



Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst

The Swedish Federation of Chinese Martial Arts

Tävlingsregler

för

Wu Shu

San Shou

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Innehåll (Hela förteckningen är justerad efter rätt sidnummer)

<i>Förord</i>	4
<i>Nationella regler för wushu sanshou</i>	5
<i>Kapitel 1 Allmänna regler</i>	5
Artikel 1 Tävlings typer	5
Artikel 2 Tävlings system	5
Artikel 3 Kvalificeringar och krav	5
Artikel 4 Viktklasser	5
Artikel 5 Invägning	6
Artikel 6 Lottning	7
Artikel 7 Klädsel och skyddsutrustning	7
Artikel 8 Tävlingsprotokoll	7
Artikel 9 Uppgivet	8
Artikel 10 Andra förutsättningar	8
<i>Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter</i>	8
Artikel 11 Funktionärer	8
Artikel 12 Personal	9
Artikel 13 Tävlingsfunktionärernas uppgifter	9
<i>Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter</i>	12
Artikel 14 – Juryns sammansättning	12
Artikel 15 – Juryns uppgifter	12
Artikel 16 – Procedur för protester	13
<i>Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar</i>	13
Artikel 17 Tekniker	13
Artikel 18 Förbjuden träffyta	14
Artikel 19 Giltig träffyta	14
Artikel 20 Förbjudna tekniker	14
Artikel 21 Poäng	14
Artikel 22 Foul och bestraffning	15
Artikel 23 Stoppa matchen	16
<i>Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering</i>	17
Artikel 24 Vinnare och förlorare	17

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Artikel 25 Placering	18
<i>Kapitel 6 Arrangemang och administration</i>	19
Artikel 26 Tävlingsarrangemang	19
Artikel 27 – Föra protokoll	20
Tabell 1 – Tävlingsschema	21
Tabell 2 – Tävlingsomgång	22
Tabell 3 Poängdomarprotokoll	25
Tabell 4 Huvuddomarprotokoll	25
Tabell 5 Anmälningsformulär	25
<i>Kapitel 7 Kommando och signalering</i>	25
Artikel 28 Plattformdomarens kommandon och signaler	25
Artikel 29 Poängdomarens signaler	40
<i>Kapitel 8 Tävlingsyta och utrustning</i>	41
Artikel 30 Tävlingsyta	41
Artikel 31 Utrustning	42

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Förord

Välkomna till den sjunde utgåvan av sanshoureglerna. Det har nu gått 15 år sedan den första utgåvan gavs ut och de erfarenheter som har gjorts under alla de tävlingar som har hållits har sektionen försökt arbeta in i de nya reglerna. Inte nog med det! Under resans gång har SBF också blivit medlemmar i the International Wu Shu Federation (IWUF) och vi har anpassat reglerna efter de internationella. Denna utgåva är huvudsakligen baserad på de internationella reglerna av 2004 års edition (Rules for international wushu sanshou competition, International Wushu Federation, 2004). Vissa anpassningar för svenska förhållanden har dock gjorts. Vi har också på vägen fått en lagstiftning med tillståndsförfarande kring våra svenska kampsporter som vi har att följa.

Anpassningar? Varför inte bara ta de internationella reglerna rakt av?

Detta av flera skäl.

1. Wushu fortfarande är en relativt liten idrott i Sverige och vi har varken nationellt eller regionalt de ekonomiska resurser som krävs för att kunna tillhandahålla plattformar och mattor för alla tävlingsmoment. Detta kan alltså inte krävas.
2. Reglerna följer de föreskrifter som gäller för tillstånd enligt svensk lag.

Stockholm, den 7 januari 2011

Michael Sjölin,
För Svenska Förbundet för Kinesisk Kampkonst

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Nationella regler för wushu sanshou

Kapitel 1 Allmänna regler

Artikel 1 Tävlingsstyper

Lagtävling och individuell tävling

Artikel 2 Tävlingssystem

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

2.2 Matchvinnare är den som vinner två utav tre ronder i en match. Varje rond varar i två minuter. Pausen mellan ronderna är en minut.

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 Senior är 18-35 år gammal. Junior är 15-17 år gammal. Ungdom 12-14 år gammal. Genom ett intyg om dispens kan även en utövare över 35 år delta på tävling i klassen Senior.

3.3 Tävlande måste ha giltig försäkring [*I Sverige har alla förbundets medlemmar sådan försäkring automatiskt. Även vid internationella tävlingar gäller förbundets försäkring.*]

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 För att tävla i klasserna Senior och Junior krävs att den deltagande har giltig tävlingslicens.

Artikel 4 Viktklasser

Herrar

4.1 48 kg klass (≤ 48 kg)

4.2 52 kg klass (> 48 kg - ≤ 52 kg)

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

4.3 56 kg klass ($> 52 \text{ kg} - \leq 56 \text{ kg}$)

4.4 60 kg klass ($> 56 \text{ kg} - \leq 60 \text{ kg}$)

4.5 65 kg klass ($> 60 \text{ kg} - \leq 65 \text{ kg}$)

4.6 70 kg klass ($> 65 \text{ kg} - \leq 70 \text{ kg}$)

4.7 75 kg klass ($> 70 \text{ kg} - \leq 75 \text{ kg}$)

4.8 80 kg klass ($> 75 \text{ kg} - \leq 80 \text{ kg}$)

4.9 85 kg klass ($> 80 \text{ kg} - \leq 85 \text{ kg}$)

4.10 90 kg klass ($> 85 \text{ kg} - \leq 90 \text{ kg}$)

4.11 Över 90 kg klass ($> 90 \text{ kg}$)

Damer

4.12 48 kg klass ($\leq 48 \text{ kg}$)

4.13 52 kg klass ($> 48 \text{ kg} - \leq 52 \text{ kg}$)

4.14 56 kg klass ($> 52 - \leq 56 \text{ kg}$)

4.15 60 kg klass ($> 56 \text{ kg} - \leq 60 \text{ kg}$)

4.16 65 kg klass ($> 60 \text{ kg} - \leq 65 \text{ kg}$)

4.17 70 kg klass ($> 65 \text{ kg} - \leq 70 \text{ kg}$)

4.18 +70 kg klass ($> 70 \text{ kg}$) [*Endast i Sverige. Internationellt är ≤ 70 den tyngsta viktklassen för damer.*]

Artikel 5 Invägning

5.1 Invägning utförs av registreringsgruppen i samarbete med den administrativa gruppen under överinseende av juryn.

5.2 Endast tävlande som uppfyller övriga krav för deltagande ska vägas in. Tävlande ska visa sitt pass under invägningen [*Endast vid internationella tävlingar*]

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

5.3 Tävländande kan vägas varje dag under en tävling som omfattar flera dagar. Invägning får ske endast iförda underkläder. Kvinnliga tävländande får ha kroppsnära täckande klädsel..

5.4 Invägning inleds med lättaste viktklass först. Varje viktklass ska vägas in inom en timme. En tävländande som inte klarar vikten och inte heller kan klara vikten efter en timme får ej delta.

Artikel 6 Lottning

6.1 Lottning utförs av den administrativa gruppen. Närvarande ska också juryns ordförande, chefsdomaren och lagens coacher och/eller ledare vara.

6.2 Lottningen utförs efter invägningen. Lottningen inleds med den lättaste viktklassen. Om det endast finns en tävländande i en viktklass stryks den viktklassen.

6.3 Coach eller ledare drar lott åt sitt respektive lags medlemmar.

Artikel 7 Klädsel och skyddsutrustning

7.1 Tävländande ska ha boxhandskar, huvudskydd, bröstskydd och benskydd. Tävländande ska ha eget tandskydd och egen suspensor (måste bäras under byxorna). Tävländandes klädsel ska vara antingen röd eller svart.

7.2 Tävländande ska ha samma färg på tröja, kortbyxor och skyddsutrustning. Kvinnliga tävländande kan bära heltäckande kroppsnära klädsel.

7.3 Handskarnas storlek

- 230 gram (8 oz) för tävländande i 65 kg klass och därunder.
- 280 gram (10 oz) för tävländande i 70 kg klass och däröver

Artikel 8 Tävlingsprotokoll

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

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

8.3 När matchens resultat ska annonseras och vinnaren visas ska de tävländande byta plats med varandra. Efter att vinnare visats ska de tävländande hälsa på varandra först och därefter på plattformsdomaren som besvarar hälsningen. Slutligen hälsar den tävländande på motståndarens coacher som också besvarar hälsningen.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Artikel 9 Uppgivet

9.1 En tävlande som inte kan fortsätta matchen på grund av skada eller sjukdom eller som inte kan klara sin vikt har förlorat på uppgivet. Han eller hon får ej fortsätta tävla men uppnådda resultat i tidigare matcher är fortsatt giltiga.

9.2 Om det är stor teknisk skillnad mellan de tävlande så kan coachen alternativt den tävlande själv ge upp för att undvika framtida skaderisk.

9.3 Tävlande som saknas vid invägningen anses ha givit upp och kan bestraffas med böter motsvarande två (2) anmälningsavgifter om denne inte kan uppvisa giltigt läkarintyg. Tävlande som inte finns på plats efter tre stycken upprop före sin match anses ha givit upp. Tävlande som avviker efter att ha infunnit sig vid matchuppropet och inte dyker upp till matchstart anses ha givit upp utan anledning.

9.4 Tävlande som anses ha givit upp utan anledning anses ha givit upp hela tävlingen varför resultat i föregående matcher stryks.

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 Tävlande 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. Tävlande får inte lämna plattformen innan matchens resultat har visats såvida inte den tävlande är skadad.

10.3 Coach och läkare skall stanna på sin plats. Råd och meddelanden till den tävlande är endast tillåtet under rondpaus.

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

Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter

Artikel 11 Funktionärer

11.1 Tävlingen ska ha en chefsdomare och en eller två assisterande chefsdomare

11.2 Domargruppen ska bestå av en huvuddomare, en assisterande huvuddomare, en registrator, en tidtagare, en plattformsdomare samt tre eller fem poängdomare

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

11.3 Ansvarig för tävlingens administration och protokollförande

11.4 Chefsregistrator

Artikel 12 Personal

12.1 Fyra personer som administrerar och för protokoll

12.2 Tre till fem personer i gruppen som sköter invägning

12.3 En till tre läkare i den medicinska gruppen

12.4 En eller två speakers

Artikel 13 Tävlingsfunktionärernas uppgifter

13.1 Chefsdomaren skall:

13.1.1 säkerställa att domargrupperna är väl förtrogna med tävlingsreglerna och övervaka domararbetet

13.1.2 kontrollera och säkerställa att plattform, utrustning för tävling och domare är klara och övervaka alla förberedelser som: invägning, lottning och tävlingens schemaläggning

13.1.3 avgöra eventuella problem i enlighet med reglerna men äger inte rätt att förändra reglerna

13.1.4 tillhandahålla stöd och riktlinjer för domarna under tävlingen och om så är nödvändigt, ersätta dem

13.1.5 upplysa huvuddomare, ansvarig för tävlingens administration samt speaker om någon tävlande ger upp då det kan påverka matchordningen

13.1.6 avgör frågor då domarna inte är överens

13.1.7 ansvara för funktionärer och se till att regler och förordningar tillämpas korrekt

13.1.8 undersöka signerade protokoll och utannonsera tävlingens resultat

13.1.9 avlämna en skriftlig rapport till ansvarigt funktionärsorgan

13.2 Assisterande chefsdomare ska stödja chefsdomaren samt ersätta honom vid frånvaro

13.3 Huvuddomaren ska:

13.3.1 ansvara för genomgång och organisation i sin domargrupp

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

13.3.2 övervaka domarnas, tidtagarens samt registratorns arbete

13.3.3 visa när han ser plattformsdomaren göra uppenbara felbedömningar eller misstag så att dessa kan korrigeras

13.3.4 ändra poängdomarnas utslag (med chefsdomarens godkännande) då poängdomarnas utslag är uppenbart felaktigt. Ändringen måste göras innan rondens resultat utannonseras.

13.3.5 utannonsera varje ronds resultat

13.3.6 hantera uppkomna problem vid situationer rörande absolut seger, av plattformen, bestraffningar och påtvingad räkning. Detta med hänsyn taget till de tävlandes tillstånd och utöver detta tillse att det registreras korrekt.

13.3.7 kontrollera och signera resultaten vid slutet av varje match

13.4 Assisterande huvuddomare skall bistå huvuddomaren samt utföra andra domaruppdrag då så behövs

13.5 Plattformsdomaren ska:

13.5.1 utföra sitt uppdrag rättvist och följa reglerna

13.5.2 kontrollera de tävlandes utrustning och säkerställa säkerheten under match

13.5.3 genomföra matcherna med föreskrivna kommandon och signaler

13.5.4 besluta i situationer rörande nere, av, förseelse, passivitet, räkning och kalla läkaren till plattformen för att hand om eventuellt tävlande

13.5.5 visa matchvinnaren i varje match

13.6 Poängdomarna ska:

13.6.1 utdela och registrera poäng enligt reglerna

13.6.2 efter varje ronds slut visa resultatet då huvuddomaren ger signal genom att blåsa i visselpipan. Alla poängdomare ska göra detta samtidigt.

13.6.3 signera protokollet efter varje match. Protokollet arkiveras och kan användas för senare verifikation.

13.7 Registratorn ska:

13.7.1 fylla i och förbereda matchprotokoll för matcherna före tävlingen

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

13.7.2 delta vid invägningen och föra protokollet över de invägdas vikt

13.7.3 registrera antal varningar, tillsägelser och påtvingade räkningar enligt plattformsdomarens signaler

13.7.4 registrera varje ronds resultat enligt poängdomarna och meddela huvuddomaren resultatet när vinnaren har utsetts

13.8 Tidtagaren ska:

13.8.1 kontrollera att gonggong, klocka och tidtagarur fungerar som avsett

13.8.2 ta tiden under match, avbryta tidtagningen vid matchavbrott och ta tiden under rondpaus

13.8.3 vissla 10 sekunder före start av varje rond

13.8.4 slå i gonggongen för att signalera ronds slut

13.8.5 läsa upp poängdomarnas resultat efter varje rond

13.9 Ansvarig för tävlingens administration och protokollförande ska:

13.9.1 ansvara för kontroll av de deltagandes kvalifikationer och deras anmälningsformulär

13.9.2 ansvara för att organisera lottdragning och schemalägga tävlingen

13.9.3 förbereda formulären som används vid tävlingen, kontrollera och säkerställa tävlingsresultat och kontrollera de tävlandes resultat för att avgöra placeringen

13.9.4 registrera och utannonsera resultatet från varje match

13.9.5 sammanställa data för att fylla i resultatformuläret

13.10 Administrativa funktionärer ska utföra de uppgifter som de tilldelas

13.11 Chefsregistrator ska:

13.11.1 ansvara för invägningen

13.11.2 ansvara för att tävlande har tillgång till skyddsutrustning under tävlingen och att kontrollera och sköta utrustningen under tävlingen

13.11.3 ropa upp tävlande för inställelse innan match tjugo(20) minuter före matchstart

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

13.11.4 rapportera till huvuddomaren om tävlande har inställt sig i tid eller om någon tävlande saknas eller har gett upp

13.11.5 kontrollera så att tävlandes kortbyxor, t-shirt och skyddsutrustning följer reglerna

13.12 Tävlingens sekreterare ska utföra sina uppgifter så som de tilldelats av chefsregistratören

13.13 Speakern ska:

13.13.1 kortfattat förklara tävlingens regler för publiken

13.13.2 presentera domarna (en gång) och de tävlande inför varje match

13.13.3 utannonsera resultaten

13.14 Läkaren/läkarna ska:

13.14.1 utföra dopingkontroller i samarbete med anti-dopingkommissionen

13.14.2 genomföra hälsokontroll av de tävlande som slumpmässigt valts ut för detta inför tävlingen

13.14.3 tillhandahålla första hjälpen till skadade eller sjuka tävlande under tävlingen

13.14.4 fälla slutgiltigt avgörande om huruvida en match ska fortsätta eller avbrytas vid skador som orsakats av regelbrott

13.14.5 ansvara för tävlingens alla medicinska aspekter och föreslå för huvuddomaren vilka tävlande som inte kan anses vara i tillstånd att fortsätta tävla

Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter

Artikel 14 – Juryns sammansättning

Juryn ska bestå av en ordförande, en vice ordförande och tre till fem medlemmar.

Artikel 15 – Juryns uppgifter

15.1 Juryns arbete leds av organisationskommittén och är huvudsakligen ansvarig för att övervaka tävlingens utförande så som:

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

kontrollera tävlingsytan och arenan, skyddsutrustning, lottdragning, invägning och hur domarna utses. Juryn ska övervaka domarnas arbete. Juryn har rätt att varna enskilda domare eller domargrupper, såväl huvuddomare som plattforms och poängdomare i de fall de uppenbart favoriserar vissa tävlande eller inte klarar av att döma enligt reglerna. Juryn kan också föreslå tekniska kommittén att en felande domare byts ut under tävlingen för att säkerställa Fair play.

15.2 Juryn skall ta emot och hantera protester som lämnas in av deltagande lag gällande bedömning samt reglernas implementation.

15.3 Om juryn accepterar en protest för behandling ska den behandlas snarast. Juryn skall informera alla berörda parter om sitt beslut snarast möjligt.

15.4 De inblandade parterna ska höras innan beslut men de har ingen rösträtt i beslutet. Juryns beslut kräver att majoriteten röstar för samma beslut. Är det lika röster så har juryns ordförande utslagsröst.

15.5 En jury medlem skall anmäla jäv och inte delta i beslutet om klagomålet gäller hans tävlande.

15.6 Juryn kan besluta att det beslutet som det protesteras mot står fast eller att det ska ändras och därmed var felaktigt. Om juryn finner att beslutet (bedömningen) var felaktig och ska ändras ska också den tekniska kommittén underrättas så att åtgärder kan vidtas mot de funktionärer eller domare som har gjort fel. Juryns beslut kan inte överklagas.

Artikel 16 – Procedur för protester

16.1 Tävländens representant ska överlämna protesten skriftligen till juryn inom femton (15) minuter efter matchens slut. Avgiften för en protest är 500 SEK vilket ska betalas när protesten lämnas in. Om den protesterande parten har rätt och beslutet ändras av juryn återbetalas avgiften. I annat fall ändras resultatet inte och avgiften anses förverkad.

16.2 Alla ska respektera juryns utslag. Att provocera, trakassera eller uppträda osportsligt gentemot juryn eller dess beslut bestraffas.

Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar

Artikel 17 Tekniker

Attack och försvar från vilken wushu sanshou stil eller skola som helst kan användas.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

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 (sk. skallning), armbåge, eller knä 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.

Artikel 21 Poäng

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

21.2 En poäng

En poäng tilldelas när

21.2.1 han träffar motståndare med ett slag.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

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.

21.3 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) Anfälla innan ”start” (kaishi) eller efter att ”stop” (ting) har beordrats
- 2) Träffa motståndaren på förbjuden träffyta
- 3) Träffa motståndaren med förbjuden teknik

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

22.2 Besträffning

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

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering

Artikel 24 Vinnare och förlorare

24.1 Absolut seger

24.1.1 Om det föreligger stor skillnad i styrkeförhållande eller teknik mellan två tävlande kan domaren avbryta matchen och med huvuddomarens godkännande tilldela den starkare sidan segern.

24.1.2 En tävlande vinner om motståndaren inte kan fortsätta efter 10 sekunder när han har träffats av en tillåten teknik (ej genom otillåtna tekniker).

24.1.3 En tävlande vinner om en motståndare får ta påtvingad räkning tre gånger under en match.

24.2 Rondvinnare

24.2.1 Varje ronds vinnare utses av poängdomarna

24.2.2 En tävlande vinner ronden om hans motståndare får ta påtvingad räkning två gånger under samma rond.

24.2.3 En tävlande vinner ronden om hans motståndare faller av plattformen två gånger under samma rond.

24.2.4 Om båda tävlande har samma poäng vid rondens slut utses rondvinnare enligt följande ordning:

- 1) Den som har fått minst varningar under ronden är vinnare
- 2) Den som har fått minst tillsägelser under ronden är vinnare
- 3) Den som vägde minst vid invägningen är rondens vinnare

24.2.5 Om det fortfarande är lika är ronden oavgjord.

24.3 Matchens vinnare

24.3.1 Den tävlande som först vinner två ronder i en match vinner matchen.

24.3.2 Tävlande vinner om motståndaren inte kan fortsätta på grund av skada eller sjukdom

24.3.3 Om en tävlande bluffar om skada på grund av foul från motståndaren förklaras den bluffande som matchens förlorare. Detta skall bekräftas av tävlingsläkare.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

24.3.4 Om en tävlande skadas på grund av otillåten teknik och inte kan fortsätta matchen (enligt tävlingsläkarens utlåtande) skall den skadade förklaras som matchens vinnare. Däremot får han inte fortsätta tävla i turneringen.

24.3.5 I de fall alla möter alla (tre deltagare i en viktklass) blir matchresultatet oavgjort om båda tävlande har vunnit lika många ronder.

24.3.6 Om båda tävlande vinner lika många ronder under en match och det är utslagsturnering utses matchvinnare enligt följande ordning:

- 1) Den som har fått minst varningar under matchen är vinnare
- 2) Den som har fått minst tillsägelser under matchen är vinnare

Om det fortfarande är lika lägger man till en rond.

Artikel 25 Placering

25.1 Individuell placering

25.1.1 Vid utslagsturnering ges placeringarna direkt.

25.1.2 Vid poolsystem är den vinnare som har flest poäng (enligt modellen vinst 2 p, oavgjort 1 p, förlust 0 p).

Om två eller flera har lika många poäng utses vinnaren enligt följande ordning:

- 1) Den som har förlorat minst ronder är vinnare
- 2) Den som har fått minst varningar är vinnare
- 3) Den som har fått minst tillsägelser är vinnare
- 4) Den som väger minst (enligt invägningen) är vinnare

Om det fortfarande är lika skall de tävlande dela samma placering.

25.2 Lagplacering

25.2.1 Placeringspoäng

De första åtta placeringarna i varje viktklass ges poäng som följer: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 poäng.

Alternativt

De första sex placeringarna i varje viktklass ges poäng som följer: 7, 5, 4, 3, 2, 1 poäng.

25.2.2 Om två eller flera lag har lika många placeringspoäng utses vinnare enligt följande ordning:

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

- 1) Det lag som har flest klassvinnare är vinnare. Om det fortfarande är oavgjort räknas flest andraplacingar och så vidare.
- 2) Det lag som har minst varningar är vinnare
- 3) Det lag som har minst tillsägelser är vinnare

Om det fortfarande är oavgjort skall lagen tilldelas samma placering.

Kapitel 6 Arrangemang och administration

Artikel 26 Tävlingsarrangemang

26.1 Förberedelser

26.1.1 Studera reglerna, förstå och behärska följande moment

- 1) Tävlingens olika system
- 2) Erforderlig tid för tävlingens genomförande
- 3) Viktklasserna
- 4) Förkrav för deltagande och antal deltagare
- 5) Metoder för att utse vinnare och placeringar

26.1.2 Kontrollera anmälningsformulär

26.2.2 Tävlingsförhållandena inom en viktclass och i samma tävlingsomgång ska genomföras under samma förhållanden.

26.2.3 Tävlingar ska inledas med lättare viktclasser inom samma tävlingsomgång.

26.3 Genomförande

26.3.1 Beräkna antal tävlingsomgångar och antal matcher i varje kategori enligt tävlingens system

26.3.2 Planera tävlingens schema (se tabell 1)

26.3.3 Planera matchernas ordning i schemat (se tabell 2)

26.3.4 Förbereda varje enskild match

26.3.5 Genomföra lottning

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Artikel 27 – Föra protokoll

1. Poängdomarna skall notera poäng enligt dessa regler inklusive fouls. Vid varje rondslut skall poängen noteras i protokollen (se tabell 3).
2. Protokollförande funktionär skall notera tillsägelser, varningar, diskvalifikation, passivitet och påtvingad räkning (se tabell 4).
3. När poolssystem nyttjas ska protokollförande funktionär också notera två poäng för matchens vinnare samt noll för matchens förlorare och eventuellt en poäng vardera vid oavgjort resultat. Vid uppgivet tilldelas vinnaren två poäng och förloraren inga poäng.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Tabell 1 – Tävlingschema

Tid	Viktklass	Omgång	Match nr	Notering
Förmiddag	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		
Kväll	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		
Förmiddag	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		
Kväll	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		
Förmiddag	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		
Kväll	kg	()		
	kg	()		
	kg	()		

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Tabell 2 – Tävlingsomgång

Poolsystem (round robin) för tre personer

Omgång 1	Omgång 2	Omgång 3
1 --- 0	1 --- 3	1 --- 2
2 --- 3	0 --- 2	3 --- 0

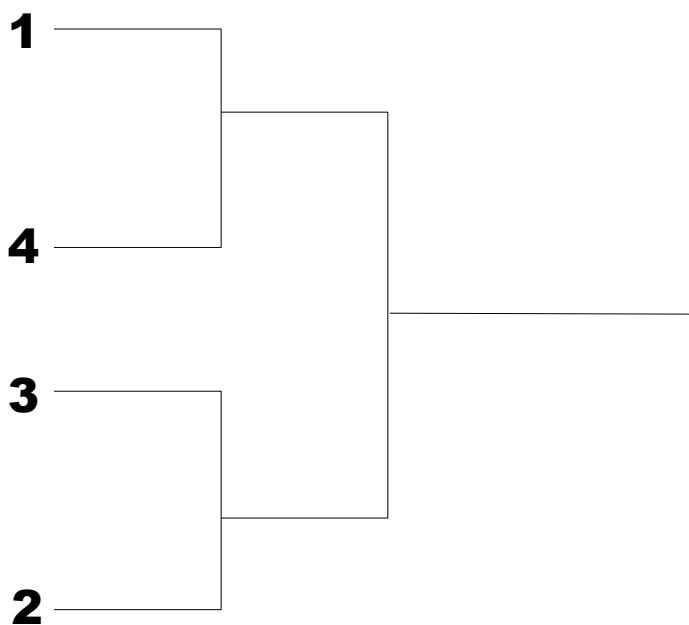
Antal deltagare = n, antal omgångar = n – 1,

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

Då n är jämnt blir antalet omgångar = n -1

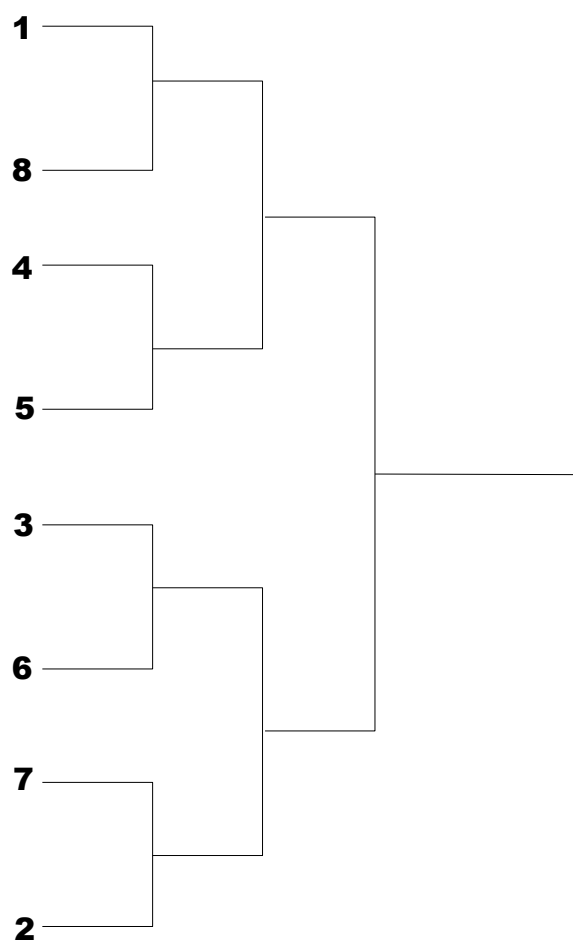
Då n är udda blir antalet omgångar = n

Utslagsturnering (4 personer)



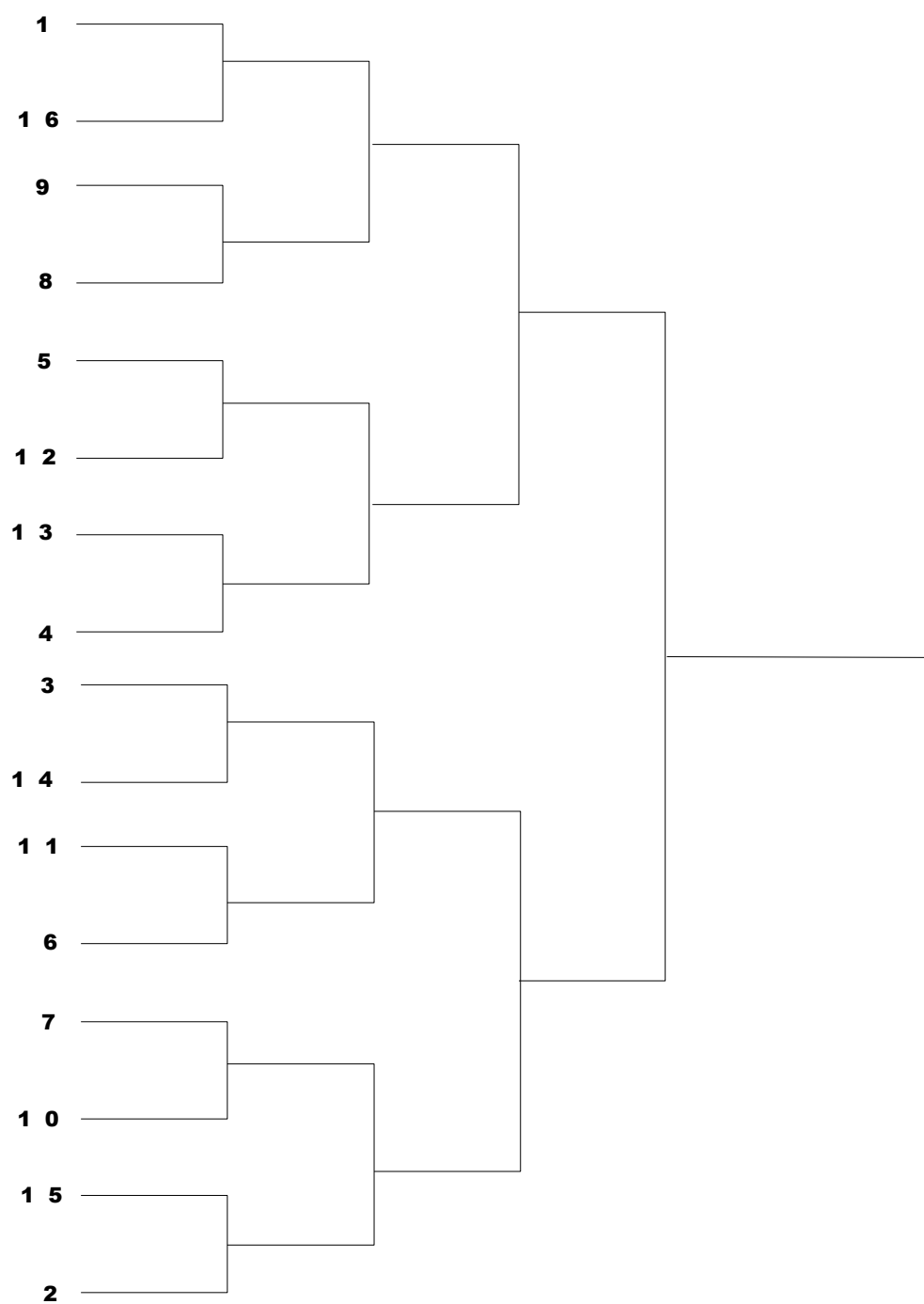
SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Utslagsturnering (8 personer)



SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Utslagsturnering (16 deltagare)



SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Tabell 3 Poängdomarprotokoll

Se bilaga 2.

Tabell 4 Huvuddomarprotokoll

Se bilaga 2

Tabell 5 Anmälningsformulär

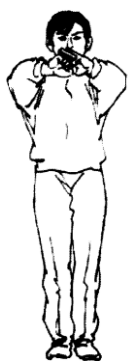
Se bilaga 2

Kapitel 7 Kommando och signalering

Artikel 28 Plattformsdomarens kommandon och signaler

28.1 Hälsning

Stå med fötterna ihop. Vänster handflata vilar på höger knytnäve 20-30 cm framför bröstet. (figur 1 och 2).



Figur 1



Figur 2

28.2 Upp på plattformen

Plattformsdomaren står mitt på plattformen och pekar ut mot respektive deltagare med raka armar och handflatorna uppåt (figur 3). Samtidigt som han ropar upp de tävlande böjer han armarna 90° så att handflatorna är vända mot varandra (figur 4).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 3



Figur 4

28.3 De tävlande hälsar på varandra

Plattformsdomaren vilar vänster hand på höger knytnäve framför kroppen för att visa att de tävlande ska hälsa på varandra.



Figur 5

28.4 Rond ett

Plattformsdomaren vänder sig mot huvuddomaren i en framåttställning och sträcker ut armen så att pekfingret pekar upp och resten av handen är sluten. (figur 6).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 6

28.5 Rond två

Plattformsdomaren vänder sig mot huvuddomaren i en framåttställning och sträcker ut armen så att två fingrar pekar upp och resten av handen är sluten. (figur 7).



Figur 7

28.6 Rond tre

Plattformsdomaren vänder sig mot huvuddomaren i en framåttställning och sträcker ut armen så att tre fingrar pekar upp och resten av handen är sluten. (figur 8).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 8

28.7 Redo – Start

Plattformsdomaren står i framåttställning mellan de tävlande och sträcker ut armarna mot respektive tävlande med handflatorna uppåt samtidigt som han utropar ”Redo” (figur 9). Därefter för han samman händerna framför sig med handflatorna neråt och utropar ”Start” för att sätta igång matchen (figur 10).

Det går också utmärkt att använda den kinesiska benämningen för start (kaizu). Vid internationella tävlingar går det också bra att använda de engelska benämningarna för redo (ready) och start (start).



Figur 9



Figur 10

28.8 Stopp

Plattformsdomaren utropar ”stopp” och ställer sig i framåttställning med armen utsträckt framför sig mellan de två tävlande (figur 11, 12). Det går också bra att använda den kinesiska benämningen för stopp (tin). Vid internationella tävlingar går det också bra att använda den engelska benämningen för stopp (stop).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 11



Figur 12

28.9 8 sekunders passivitet

Plattformsdomaren håller upp 8 fingrar i luften (figur 13).



Figur 13

28.10 Räkning

Plattformsdomaren vänder sig mot den tävlande som det ska räknas över och visar ett finger i taget och räknar samtidigt högt till åtta. Räkningen sker i takten ett i sekunden (figur 14, 15).



Figur 14

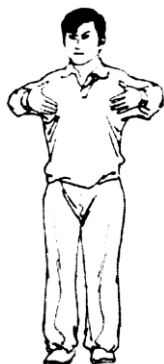


Figur 15

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

28.11 Passiv fasthållning

Plattformsdomaren håller ut båda armarna i en cirkel framför sig (figur 16).



Figur 16

28.12 Påtvingad räkning till 8

Plattformsdomaren vänder sig mot huvuddomaren och gör tummen upp (figur 17).



Figur 17

28.13 Tre sekunder

Plattformsdomaren höjer en arm med handflatan upp mot den tävlande och den andra handen förs horisontellt framför kroppen till sidan samtidigt som den visar tre fingrar (figur 18).

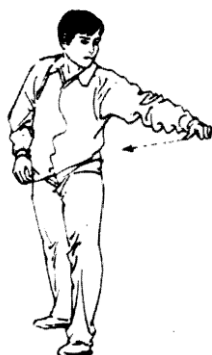
SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 18

28.14 Anfallare

Plattformsdomaren sträcker ut handen mellan de två tävlande så att tummen pekar utåt i den riktning som svart eller röd ska anfalla vid risk för passivitet (figur 19).



Figur 19

28.15 Nere

Plattformsdomaren sträcker ut armen med handflatan upp mot den tävlande som var nere och den andra armen förs till sidan av kroppen med handflatan neråt (figur 20).

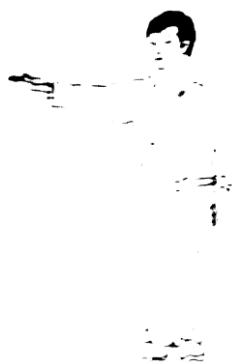
SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 20

28.16 Först nere

Plattformsdomaren sträcker ut armen med handflatan upp mot den tävlande som var nere först och korsar sedan armarna framför sig med handflatorna neråt. Vid behov kan plattformsdomaren också utropa att svart eller röd var nere först (figur 21, 22).



Figur 21



Figur 22

28.17 Samtidigt nere

Plattformsdomaren sträcker ut båda armarna framåt och för sedan båda armarna neråt och bakåt vid sidan av kroppen med handflatorna vända neråt (figur 23).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 23

28.18 Röd/svart av från plattformen

Plattformsdomaren sträcker ut armen och pekar mot den sida som var nere med handflatan uppåt (figur 24) och trycker sedan den andra handen framåt med handflatan framåt (figur 25), allt i framåttställning.



Figur 24



Figur 25

28.19 Båda sidor av

Plattformsdomaren ställer sig i framåttställning och sträcker ut båda händerna framför sig med handflatorna framåt (figur 26) och ställer sig sedan upp och böjer armarna uppåt med handflatorna vända mot sig själv (figur 27).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 26



Figur 27

28.20 Grenspark

Plattformsdomaren sträcker ut handen med handflatan upp mot den felande och med andra handen pekar han på sin gren (figur 28).



Figur 28

28.21 Träff i bakhuvudet.

Plattformsdomaren sträcker ut handen med handflatan upp mot den felande och med andra handen rör han vid bakhuvudet (figur 29).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 29

28.22 Armbåge

Plattformsdomaren korsar armarna framför sig och lägger den ena handen över armbågen (figur 30).



Figur 30

28.23 Knä

Plattformsdomaren lyfter ett knä och klappar det (figur 31).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 31

28.24 Tystnad

Plattformsdomaren pekar på den tävlande eller den coach som för oväsen med armen utsträckt och handflatan uppåt med tummen infälld (figur 32) därefter för han samman tumme och fingrar (figur 33).



Figur 32



Figur 33

28.25 Varning

Plattformsdomaren pekar på den felande med handflatan uppåt. Sedan visar plattformsdomaren felet enligt övriga signaler och därefter knyter plattformsdomaren handen och höjer armen i 90 graders vinkel (figur 34). Vid behov kan domaren utropa ”varning”.

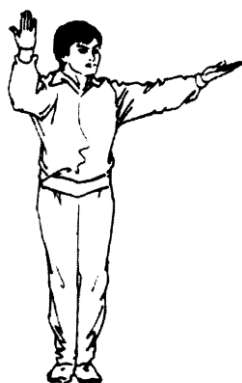
SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 34

28.26 Tillsägelse

Plattformsdomaren pekar på den felande med handflatan uppåt. Den andra armen höjs i 90 graders vinkel med handen öppen (figur 35). Vid behov kan domaren utropa ”tillsägelse”.



Figur 35

28.27 Diskvalificering

Plattformsdomaren korsar båda armarna framför sig med händerna knutna (figur 36).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 36

28.28 Ingen åtgärd

Plattformsdomaren för båda armarna framför sig med handflatorna inåt (figur 37, 38, 39).



Figur 37



Figur 38



Figur 39

28.29 Läkartillsyn

Plattformsdomaren vänder sig mot läkarens plats och korsar armarna framför sig med händerna öppna (figur 40).



Figur 40

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

28.30 Vila

Plattformsdomaren pekar åt respektive tävlandes sida med handflatorna uppåt (figur 41).



Figur 41

28.31 Byt plats

Plattformsdomaren står mitt på plattformen och korsar armarna framför sig med handflatorna neråt (figur 42).



Figur 42

28.32 Oavgjort

Plattformsdomaren står mellan de två tävlande och håller upp bådas händer (figur 43).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 43

28.33 Vinnare

Plattformsdomaren står mellan de två tävlande och håller handen på vinnaren (figur 44).



Figur 44

Artikel 29 Poängdomarens signaler

29.1 Nere eller av

Poängdomaren pekar neråt med ena handen (figur 45).



Figur 45

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

29.2 Ej nere eller av

Poängdomaren håller handen framför sig och för den från ena sidan till den andra (figur 46).



Figur 46

29.3 Ej sett

Poängdomaren håller ut båda händerna med handflatorna uppåt (figur 47).



Figur 47

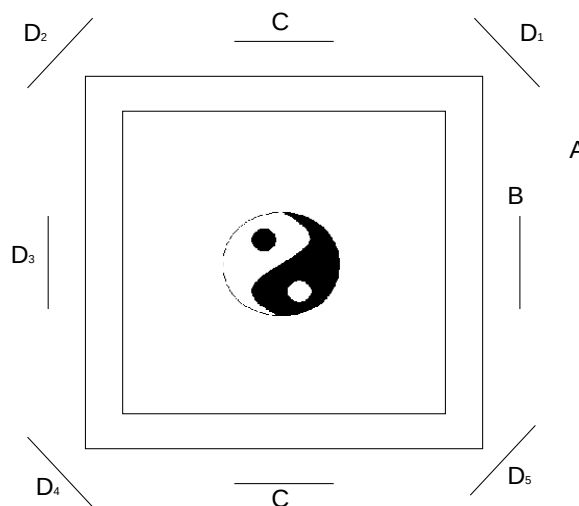
Kapitel 8 Tävlingsyta och utrustning

Artikel 30 Tävlingsyta

30.1 Tävlingsytan ska vara en 80 cm hög plattform, 8 x 8 meters yta. Den ska täckas med en tunn mjuk matta med en canvasyta. Mitten ska märkas ut med IWuFs logo med 120 cm diameter (gäller enbart vid internationell tävling). Plattformens kant ska märkas ut med 5 cm breda röda markeringar. 10 cm breda gula varningslinjer ska märkas ut 90 cm in från plattformens kant.

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

30.2 Skyddande mattor 30 cm höga och 2 meter breda ska placeras runt plattformen.



Placeringar:

Linje A: Platser för presentatör, överdomare och assisterande överdomare.

Linje B: Platser för huvuddomare, assisterande huvuddomare, tidtagare och protokollförare.

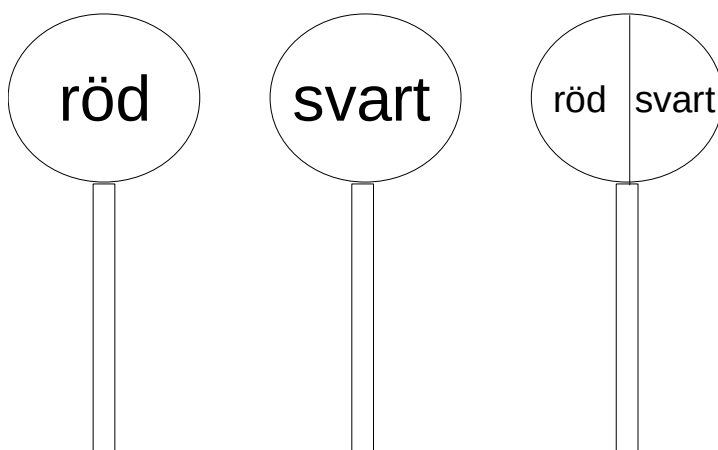
Linje C: Plats för tävlande och coacher.

Linje D: Platser för poängdomare 1-5.

Artikel 31 Utrustning

31.1 Färgade plattor.

Sex svarta, sex röda och sex både svarta och röda. Plattorna används av poängdomarna för att visa vinnare, förlorare eller oavgjort. Sammanlagt 18 stycken var och en med 20 cm diameter och ett 20 cm handtag (figur 1).



SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST

Figur 1

31.2 Tillsägelsekort

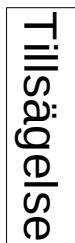
Sammanlagt 12 stycken gula kort 15 cm långa och 5 cm breda med ”Tillsägelse” skrivet på dem (figur 2).

31.3 Varningskort

Totalt 6 stycken röda kort 15 cm långa och 5 cm breda med ”Varning” skrivet på dem (figur 4).

31.4 Påtvingad räkning

Totalt 6 stycken blå kort 15 cm långa och 5 cm breda med ”Räkning” skrivet på dem (figur 3).



Tillsägelse

Figur 2



Räkning

Figur 3



Varning

Figur 4

31.5 Kortställning

Det finns två kortställningar, en svart och en röd, för att visa korten. Ställningen är 60 bred och 15 cm hög (figur 5).

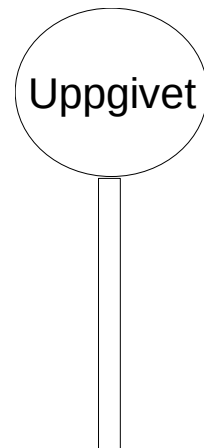
31.6 Plattor för uppgivet

Två runda plattor 40 cm i diameter med 40 cm handtag. På plattan ska det finns skrivet ”Uppgivet” i svart på ena sidan och i rött på andra sidan (figur 6).

SVENSKA FÖRBUNDET FÖR KINESISK KAMPKONST



Figur 5



Figur 6

31.7 Två stoppur varav ett i reserv.

31.8 Två visselpipor.

31.9 Tre megafoner *[Utgår i Sverige]*

31.10 En gonggong med ställning och hammare.

31.11 15-20 st. poängräknare (sk. clickers)

31.12 Två videokameror. *[Utgår i Sverige]*

31.13 Två vågar med metrisk skala.

31.14 Trådlös mikrofon att bäras av plattformsdomaren *[Utgår i Sverige]*

31.15 Elektroniskt poängsystem *[Utgår i Sverige]*