



EGOLAMENTO E PUNTEGGI **SANDA & QINDA**

INFO. 3929951353 M° MATERA SALVATORE

Tutti coloro che avranno durante gli Incontri un comportamento poco Sportivo saranno Squalificati dopo il terzo richiamo da parte del Giudice.

Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico. (PER LE DISCIPLINE CHE PREVEDONO IL KO : EEG elettro encefalo gramma, controllo della retina "fundus oculi", visita neurologica). L'atleta verrà chiamato tre volte, per prepararsi, e per essere sottoposto al Controllo Protezioni . Dopo il terzo avviso se l'atleta non si presenta subito verrà Squalificato. L'atleta potrà essere accompagnato al .di tang. "Tatami " di gara da un Coach, i quali non possono assolutamente parlare, né incitare l'Atleta.

PUNTEGGIO DI GARA

1 Punto = per Pugno allo Stomaco, al Viso, Calcio Circolare (LOW KICK) al Quadricipite Esternamente e Internamente (con gamba a terra), se viene colpita la Gamba quando è sollevata da terra non c'è punto, Calci allo Stomaco. Se si Proietta l'Avversario e poi si finisce a Terra sopra di Lui. Se si Casca da Soli durante l'esecuzione di un Calcio o Tecnica.

2 Punti = per qualsiasi Calcio al Viso, per qualsiasi Calcio al Volo allo Stomaco.

2 punti = per qualsiasi ginocchiata al busto (le ginocchiate sono ammesse solo in 1° serie-Professionistico)

3 Punti = per qualsiasi Calcio al Volo al Viso, per Proiezione perfetta.

3 punti = per qualsiasi ginocchiata al viso (le ginocchiate sono ammesse solo in 1° serie-Professionistico)

Per il sanda e semi sanda L'incontro è suddiviso da 2 round da 2minuti.

PER I PROFESSIONISTI 5 ROUND DA 2MIN..... **""PUO' VARIARE IN BASE AL LIVELLO DI GARA""**

Se entro 3 secondi da un attacco non si reagisce, questo indica che la sequenza ha creato problemi all'Avversario e ci sarà l'assegnazione dei punti.

Se gli attacchi sono confusi e contemporanei l'atleta verrà richiamato e non verranno assegnati punti .

Gli Atleti si devono fermare solo al TING "STOP" degli Arbitri.

I Punti vengono sommati a seconda dei posti e dei modi che colpiscono l'Avversario.

N.B- I PUNTI VENGONO ASSEGNATI DAGLI ARBITRI LATERALI CON L'AIUTO DEL GIUDICE DI GARA CHE A OGNI FINE ROUND AGGIUDICHERANNO LA VITTORIA.
SE UN ROUND FINISCE IN PARITA' CI SARA' IL 3 ROUND .

GESTI DEI GIUDICI IN PEDANA

In posizione inclinata gamba sx avanti, il giudice di pedana distende le braccia ad entrambe le parti e scandisce "Yu Bei /Pronti", allo stesso tempo distende il braccio dx portando il palmo della mano in posizione perpendicolare rispetto al pavimento tra i due atleti, mano sx poggia sul avambraccio dx e scandisce kai shi "combattere" e da inizio al combattimento. Il giudice di pedana scandisce "Ting/Stop" ogni volta che lo ritiene opportuno o alla fine del round.

USCITE

la prima uscita dal TI TAN (Tatami) ANCHE CON UN PIEDE verrà segnalata, successivamente alla Seconda Uscita ci sarà il richiamo ufficiale , alla terza uscita l'atleta perderà il round.

AZIONI PROIBITE

Chi effettuerà attacchi scorretti e Vietati di Proposito verrà subito Squalificato.

Una volta a Terra o in presa è Vietato Strangolare.

Non si può colpire con Gomitate, Ginocchiate e Testate.

Non si può spingere l' Avversario per farlo uscire dal ti tang.(tatami.)

Non si può colpire contro le Articolazioni, sulla Schiena, dietro la Nuca alla gola e ai Testicoli.

E' vietato mordere e graffiare; colpire la gola, gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri o venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva.

Perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento; uscire deliberatamente dal luogo di gara; mettersi a posto l'uniforme senza autorizzazione dell'arbitro; parlare durante l'incontro; buttarsi a terra senza ragione; non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro; buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario; girare la schiena su azione dell'avversario: lanciare tecniche cieche (si intende per tecnica cieca una tecnica di pugno o di calcio in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti verso il bersaglio). (commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri).

Se si vede una netta superiorità tecnica di un Atleta nei confronti dell'Avversario l' Incontro termina a favore del più forte. Le proiezioni devono essere effettuate entro i 3 secondi dal momento del contatto o della presa: passato questo tempo non verrà assegnato nessun punto.

UNICA CATEGORIA SANDA CONTATTO PIENO

Per la Categoria SANDA

(Maschile fasce d'età : SENIORES dai 18 ai 40 anni) è previsto il Contatto Pieno quindi il K.O.

Mentre per la Categoria QINDA "SEMI SANDA" (Masch. e Femm.) è previsto il mezzo contatto (LIGHT).

* Se gli Atleti della Categoria SEMI SANDA impiegheranno troppa forza o Colpi a Contatto Pieno, verranno richiamati dall'Arbitro per 2 volte, al terzo richiamo perderanno l'incontro.

Abbigliamento dei concorrenti e protezioni.

Durante il combattimento gli atleti devono indossare :

- guantoni 10 oz
- caschetto (senza griglia)
- conchiglia (analoga protezione è facoltativa per le femmine)
- paradenti
- paratibia tutto di un pezzo (tallone scoperto)
- per le donne deve essere indossato il paraseno.

Semi sanda : pantaloncini o pantaloni lunghi della scuola una maglietta a maniche corte di un solo colore o della propria scuola.

Obbligatorio per il sanda contatto pieno Torso nudo e pantaloncini corti (ANCHE PER 3 SERIE-PRINCIPIANTI)

(N.B PER I PROFESSIONISTI SI COMBATTE SENZA PARATIBIE E SENZA CASCHETTO (TORSO NUDO)

GUANTI 10 OZ .

Gli atleti devono utilizzare il proprio paradenti e la propria conchiglia indossata sotto i pantaloncini .

Peso dei guantoni: nel Sanda 10 oz. per tutte le categorie.

Semi-Sanda 8 oz. sino ai 40kg, oltre 10 oz

CONTATTO PIENO:

GLI ATLETI SONO SUDDIVISI IN BASE ALL'ESPERIENZA COME SEGUE:

3° SERIE: ATLETI DA 0 A 5 MATCH (PRINCIPIANTI)

2° SERIE: ATLETI DA 6 A 17 MATCH (SEMI PROFESSIONISTICO)

1° SERIE: ATLETI OLTRE I 18 MATCH (PROFESSIONISTICO)

Area di Gara

L'area di gara puo' essere il ring o costituita da una piattaforma con la struttura in legno o in ferro , sollevata da terra massimo 80 cm e di dimensioni 900 cm x 900 cm con zona di sicurezza di 100 cm ; costituita da materassini dai 3 ai 4 cm di spessore. (Tatami)

(L'area di gara puo' anche non essere rialzata per quanto riguarda il semisanda o per la categoria dilettanti.

(Dimensioni 800 cm 800 cm COMPRESO ZONA DI SICUREZZA)

**GLI ORGANIZZATORI DELLA GARA DECLINANO OGNI RESPONSABILITA'
A PERSONE O A COSE DURANTE E DOPO LO SVOLGIMENTO DELLA GARA**