

Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst
Bilaga 2 - Regler för Wushu Sanda. Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*



Tävlingsregler för Wushu Sanda

**Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*
2012-04-04**

Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst
 Bilaga 2 - Regler för Wushu Sanda. Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*

Innehåll

<i>Förord</i>	3
<i>Kapitel 1 Allmänna regler</i>	4
Artikel 1 Tävlings typer	4
Artikel 2 Tävlings system	4
Artikel 3 Kvalificeringar och krav	4
Artikel 4 Viktklasser	4
Artikel 5 Invägning	4
Artikel 6 Lottning	5
Artikel 7 Klädsel och skyddsutrustning	5
Artikel 8 Tävlingsprotokoll	5
Artikel 9 Uppgivet	5
Artikel 10 Andra förutsättningar	5
<i>Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter</i>	6
<i>Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter</i>	6
<i>Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar</i>	6
Artikel 17 Tekniker	7
Artikel 18 Förbjuden träffyta	7
Artikel 19 Giltig träffyta	7
Artikel 20 Förbjudna tekniker	7
Artikel 21 Poäng	7
Artikel 22 Foul och bestraffning	8
Artikel 23 Stoppa matchen	9
<i>Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering</i>	9
<i>Kapitel 6 Arrangemang och administration</i>	9
<i>Kapitel 7 Kommando och signalering</i>	9
<i>Kapitel 8 Tävlingsyta och utrustning</i>	10
Artikel 30 Tävlingsyta	10
Artikel 31 Utrustning	10

Förord

Tävlingsregler för WuShu Sanda är ett regelverk för tävlingsmatcher på högsta elit- och proffsnivå. Som jämförelse kan reglerna kortfattat beskrivas som kickboxningens professionella K1-regler med tillägget svep och kast, samt att matcher kan hållas både i ring och på plattform.

Reglerna baserar sig på och utgör en förlängning av ***Tävlingsregler för WuShu SanShou***. I detta tillägg tas endast skillnaderna till dessa regler upp. Av pedagogiska skäl finns emellertid några punkter medtagna från ramverket för att sammanhanget ska framgå. Ramverket för reglerna återfinns alltså i huvuddokumentet ***Tävlingsregler för Wushu Sanshou*** från 2011-01-07.

Sanda har uppkommit utifrån ett behov av att utveckla idrotten wushu i Sverige, för att duktiga fighters ska kunna ta sitt tävlande till en högre nivå. Med dessa nya regler får avancerade tävlande möjlighet att delta i mer publikvänliga arrangemang som till exempel proffsgalor och andra uppvisningsmatcher och därmed kunna skapa sig ett större namn och en starkare profil i sin sportsliga karriär.

Den avgörande skillnaden mellan reglerna i **sanda** och **sanshou** är matchlängden samt reduceringen av skydd. Med detta följer också ett större ansvar för tävlingsarrangörer och större krav på granskningen av deltagande fighters. Bland annat så krävs det av arrangören att utse en dedikerad matchmaker för varje sandatävling, vars huvuduppgift är att granska de tävlandes förutsättningar för deltagande och minska risken för felmatchningar och därmed följande skador. **Sanda** är anpassat för fighters på absoluta toppnivån, som redan har skaffat sig en gedigen erfarenhet på elitnivå inom fighting, antingen i sanshou eller andra motsvarande regelverk.

Inom detta regelverk finns det två olika stilar: Vid tävling med normala sanshou-tekniker (slag, spark, svep och kast) kallat **Sanda 1**, och då även knän tillåts, kallat **Sanda 2**.

Detta regelverk är internationellt anpassat och följer de föreskrifter som gäller för tillstånd enligt Svensk lag.

Stockholm den 4 april 2012

Peder Finnsjö

Bilaga 2 - Regler för Sanda

Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*

Kapitel 1 Allmänna regler

Artikel 1 Tävlingsstyper

Lagtävling och individuell tävling

Artikel 2 Tävlingsystem

2.1 Poolsystem (alla möter alla), utslagssystem eller utslagning med återkval skall användas.

2.2 Matchlängden kan vara 3 ronder om 2 minuter (3x2), 3 ronder om 3 minuter (3x3), eller 5 ronder om 2 minuter (5x2), med 1 minuts vila mellan varje rond.

2.3 Matchvinnare är den som vinner flest ronder i en match.

Artikel 3 Kvalificeringar och krav

3.1 Den tävlande måste kunna uppvisa giltigt pass från det land som han eller hon representerar. [*Endast vid internationella tävlingar*]

3.2 Tävlande ska vara 18-40 år gammal. Genom ett intyg om dispens kan även en utövare över 40 år delta.

3.3 Tävlande måste ha giltig försäkring [*I Sverige har alla förbundets medlemmar sådan försäkring automatiskt. Även vid internationella tävlingar gäller förbundets försäkring för deltagare från länder inom EU. För tävlande från länder utanför EU ska separat försäkring tecknas*]

3.4 För att delta i tävlingen måste utövaren uppvisa hälsointyg inklusive EEG, EKG, blodtryck och hjärtverksamhet. Intyget ska innehålla utskrifter från EEG och EKG och det får inte vara äldre än 20 dagar. [*Endast vid internationella tävlingar*]

3.5 Deltagande ska ha giltig tävlingslicens.

Artikel 4 Viktklasser

se regler för WUSHU SANSHOU.

Artikel 5 Invägning

se regler för WUSHU SANSHOU.

Artikel 6 Lottning

se regler för WUSHU SANSHOU.

Artikel 7 Klädsel och skyddsutrustning

7.1 Tävlände ska ha boxhandskar. Tävlände ska ha eget tandskydd och egen suspensoar (måste bäras under byxorna). Elastiska ankelskydd är tillåtna. Inga övriga skydd är tillåtna.

7.2 Tävlände ska ha shorts samt bar överkropp. Kvinnliga tävlände kan bära heltäckande kropps nära klädsel.

7.3

230 gram (8 oz) för tävlände i 65 kg klass och därunder.

280 gram (10 oz) för tävlände i 70 kg klass och däröver

7.4 Handlindor skall användas för att undvika skador på handben och handleder. Lindor får vara maximalt 250 cm långa. Maximalt 15 cm tejp får användas för att fästa lindan.

Artikel 8 Tävlingsprotokoll

8.1 När en tävlände presenteras skall publiken hälsas med traditionell hälsning.

8.2 Före varje ronds inledning skall de tävlände hälsa på varandra med traditionell hälsning.

Artikel 9 Uppgivet

se regler för WUSHU SANSHOU.

Artikel 10 Andra förutsättningar

10.1 Tävlingens domare får ej samtala med andra. De ska förbli på avsedd plats såvida de inte har huvuddomarens tillstånd att lämna platsen.

10.2 Tävlände skall följa reglerna samt respektera och följa domslut. Det är strängeligen förbjudet att motsätta sig domslut, svära och slänga ifrån sig handskar eller annan skyddsutrustning. Tävlände får inte lämna plattformen innan matchens resultat har visats såvida inte den tävlände är skadad.

10.3 Coach och läkare skall stanna på sin plats.

10.4 Doping är strängeligen förbjudet. Det är inte tillåtet att inandas syrgas under rondpaus.

Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter

se regler för WUSHU SANSHOU.

Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter

se regler för WUSHU SANSHOU.

Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar

Artikel 17 Tekniker

Attack och försvar från vilken wushu sanshoustil- eller skola som helst kan användas.

Artikel 18 Förbjuden träffyta

Huvudets baksida, nacken samt grenen.

Artikel 19 Giltig träffyta

Huvudet, kroppen och låren.

Artikel 20 Förbjudna tekniker

20.1 Att attackera motståndaren med huvudet (så kallad skallning) eller armbåge, eller att böja någon led mot dess naturliga rörelseriktning.

20.2 Kasta motståndaren med huvudet först eller att avsiktligt kasta någon för att skada dem.

20.3 Attackera fallen motståndarens huvud med spark.

20.4 Attackera/utföra teknik mot underliv.

20.5 Gäller Sanda 1: Att attackera motståndare med knä.

Artikel 21 Poäng

Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst
Bilaga 2 - Regler för Wushu Sanda. Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*

21.1 Två poäng

Tävlande tilldelas två poäng när

21.1.1 motståndaren faller av plattformen för första gången i rondan.

21.1.2 motståndaren faller och tävlande själv förblir stående.

21.1.3 han träffar motståndaren på kroppen eller huvudet med en spark.

21.1.4 motståndaren faller genom teknik där tävlande själv faller och omedelbart ställer sig upp som del i tekniken

21.1.5 motståndaren får ta påtvingad räkning

21.1.6 motståndaren får en varning

21.1.7 Gäller endast Sanda 2: träffar motståndaren i huvudet med ett knä.

Vid utdelning av knätekniker är det tillåtet att tillfälligt hålla tag i motståndarens nacke, så kallad clinch. Clinchen får utföras med en hand eller med båda händerna. En clinch får inte pågå längre än 5 sekunder, sedan måste greppet släppas. Om så inte sker skall ringdomaren stoppa matchen och sära på de tävlande.

21.2 En poäng

En poäng tilldelas när

21.2.1 han träffar motståndare med ett slag.

21.2.2 han träffar motståndare på låret med en spark.

21.2.3 båda faller och motståndaren faller först.

21.2.4 motståndaren faller genom teknik där tävlande själv faller och inte ställer sig upp som del i tekniken

21.2.5 motståndaren är passiv i åtta sekunder och efter att ha blivit uppmanad att anfälla är passiv i ytterligare åtta sekunder.

21.2.6 motståndaren faller med flit och förblir liggande i minst tre sekunder.

21.2.7 motståndaren får en tillsägelse.

21.2.8 Gäller endast Sanda 2: tävlande träffar motståndaren med knä på kropp. Regel för clinch gäller, se punkt 21.1.7.

Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst
Bilaga 2 - Regler för Wushu Sanda. Tillägg till *Tävlingsregler för Wushu Sanshou*

21.3 Ingen poäng

Inge poäng ges till någondera sidan när

21.3.1 ingen tydlig teknik syns och ingen uppenbart har träffats.

21.3.2 båda faller till golvet eller faller av plattformen samtidigt.

21.3.3 en tävlande faller till marken som en attack eller försvarsmetod.

21.3.4 tävlande träffar motståndaren i clinch.

Artikel 22 Foul och bestraffning

22.1 Foul

22.1.1 Teknisk foul

- 1) Passivt hålla motståndaren
- 2) Begära timeout i ett dåligt läge
- 3) Försena matchen med flit
- 4) Osportsligt uppträdande gentemot domare eller ignorera domslut
- 5) Komma till matchen utan tandskydd, att spotta ut tandskyddet med flit eller att lossa på skyddsutrustning med flit under matchen
- 6) Osportsligt uppträdande

22.1.2 Personlig foul

- 1) Anfalla innan "start" (kaishi) eller efter att "stop" (ting) har beordrats
- 2) Träffa motståndaren på förbjuden träffyta
- 3) Träffa motståndaren med förbjuden teknik

22.2 Bestraffning

22.2.1 Teknisk foul bestraffas med tillsägelse

21.2.2 Personlig foul bestraffas med varning

22.2.3 En tävlande som har bestraffats med tre personliga foul och därmed tre varningar diskvalificeras i matchen

22.2.4 Tävlande som medvetet skadar sin motståndare diskvalificeras från hela tävlingen och eventuella uppnådda resultat stryks

21.2.5 Tävlande som dopar sig eller inandas syrgas under rondpaus diskvalificeras från hela tävlingen och eventuella uppnådda resultat stryks

Artikel 23 Stoppa matchen

Matchen stoppas tillfälligt i följande fall

23.1 En tävlande faller till golvet eller av plattformen (förutom när den tävlande faller med flit som del i attack eller försvar)

23.2 En tävlande tilldelas tillsägelse eller varning

23.3 En tävlande är skadad

23.4 De tävlande håller i varandra utan attack eller aktivitet i två sekunder

23.5 En tävlande faller med flit som del av en teknik och förblir liggande mer än tre sekunder

23.6 Tävlande begär tillfälligt stopp genom att lyfta handen på grund av objektiva hinder (exempelvis skydd som lossnat)

23.7 Huvuddomaren rättar en felaktig bedömning

23.8 Problem eller faror på plattformen behöver rättas till

23.9 Matchen påverkas av utomstående hinder som t ex belysning

23.10 En av de tävlande är passiv enligt 21.2.5

Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering

Se regler för WUSHU SANSHOU

Kapitel 6 Arrangemang och administration

Se regler för WUSHU SANSHOU

Kapitel 7 Kommando och signalering

Se regler för WUSHU SANSHOU

Kapitel 8 Tävlingsyta och utrustning

Artikel 30 Tävlingsyta. Matcher ska ske på plattform, i ring eller på dämpat golv.

30.1 Plattform

30.1.1 Plattform ska vara en 80 cm hög plattform, 8 x 8 meters yta. Den ska täckas med en tunn mjuk matta (kampsportsmattor eller annat likvärdigt material) med en canvasyta. Plattformens kant ska märkas ut med 5 cm breda markeringar i annan färg än canvas. 10 cm breda varningslinjer i annan färg än canvas ska märkas ut 90 cm in från plattformens kant.

30.1.2 Dämpande mattor 30 cm höga och 2 meter breda ska placeras runt plattformen.

30.2 Ring

30.2.1 Mått

Ringens sidor skall vara minst 4,90 m (16 fot) och högst 7,30 m (24 fot), mätt vid repens insida.

30.3.2 Podium och hörnkuddar

Podiet skall vara jämnt och fritt från alla hindrande föremål. Det skall vara utbyggt minst 46 cm (18 tum) utanför repen. De fyra hörnen skall vara stoppade, för att förhindra skador.

30.3.3 Ringgolv

Golvet skall vara täckt av stötabsorberande material (kampsportsmattor eller annat likvärdigt material), för att förhindra skador.

30.3.4 Rep

Fyra rep, minst 3 cm och högst 5 cm tjocka, skall spännas hårt på en höjd av 40,6 cm, 71,1 cm, 101,6 cm och 132,1 cm. Repen skall täckas med ett mjukt och slätt material. På var sida med lika avstånd skall de förbindas med två kantband, 3-4 cm breda. Banden får inte glida längs repen

3.4 Golv

3.4.1 Golvytan ska täckas med tunn mjuk dämpmatta (kampsportsmattor eller annat likvärdigt material), där matchytan ska vara 8 x 8 meter.

Artikel 31 Utrustning

Se regler för WUSHU SANSHOU