulita senza odore di corpo con tutta la mano e unghie dei piedi tagliati corti.

12.b) Giudici .8 I giudici in ogni momento si presentano in un aspetto pulito e ordinato.

9 I giudici dovranno indossare l'abbigliamento prescritto , che sarà sia specificamente annunciato per l'evento e possono includere elementi quali appositamente stampati / felpe o tute .

In caso contrario, il codice di abbigliamento standard deve essere scarpe nere , calze nere , pantaloni grigi , cintura nera, camicia bianca (maniche corte o maniche lunghe) , cravatta Federale.

Articolo 13 - Segnali Durante gli incontri

13.1 Un segnale sarà dato 5 secondi prima di inizio di ogni round e alla fine di ogni round.

13.2 I concorrenti ed i loro secondi obbediranno alle chiamate e segnali a mano dell' Arbitro incondizionatamente

13.3 Il Capo Giudice ferma la lotta, se c'è qualche problema durante il round .

Articolo 14 - Modalità di attacco

Movimenti di qualsiasi stile di wushu o sistema, che non sono vietati dalle norme , possono essere utilizzate per attaccare qualsiasi bersaglio valido zona sul corpo di un avversario . Calci, pugni, spazzate e proiezioni (solo quelli di cui alla regola 22) sono ammessi, previa le limitazioni specifiche poste su queste tecniche da parte delle regole applicate con variazioni a seconda dell'età di partecipanti .

Articolo 15 - Aree bersaglio valido

15.1 testa.

15.2 Il tronco .

15.3 I lati e posteriore delle gambe .

Articolo 16 - Modalità di Difesa Movimenti di qualsiasi stile di wushu o sistema , se non espressamente vietato dal regolamento, possono essere utilizzati per difendersi dagli attacchi .

Articolo 17 - Sospensione di una lotta

L' arbitro sospende la lotta quando :

17.1 Un concorrente è caduto giù o fuori dal tappeto .

17.2 Un concorrente commette fallo .

17.3 Un concorrente è infortunato .

17.4 C'è un contatto continuo tra i concorrenti per più di 3 secondi .

17.5 C'è passività.

17.6 Il Capo Giudice trova motivo di fermare l'incontro .

17.7 Si ritiene pericolo durante l'incontro .

Articolo 18 – Tecniche Vietate

18.1 . Le seguenti tecniche sono severamente vietate :

18.1.1 Colpire il viso in modo aggressivo e a piena potenza sia come contatto sia come **finta. (per categorie under 12 è vietato qualsiasi colpo al viso)**

18.1.2 attacchi diretti agli arti (vedi regola 15) e delle articolazioni .

18.1.3 testata , gomito e colpi alle articolazioni

18.1.4 Proiezioni Pericolose - Ogni proiezione che possa causare lesioni gravi (ad esempio : collo , lo stomaco e la spalla) . Proiezioni che comportano al concorrente di atterrare goffamente su una parte vulnerabile dell'avversario (testa , collo , colonna vertebrale , spalla , ginocchio o altre articolazioni , ecc ...) . proiezioni portando l' avversario all' altezza delle proprie spalle.

18.1.5 perdite di tempo

18.1.6 colpire con le dita in qualsiasi parte del corpo .

18.1.7 tecniche di strangolamento .

18.1.8 lottare per più di 3 secondi .

18.1.9 lotta sul tappeto .

18.1.10 leve alle braccio o similari alle gambe.

18.1.11 Tenere un avversario con una o due mani e colpire con l' altra mano o con i calci.

18.1.12 Mordere , graffiare , tirare i capelli , sputare ecc ...

18.1.13 colpire continuo su qualsiasi parte del corpo in particolare la testa .

18.1.14 Spingere l'avversario per più di 1 metro

18.2 . **Tutte le tecniche , che sono volutamente destinate a ferire volontariamente l'avversario piuttosto che a segnare punti sono vietati sia sul bersaglio o non.**

ATTENZIONE VERRANNO VALUTATI I COLPI A VUOTO COME SE ESSI FOSSERO ANDATI A SEGNO. L' INTENZIONALITA' DEL COLPO FORTE ANCHE SE NON A SEGNO SARA' PENALIZZATA .

18.3 . Forza di colpi è ritenuta ragionevole a meno del 10 % di energia potenziale per una categoria , oltre che saranno considerata eccessiva e porterà ad avvisi pubblici o privati e / o squalifica (con o senza preventivo avvertimento) . La determinazione di quanta forza è stato utilizzato in ogni attacco deve essere di competenza del Giudice Arbitro e il Giudice Capo .

Articolo 19 - Divieto Aree di attacco Le seguenti parti del corpo sono vietati a qualsiasi tipo di attacco.

19.1 Viso

19.2 posteriore della testa .

19.3 Gli occhi e la gola .

19.4 L'inguine .

19.5 La parte posteriore (colonna vertebrale) .

19.6 I reni .

19.7 Le ginocchia , gomiti e altre articolazioni.

Regola 20 - Falli , avvisi e sanzioni

Se un atto proibito fallo o altro è commesso l'arbitro per l'incontro o il Giudice capo dell'area di combattimento può dare avvertimenti o sanzioni .

Quando la somma delle penalità assegnato raggiunge o supera il massimo consentito cioè **3 punti per un singolo round o 6 punti per una migliore di 3 round ci sarà la squalifica automatica dell' atleta.**

Sanzioni raccolte in un incontro non sono conteggiati in periodi successivi , il che significa che ogni partecipante inizia ogni incontro di nuovo con una scheda di valutazione pulito.

Tuttavia il Capo Giudice Capo può squalificare qualsiasi partecipante da qualsiasi parte o del tutto dall'evento se un concorrente è considerato pericoloso anche se i 6 punti di penalità non vengono registrati .

20.1 Quando un combattente ha commesso un fallo (con o senza causare lesioni gravi) , l'Arbitro valuterà la gravità del fatto e di aggiudicazione sia : - a] un avvertimento (senza punti di penalità) . b] una penalità minore (1 punto) o una sanzione piena (2 punti) d] una squalifica .

20.2 allenatori che offendono ripetutamente lo spirito della competizione ignorando la regola di coaching possono essere sia ammuniti sia richiamati (1 o 2 punti) contro il loro atleta, o espulsi dalla competizione, nel qual caso essi devono lasciare il tappeto da gara o la loro squadra potrà essere squalificata dal Capo Giudice Capo.

In entrambi i casi una relazione sarà trasmessa al comitato del Qingda per eventuali ulteriori procedure disciplinari .

Questo può valere anche per gli spettatori .

20.3 Attaccare l'avversario prima che l'Arbitro dà il segnale di partenza .

20.4 Attaccare un avversario dopo che l'Arbitro dà il segnale di stop .

20.5 Disobbedire l'istruzione o la decisione arbitrale .

20.6 Attaccare in modo vizioso o dannoso .

20.7 Essere continuamente ostili verso il proprio avversario .

20.8 Fuggire dalla lotta girando la schiena all'avversario .

20.9 attaccando aree proibite .

20.10 Fingere dolore o lesioni per ottenere un vantaggio .

20.11 Mancanza di rispetto all'avversario o funzionari .

20.12 Sputare il paramenti fuori o la propria attrezzatura, per guadagnare tempo di riposo o sprechi di tempo .

L'Arbitro avviserà il concorrente quando commettono qualsiasi fallo o penalità di cui sopra e si riceverà o un avvertimento o uno o una penalità di due punti , che verrà aggiunto ai loro avversari.

A volte un Fallo Accidentale è causato non per colpa di una concorrente , ma a seconda di improvvisi cambiamenti di posizione , attacchi simultanei , un blocco di reindirizzare una tecnica in una zona proibita del proprio corpo ecc ... Questo tipo di accidentale comporta un Fallo ma con nessuna penalità . In altri casi il Fallo accidentale può essere causato da incuria da parte di un concorrente , che può essere oggetto di avvertimento o penalità .

20b Fallo Volontario : l'uso di tecniche proibite o attacchi intenzionali a parti proibite del corpo è considerato essere Falli deliberati ed è sempre soggetto a penalità senza preavviso .

20c Falli tecnici : Le violazioni delle regole non interessati con le tecniche proibite o attacchi a bersagli proibiti sono considerati falli tecnici .

Regola 21 - Vittoria Assoluta

21.1 Quando c'è grande disparità nelle tecniche tra due concorrenti l'Arbitro può chiedere l'approvazione di il Giudice Capo di annunciare l'atleta più forte il vincitore del combattimento .

21.2 Quando un combattente accumulato il numero massimo di punti di penalità in un incontro ;
3 punti per un round singolo o 6 punti di penalità in un periodo di 3 round.

In tal caso l'altro lato è automaticamente dichiarato vincitore del combattimento .

21.3 Se un concorrente è costretto fuori della zona o dalla piattaforma 3 volte in un round il round sarà assegnato al l'altra parte .

Articolo 22 - Criteri di punteggio

22.1

2 punti saranno assegnati quando :

- un avversario esce dal tappeto da gara dopo essere stato colpito
- . b] Spingendo un avversario fuori dalla zona di combattimento , pur rimanendo in piedi dentro l'area
- . c] Una proiezione pulita, pur rimanendo in piedi o proiezione sulla gamba. In tutti i casi l'attaccante deve rimanere all'interno dell'area di combattimento .
- d] Esecuzione di un calcio efficace alla zona valida del tronco o della testa.
- e] Quando un richiamo è data contro l'avversario , 2 punti saranno aggiunti all'altro combattente .
- f] Contro un avversario facendo un tentativo di attaccare , ma scivola e cade verso il basso (tranne per tecniche specifiche che lo prevedono : spazzata) .
- g) Calci al corpetto

22.2

1 PUNTO verrà assegnato quando :

- a] pugno efficace per una parte ammissibile del corpo .
- b] Eseguendo un calcio efficace alla gamba (a meno che la gamba è sollevata da terra , nel qual caso si ritiene per essere usato come una tecnica di blocco contro l'attacco e nessun segno è dato) .
- c] Ammunizione è data contro un avversario , un punto verrà aggiunto l'altro combattente .
- d] Quando entrambi i concorrenti tentano tecniche di proiezione simultanea , il concorrente che colpisce per prima il suolo avrà un punto assegnato contro di loro .
- e] Se entrambi i concorrenti non riescono ad attaccare entro 8 secondi l'Arbitro indicherà un concorrente per attaccare . Se dopo altri 8 secondi concorrente non ha attaccato un punto sarà assegnato per l'altro combattente

22.3 NO SCORE sarà assegnato quando :

- a) Per i colpi simultanei .
- b) Scambio di pugni e calci durante il corpo a corpo .
- c) Qualsiasi tecnica di atterramento in modo chiaro e pulito .
- d) Entrambi i concorrenti cadono o escono dall' area di combattimento .
- e) portare a terra l' avversario dopo i tre secondi .
- f) tenere colpire un avversario
- g) Quando un avversario è in possesso e premendo giù per più di 3 secondi e si esegue un efficace spazzata alla gamba
- h) Eseguire un attacco efficace da fuori area .

Articolo 23 - Squalifica 23.1 La squalifica applica automaticamente se un concorrente ha accumulato un totale del numero massimo di penalità punti autorizzati nel loro incontro . Questo deve essere a 3 punti penalità se l'incontro è di un round o 6 punti di penalizzazione per tutta la durata dei 3 round.

23.2 Un arbitro può , con l'accordo del giudice capo squalificare un concorrente , senza preavviso o sanzioni essendo stato dato , se si ritiene che un reato lo richiede . In particolare questo vale per l'atteggiamento del concorrente o dei loro secondi verso il loro avversari, se dimostrano l'intenzione di ferire l'avversario se le terre sciopero o meno una squalifica può essere assegnato a uno l'incontro o l'evento totale .

Articolo 24 - Decisioni 24.1 L'Arbitro partita deve rendere tali decisioni pensato bene di assicurare la sicurezza del combattimento . 24.2 La decisione di vincitore di un incontro sarà con l'assegnazione maggioranza dei giudici che stanno segnando l'incontro . Essi saranno in richiesta di mostrare simultaneamente il loro premio sia ; Nero o Rosso come vincitore o DRAW. Il Custode punteggio registrare questi punteggi e il Capo Arbitro annuncerà il risultato del round e, successivamente, se più di uno intorno al risultato del combattimento . 24.3 Ogni volta che l'arbitro o giudici hanno una domanda per quanto riguarda l'incontro si può consultare il Giudice Capo che deve statuire . 24.4 La decisione del giudice capo è definitiva e vincolante a tutti gli effetti esclusi ricorsi