

Norges kampsportforbund



Stevnereglement for wushu

Sanshou

Wushu kommer opprinnelig fra Kina og bygger på tradisjonelle kinesiske verdier og kultur. De kinesiske særtrekkene gjør at wushu skiller seg fra annen kampsport. Særtrekkene omfatter bl.a. vektlegging av estetisk teknikk, aktiv bruk av strategi og søken etter harmoni med omgivelsene.

Regelverket for sanshou og praktiseringen dette skal selvfølgelig bygge på de samme særtrekkene. En god utøver i sanshou søker å vinne med god taktikk og variert teknikk. Rå kraft, dårlig teknikk og brutal aggressivitet hører ikke til i sanshou. Å vinne med glans og vise respekt for motstanderen er god sanshou.

Det er spesielt viktig at dommeren, og spesielt kampdommeren, legger seg disse grunnprinsippene på minne. Forstår ikke dommerne sanshou, kommer heller ikke utøverne til å forstå sanshou.

Lykke til med treningen!

Wushukomitèen
Rune Ingebrigtsen

Kapittel 1 Generelle regler

§1 Konkurransformer

- 1.1 Det konkurreres individuelt og i lag

§2 Turneringssystemer

- 2.1 Seriesystem, direkte eliminering eller eliminering med rekvalifisering skal benyttes.
- 2.2 Vinneren i to av tre runder vinner kampen. Hver runde varer to minutter. Det skal være ett minuts pause mellom rundene.
 - 2.2.1 Utøvere i fullkontakt skal ha minst 1 time pause mellom hver kamp.
 - 2.2.2 Utøvere i fullkontakt kan maksimalt gå to kamper pr dag.
- 2.3 Det konkurreres i følgende klasser:
 - 2.3.1 Klasse C – Senior lettkontakt I
 - 2.3.1.1 Kvinner
 - 2.3.1.2 Herrer
 - 2.3.2 Klasse B – Senior lettkontakt II
 - 2.3.2.1 Kvinner
 - 2.3.2.2 Herrer
 - 2.3.3 Klasse A – Senior fullkontakt
 - 2.3.3.1 Kvinner
 - 2.3.3.2 Herrer
 - 2.3.4 Klasse D – Junior lettkontakt
 - 2.3.4.1 Kvinner
 - 2.3.4.2 Herrer

§3 Formelle krav til deltagerne

- 3.1 Deltagerne må ha gyldig startbok fra Norges kampsportforbund eller sitt lands wushuforbund.
- 3.2 Seniordeltagere skal være mellom 18 og 35 fylte år. Juniordeltagere skal være mellom 15 og 18 fylte år.
- 3.3 Deltagerne må ha gyldig kampsportforsikring.

§4 Konkurranselisens

- 4.1 Deltagere i klassene B, C og D må ha registrert og betalt konkurranselisens for wushu innen påmelding til konkurranse.
- 4.2 Deltakelse i klasse B må ha fått innvilget søknad om lettkontakt II lisens innen påmelding til konkurranse. Følgende krav stilles til søker:
 - Fylt 18 år, men ikke fylt 35 år.
 - Deltatt i klasse C eller D på fire sanshou stevner i regi av NKF i løpet av de to siste sesongene.

- 4.3 Deltagere i klasse A må ha fått innvilget søknad om fullkontaktlisens innen påmelding til konkurranse. Følgende krav stilles til søker:

- Fylt 18 år, men ikke fylt 35 år.
- Bestått helsesjekk (se eget skjema fra medisinsk komité)
- Deltatt i klasse B på fire av de siste seks nasjonale sanshoukonkurranser, og minst én kampseier i hver av de siste to av disse
- Vurdert skikket til fullkontaktkamper av fagkomiteen for wushu

Fullkontaktlisensen må fornyes for hvert kalenderår, og hver gang etter karantene. Se søknadsskjema for fornyelse av fullkontaktlisens. Fullkontaktlisens kan inndras av fagkomiteen for wushu.

Utenlandske utøvere må være medlem av International Wushu Federation, og må legge ved en kopi av European Wushu Federation sitt standardskjema for helseerklæring i utfylt stand og signert av en autorisert lege sammen med påmeldingen, samt medbringe originalen og EKG-utskriften ved oppmøte. Helseerklæringen skal være datert tidligst 60 dager før konkurransen. Utenlandske medlemmer i Norges kampsportforbund, må ha konkurranselisens og startbok på lik linje med norske statsborgere.

§5 Vektklasser

5.1 Herrer:

- 5.1.1 48kg (mindre enn eller lik 48kg)
- 5.1.2 52kg (over 48kg, mindre enn eller lik 52kg)
- 5.1.3 56kg (over 52kg, mindre enn eller lik 56kg)
- 5.1.4 60kg (over 56kg, mindre enn eller lik 60kg)
- 5.1.5 65kg (over 60kg, mindre enn eller lik 65kg)
- 5.1.6 70kg (over 65kg, mindre enn eller lik 70kg)
- 5.1.7 75kg (over 70kg, mindre enn eller lik 75kg)
- 5.1.8 80kg (over 75kg, mindre enn eller lik 80kg)
- 5.1.9 85kg (over 80kg, mindre enn eller lik 85kg)
- 5.1.10 90kg (over 85kg, mindre enn eller lik 90kg)
- 5.1.11 Over 90kg

5.2 Kvinner:

- 5.2.1 48kg (mindre enn eller lik 48kg)
- 5.2.2 52kg (mindre enn eller lik 52kg)
- 5.2.3 56kg (mindre enn eller lik 56kg)
- 5.2.4 60kg (mindre enn eller lik 60kg)
- 5.2.5 65kg (mindre enn eller lik 65kg)
- 5.2.6 70kg (mindre enn eller lik 70kg)
- 5.2.7 Over 70kg

5.3 Sammenslåing av vektklasser

I stevner med lav deltagelse, kan vektklasser slås sammen av arrangørkomiteen og overdommer i fellesskap.

- 5.3.1 I klasse C kan en vektintervall i en klasse ikke overstige 10kg etter sammenslåing.

§6 Innveiing

- 6.1 Innveiingen skal foretas av sekretariatet under tilsyn fra juryen.
- 6.2 Kun de som tilfredsstiller krav til deltagere skal veies inn. Utøverne må vise kampsportpass under innveiing. Deltakere i klasse B må levere inn startbok som dokumentere innvilget lisens etter §4.2. Deltakere i klasse C må levere inn startboken som dokumenterer innvilget lisens etter §4.3, samt helseattesten som lå til grunn for innvilget fullkontaktlisens.
- 6.3 Deltagerne skal veies inn en gang hver konkurransedag, iført undertøy (eller nakne om de selv ønsker det), i et angitt innveingsområde.
- 6.4 Innveiingen skal starte med letteste vektklasse. Innveiingen av en vektklasse skal ikke ta mer enn en time. En deltager som er over vektgrensen og ikke klarer å nå denne innen en time, får ikke delta i konkurransen.

§7 Trekning

- 7.1 Trekningen skal gjennomføres av arrangementskomiteen og sekretariatet, med juryens formann, overdommeren og trenere eller lagledere til stede.
- 7.2 Trekningen skal finne sted etter innveiingen, og starter med den letteste vektklassen. Hvis det bare er én utøver i en vektklasse, blir denne avlyst.
- 7.3 Trenere eller lagledere trekker for sine utøvere.

§8 Påkledning og beskyttelsesutstyr

- 8.1 Deltagerne skal ha på seg eget beskyttelsesutstyr av fabrikat som er godkjent av wushu komiteen (boksehansker, hjelm, og beskyttelsesvest) og i tillegg bruke sin egen tannbeskytter og eget suspensorium (under shorts). Deltagernes beskyttelsesutstyr skal være enten rødt eller svart.
 - 8.1.1 I klasse B, C og D skal utøverne i tillegg ha på leggbeskyttere
 - 8.1.2 Hanskestørrelser: 280 gram (10oz) skal brukes i alle klasser i nasjonale stevner
- 8.2 Påkledning
 - 8.2.1 Utøvernes klær skal være rene og i god stand
 - 8.2.2 Deltagerne i klasse A og B skal ha på seg ensfarget T-skjorte eller singlet og shorts i samme farge som beskyttelsesutstyret. Kvinner kan i tillegg bære tettsittende undertøy.
 - 8.2.3 Deltakere i klasse C og D skal ha på seg ensfarget T-skjorte eller singlet og shorts.
 - 8.2.4 T-skjorte, singlet, shorts eller beskyttelsesutstyr kan ikke i noen av klassene være påført skrift, merker eller logo som ikke er relatert til wushu.
- 8.3 Annet tillatt utstyr
 - 8.3.1 Det er tillatt å bruke bandasjer og/eller sportstape under boksehanskene
 - 8.3.2 Det er tillatt å bruke vristbeskyttere

§9 Hilsener

- 9.1 Når de blir ropt opp, skal deltagerne hilse med knyttneve mot håndflate i retning publikum.
- 9.2 Før hver kamp starter, skal deltagerne hilse hverandre med knyttneve mot håndflate.
- 9.3 Når resultatet av kampen blir kunngjort, skal deltagerne komme inn på matten uten hjelm og bytte plass. Etter kunngjøringen skal de først hilse hverandre og så kampdommeren med knyttneve mot håndflate; kampdommeren gjengjelder

hilsenen. Så hilser deltagerne motstanderens sekundant, og sekundantene gjengjelder hilsenen.

§10 Trekke seg fra konkurransen

- 10.1 En deltager som ikke kan fortsette en kamp på grunn av skade, eller som ikke er under vektgrensen, skal regnes som trukket fra konkurransen. Han eller hun får ikke fortsette å konkurrere, men resultatene fra tidligere runder skal tas med i resultatlisten.
- 10.2 Ved stor forskjell i ferdighet mellom deltagerne i en kamp, kan sekundantene til den underlegne kaste inn håndkledet eller deltageren kan selv løfte en arm rett opp og be om å få trekke seg av hensyn til sin sikkerhet.
- 10.3 En deltager som ikke møter til innveiing, ikke har møtt opp til en kamp etter tre gangers opprop eller ikke møter til kampområdet i tide, skal regnes som å ha trukket seg uten gyldig grunn.
- 10.4 En deltager som trekker seg uten gyldig grunn, blir fratatt resultatene fra tidligere kamper i konkurransen, og tas ikke med i resultatlisten.

§11 Annet

- 11.1 Dommerne i konkurransen skal ikke snakke med andre, og ikke gå fra plassene sine uten tillatelse fra hoveddommer.
- 11.2 Deltagerne må respektere hoveddommerens avgjørelser. Det er strengt forbudt å rope, krangle, protestere mot kampdommer, banne eller kaste hansker og beskyttelsesutstyr. Deltagerne får ikke forlate kampområdet før dommeren kunngjør resultatet, unntatt hvis en deltager er skadet.
- 11.3 Utøverens sekundanter skal sitte i ro på sine plasser under kampene. Råd og massasje til utøveren skal kun gis i pausen mellom rundene.
- 11.4 Doping er strengt forbudt, og vi viser her til Lov for Norges Idrettsforbund og Olympiske Komité, kapittel 12.

Kapittel 2 Arrangementsstab og dommere

§12 Stevneledelsens organisering

- 12.1 Overdommer er øverste sjef for samtlige funksjonærer.
- 12.2 Overdommer har plikt til å sørge for at kampene overholdes i samsvar med Forskrift om sikkerhetsbestemmelser, lov om organisert kampaktivitet som tillater knockout.
- 12.3 En dommergruppe skal bestå av en hoveddommer, en kampsekretær, en protokollfører, en tidtager, en kampdommer og tre eller fem sidedommere.
- 12.4 Sekretariatsleder
- 12.5 Protokollfører

§13 Arrangementsstabens organisering

- 13.1 Fire personer i arrangementskomiteen.
- 13.2 Tre til fem personer i sekretariatet.
- 13.3 Sanitetspersonell i henhold til Norges kampsportforbund sitt stevnereglement paragraf 6.17 må være til stede.
- 13.4 Minst én speaker.

§14 Funksjonærenes plikter

- 14.1 Overdommer skal være godkjent av FLIS styret etter innstilling fra wushu komiteen (frem til Norge får dommer med IWUF-lisens), og skal
 - 14.1.1 organisere dommergruppene og sørge for at de kjenner stevnereglementet og kan utøve de praktiske oppgavene de har.
 - 14.1.2 skal kontrollere at så vel hoveddommer, kampdommer og sidedommere har gjennomgått særskilt kurs for sanshou fullkontakt, der symptomer og konsekvenser ved hodeskader og skaderisiko ved tillatte teknikker i sanshou er gjennomgått i detalj av kvalifisert helsepersonell.
 - 14.1.3 sjekke og sørge for at kampområdet, beskyttelsesutstyr og funksjonærenes utstyr er klart, samt føre tilsyn med alle forberedelser, slik som innveiing, trekning og tidsskjema
 - 14.1.4 løse konflikter ved hjelp av reglementet, men kan ikke gi dispensasjoner fra dette.
 - 14.1.5 veilede dommerne og bytte dem ut ved behov
 - 14.1.6 melde fra til hoveddommer, sekretariatssjefen og speakeren hvis en deltager trekker seg, og dette går ut over kamprekkefølgen
 - 14.1.7 avgjøre en beslutning når det er uenighet mellom dommerne
 - 14.1.8 være sjef for funksjonærene og sørge for at reglementet blir fulgt
 - 14.1.9 Gjennomgå de signerte kampskjemaer og stevneprotokoller, og annonsere konkurranseresultatene
 - 14.1.10 lage en skriftlig stevnerapport som skal sendes til Norges Kampsportforbund
- 14.2 Hoveddommeren må ha EWUF-lisens i klasse A og NKF A-lisens i klasse B, C og D, og skal
 - 14.2.1 være kampansvarlig leder for sitt kampområde, og må derfor ha bestått førstehjelpskurs for sanshoudommere.
 - 14.2.2 gi signal med fløyte når han eller hun mener den ene utøveren er så underlegen at kampen må avbrytes på grunn av fare for skade.
 - 14.2.3 føre kamputfall og eventuell skade og karantene inn i utøverens startbok.
 - 14.2.4 være ansvarlig for arbeidet og organiseringen i sin dommergruppe.
 - 14.2.5 føre tilsyn med dommerne, protokollføreren og tidtageren.
 - 14.2.6 gi signal med fløyte når han eller hun oppdager feildømminger eller overseelser av kampdommeren, og korrigere avgjørelsen.
 - 14.2.7 overprøve avgjørelser tatt av sidedommere hvis disse dømmer åpenbart feil, etter å ha konferert med overdommer. Endringen må være gjennomført før annonseringen av resultatet for kampen.
 - 14.2.8 kunngjøre resultatene av hver runde.
 - 14.2.9 håndtere problemer som kan oppstå ved situasjoner som at en utøver havner utenfor kampområdet og straffepoeng.
 - 14.2.10 godkjenne og signere resultatene av hver kamp.
- 14.3 Kampdommeren må ha nasjonal A-lisens i klasse A, og B-lisens i klasse B, C og D, og skal
 - 14.3.1 håndheve regelverket på kamparealet.
 - 14.3.2 kontrollere at deltagerne har på seg påbudt beskyttelsesutstyr i passende størrelse og sørge for deres sikkerhet under kampen, og må derfor ha bestått førstehjelpskurs for sanshoudommere.
 - 14.3.3 styre kampen med de offisielle tegn og kommandoer.

- 14.3.4 avgjøre situasjoner som nedtagninger, at en utøver havner utenfor kampflaten, advarsler, tilsnakk og passivitet, samt kalle lege inn på kampområdet hvis det oppstår skader.
- 14.3.5 kunngjøre resultatet av hver kamp.
- 14.4 Sidedommerne må ha nasjonal B-lisens i klasse A og C-lisens i klasse B, C og D, og skal
 - 14.4.1 tildele utøverne poeng i henhold til reglementet og føre oversikt over disse.
 - 14.4.2 vise frem resultatet etter hver runde, samtidig på signal fra hoveddommer.
 - 14.4.3 ved kampslutt signere sitt poengskjema (tabell 3), som skal oppbevares for kontroll i tilfelle protester.
- 14.5 Kampsekretæren skal
 - 14.5.1 Gjøre klart kampskjema for alle kampene før konkurransen starter.
 - 14.5.2 hjelpe til under innveiingen, og føre deltagernes vekt inn i kampskjema.
 - 14.5.3 føre regnskap over advarsler og tilsnakk under kampen.
 - 14.5.4 føre resultatene fra sidedommerne inn i kampskjema og rapportere til hoveddommer når resultatet er klart.
- 14.6 Tidtageren skal
 - 14.6.1 kontrollere tidtagings- og signalutstyret.
 - 14.6.2 ta tiden under kampen. Stoppe når kampdommer eller hoveddommer avbryter kampen. Og i tillegg ta tiden i pausen mellom rundene.
 - 14.6.3 gi signal med fløyte ti sekunder før starten av hver runde. Samt varsle med egnet signal ti sekunder før hver rundeslutt.
 - 14.6.4 slå på gonggongen ved rundens slutt.
- 14.7 Sekretariatslederen skal
 - 14.7.1 undersøke at alle deltagerne tilfredsstiller de formelle kravene til deltagelse.
 - 14.7.2 være ansvarlig for trekningen og utarbeide tidsskjema.
 - 14.7.3 forberede bruk av de ulike turneringssystemene.
 - 14.7.4 kontrollere resultatene av hver konkurranse.
 - 14.7.5 kontrollere antall runder vunnet av en deltager hvis dette må til for å avgjøre plasseringer.
 - 14.7.6 registrere og kunngjøre resultatene fra hver kamp.
 - 14.7.7 samle alle resultater som trengs til den komplette resultatlisten.
- 14.8 Sekretariatet skal utføre oppgavene de blir tildelt av sekretariatslederen.
- 14.9 Protokollføreren skal
 - 14.9.1 ha ansvaret for innveiingen.
 - 14.9.2 ha ansvaret for klargjøring av beskyttelsesutstyret deltagerne skal bruke.
 - 14.9.3 kalle inn til opprop 20 minutter før kampen starter.
 - 14.9.4 straks avgi rapport til overdommer hvis en utøver unnlater å møte til opprop eller trekker seg.
 - 14.9.5 godkjenne bekledning og beskyttelsesutstyr før hver kamp.
- 14.10 Assisterende protokollførere skal utføre oppgavene de blir tildelt av Protokollføreren.

14.11 Speaker skal

- 14.11.1 kort forklare reglene for publikum.
- 14.11.2 presentere dommerne og utøverne før hver kamp.
- 14.11.3 kunngjøre resultat.

14.12 Sanitetsgruppen skal

- 14.12.1 avse en lege med norsk autorisasjon til å undersøke alle deltagere i klasse A før konkurransen starter.
- 14.12.2 avse én kamplege med norsk autorisasjon og opplæring i dette regelverk til hvert kampområde hvor det foregår kamper i klasse A
- 14.12.3 bistå Antidoping Norge eller WADA ved dopingkontroller ved anmodning om dette.
- 14.12.4 gi førstehjelp til skadede og syke under konkurransen.
- 14.12.5 ha det avgjørende ord med hensyn til å avbryte en kamp som følge av skade eller fare for skade.
- 14.12.6 ha ansvaret for alle medisinske aspekter ved konkurransen, og med en gang legge frem sin mening for overdommeren angående utøvere de mener ikke er i stand til å fortsette konkurransen.

Kapittel 3 Juryen

§15 Juryens sammensetning

- 15.1 Juryen skal ha en leder, en nestleder og tre til fem medlemmer.

§16 Juryens oppgaver

- 16.1 Juryen skal se til at konkurransen forløper etter reglementet og kontrollere mattene, beskyttelsesutstyret, trekningen, innveilingen og fordelingen av dommerne.
- 16.2 Juryen skal ha tilsyn med dommernes arbeid, og gripe inn hvis en dommer er inhabil i sin oppgave, og kan foreslå for teknisk komité å bytte ut funksjonærer for å sikre fair play.
- 16.3 Juryen skal vurdere protester på avgjørelser. Protestene skal legges inn av lagleder og inneholde en argumentasjon med utgangspunkt i reglementet.
- 16.4 Hvis en protest blir tatt opp til behandling, skal alle involverte gjøres oppmerksom på det med en gang, og avgjørelsen skal gis på samme måte.
- 16.5 Under en høring kan de offisielle videoopptakene tas i bruk etter jurymedlemmenes ønske. De som er innkalt for å forklare seg har ingen stemmerett. Juryens beslutning er bare gyldig hvis mer enn halvparten av dens medlemmer deltok på høringen og stemte. Hvis avstemmingen er uavgjort, er det jurylederens stemme som avgjør.
- 16.6 Et medlem av juryen skal trekke seg fra høringen hvis han eller hun er inhabil.
- 16.7 Hvis juryen fastholder den innklagede avgjørelsen, skal resultatlistene forbli uendret.
- 16.8 Hvis juryen tar protesten til følge, skal den be teknisk komité om å vurdere reaksjoner mot funksjonærene som protesten var rettet mot.
- 16.9 Juryens avgjørelse er endelig.

§17 Krav til protester

- 17.1 Lagleder må legge inn en skriftlig protest senest 15 minutter etter at kampen der avgjørelsen ble gjort er ferdig. Klageren skal betale et protestdepositum på NOK 1000,- som blir tilbakebetalt hvis protesten tas til følge.
- 17.2 Alle lag skal respektere juryens myndighet og avgjørelser. Protester eller provoserende handlinger og bemerkninger, vil utløse streng disiplinær straff.

Kapittel 4 Kampreglement

§18 Konkurranseteknikker

- 18.1 Alle angreps- og forsvarsteknikker som blir praktisert i de ulike wushustilarter er tillatt.

§19 Forbudte treffpunkt

- 19.1 Bakhodet, halsen/nakken og skrittet.

§20 Poenggivende treffpunkter

- 20.1 Hodet, fremsiden og sidene av overkroppen og lårene.

§21 Forbudte handlinger

- 21.1 I klasse C og D er det ikke tillatt å slå kombinasjoner eller gjentatt slag mot hodet.
- 21.2 Angripe med hodet, albuen eller kneet, samt å overekstendere motstanders ledd.
- 21.3 Kaste motstanderen slik at han eller hun lander på hodet, samt å kaste motstander unødvendig hardt mot underlaget i hensikt å skade.
- 21.4 Angripe en motstander som ligger nede.

§22 Poengtildeling

- 22.1 Scoring av to (2) poeng
En deltager får to poeng når
 - 22.1.1 motstanderen havner utenfor kampflaten.
 - 22.1.2 motstanderen blir felt og man selv blir stående.
 - 22.1.3 han eller hun treffer med et spark mot hodet eller fremsiden/sidene av overkroppen
 - 22.1.4 han/hun feier eller kaster motstanderen og selv faller med som en del av kasteteknikken, men reiser seg igjen umiddelbart.
 - 22.1.5 motstanderen får en advarsel.
 - 22.1.6 Kun klasse C: motstanderen må ta telling
- 22.2 Scoring av ett (1) poeng
En deltager får ett poeng når
 - 22.2.1 han eller hun treffer et godkjent treffpunkt på motstanderen med et slag.
 - 22.2.2 han eller hun treffer motstanderen i låret med et spark.
 - 22.2.3 han eller hun kaster motstanderen og selv faller med, men blir liggende oppå motstanderen.
 - 22.2.4 motstanderen er passiv i åtte sekunder etter å ha mottatt en advarsel for passivitet.

22.2.5 motstanderen legger seg ned som del av et angrep ikke reiser seg igjen innen tre sekunder.

22.2.6 motstanderen får tilsnakk.

22.3 Ingen poeng

Ingen poeng blir tildelt når

22.3.1 teknikken ikke er tydelig eller tilsiktet.

22.3.2 I klasse C og D, hvis en slår to eller flere slag i kombinasjon mot hodet

22.3.3 begge deltagere faller eller havner utenfor kampområdet samtidig.

22.3.4 en motstander legger seg ned som del av en teknikk.

22.3.5 man treffer motstanderen i klinsj.

§23 Kontaktnivå

23.1 I klasse A konkurreres det med fullkontakt.

23.2 I klasse B, C og D konkurreres det med lettkontakt. Ved for hard kontakt vil angriperen få en advarsel. Ved spesielt grove overtramp kommer art. nr 23.2.4 til anvendelse, og utøver diskvalifiseres direkte. Alle resultater den diskvalifiserte har oppnådd i turneringen vil da bli strøket.

§24 Feil og advarsler

24.1 Feil

24.1.1 Tekniske feil

24.1.1.1 Gå i klinsj passivt.

24.1.1.2 Be om timeout når man er i en ufordelaktig situasjon.

24.1.1.3 Trekke ut tiden med vilje.

24.1.1.4 Usportslig oppførsel og protester mot kampdommer. Eller å ikke ta dennes avgjørelse til følge.

24.1.1.5 Spytte ut tannbeskytteren eller løsne på beskyttelsesutstyret med vilje.

24.1.1.6 Brudd på etikette.

24.1.2 Personlige feil

24.1.2.1 Angripe motstanderen før kommandoen "kaishi" (start) eller etter "ting" (stopp).

24.1.2.2 Angripe mot forbudte treffpunkter.

24.1.2.3 Forbudte handlinger (Jfr art. 20).

24.1.2.4 Klasse B, C og D: Angripe med for hard kontakt

24.1.2.5 Klasse C og D: Gjentatte slag mot hodet

24.2 Straff

24.2.1 Tilsnakk vil bli gitt for hver tekniske feil.

24.2.2 En advarsel vil bli gitt for hver personlige feil.

24.2.3 En deltager som har mottatt tre advarsler i samme kamp, taper kampen.

24.2.4 En deltager som med vilje skader sin motstander blir diskvalifisert fra hele konkurransen, og alle dennes kampresultater blir annullert.

24.2.5 En deltager som blir tatt i doping blir diskvalifisert fra hele konkurransen, og alle dennes kampresultater blir annullert. Videre straffeforfølgning skjer i henhold til Lov for Norges idrettsforbund og olympiske komité.

§25 Kampavbrytelser

- 25.1 Kampen blir avbrutt og klokken stanset når
 - 25.1.1 en deltager faller utilsiktet, er felt eller havner utenfor kampflaten.
 - 25.1.2 en deltager får en advarsel eller tilsnakk.
 - 25.1.3 en deltager er skadet.
 - 25.1.4 deltagerne holder hverandre passivt i mer enn tre sekunder.
 - 25.1.5 en deltager legger seg ned med vilje og ikke reiser seg i løpet av tre sekunder.
 - 25.1.6 en deltager ber dommeren om å stanse kampen på grunn av ukontrollerbare forhold, som beskyttelsesutstyr som har løsnet, ved å løfte en hånd.
 - 25.1.7 hoveddommer korrigerer en feildømming eller overseelse av kampdommer.
 - 25.1.8 problemer eller fare oppstår i kampområdet
 - 25.1.9 det oppstår tekniske problemer som strømbrudd.
 - 25.1.10 en deltager forblir passiv i åtte sekunder etter å ha fått en advarsel for passivitet.

Kapittel 5 Vinner, taper og rangering

§26 Vinner og taper

- 26.1 Absolutt seier
 - 26.1.1 Når det er meget stor forskjell i konkurrentenes ferdigheter, kan kampdommeren etter å ha konferert med hoveddommer erklære den beste deltageren som vinner av kampen.
 - 26.1.2 Klasse A: En utøver vinner kampen hvis han eller hun slår ut motstanderen sin, og denne ikke gjenvinner full bevissthet innen 10 sekunder.
 - 26.1.3 En utøver vinner kampen hvis motstanderen må ta telling tre ganger i løpet av en kamp.
- 26.2 Vinner og taper i hver runde
 - 26.2.1 Resultatet av en runde bestemmes av sidedommernes poengtildeling.
 - 26.2.2 En deltager vinner runden hvis motstanderen havner utenfor kampflaten to ganger innen den samme runden.
 - 26.2.3 Klasse A: En utøver vinner runden hvis motstanderen må ta telling to ganger i samme runde.
 - 26.2.4 Hvis deltagerne har samme poengsum etter en runde kåres vinneren etter følgende kriterier:
 - Den med færrest advarsler vinner runden.
 - Den med minst tilsnakk vinner runden.
 - Den med lavest kroppsvekt på kampskjemaet vinner runden.

Hvis alle forholdene over er like, blir runden erklært uavgjort.

- 26.3 Vinner og taper av kampen
 - 26.3.1 Den som først vinner to runder vinner kampen.
 - 26.3.2 En deltager vinner kampen hvis motstanderen ikke får fortsette kampen på grunn av skade eller sykdom etter å ha konsultert sanitetspersonellet.
 - 26.3.3 Hvis en deltager spiller skadet, vinner motstanderen kampen. Det er sanitetspersonellet som avgjør om en deltager spiller skadet.

- 26.3.4 Hvis en deltager blir skadet som følge av en ulovlig teknikk og blir erklært ute av stand til å fortsette av sanitetspersonellet, vinner den skadede kampen, men får ikke fortsette konkurransen.
- 26.3.5 Når konkurransen følger seriesystemet, blir kampen erklært uavgjort om deltagerne har vunnet like mange runder.
- 26.3.6 Når konkurransen følger utslagsmetoden, blir vinneren kåret etter følgende kriterier hvis deltagerne har vunnet like mange runder:
- Den som fikk færrest advarsler vinner kampen.
 - Den som fikk minst tilsnakk vinner kampen.
 - Hvis det fremdeles er uavgjort, blir det gått en ekstra runde.

§27 Bestemmelser ved knockout

- 27.1 En utøver som må gi opp kampen som følge av støt mot hodet, eller hvor kampansvarlig leder har stanset kampen pga. støt mot hodet, kan ikke delta i organisert kampaktivitet i en periode på minst fire uker.
- 27.2 En utøver som må gi opp kampen som følge av støt mot hodet to ganger i løpet av tolv måneder, kan ikke delta i organisert kampaktivitet i de påfølgende fire måneder.
- 27.3 En utøver som må gi opp kampen som følge av støt mot hodet tre ganger i løpet av tolv måneder, kan ikke delta i organisert kampaktivitet i de påfølgende tolv måneder.
- 27.4 Kamplege kan ut fra en medisinsk begrunnelse fastsette lenger karantenetid enn bestemt ovenfor.
- 27.5 Før en utøver som har fått karantene som følge av støt mot hodet igjen kan delta i organisert kampaktivitet, skal utøveren vurderes av spesialist i nevrologi eller nevrokirurgi for å avdekke om vedkommende er påført skade av betydning for videre deltakelse i organisert kampaktivitet som tillater knockout. Til grunn for vurderingen skal det foreligge en computertomografiundersøkelse (CT) av hodet. Spesialist i nevrologi eller nevrokirurgi kan i tillegg kreve at ytterligere undersøkelser utføres for å kartlegge utøverens helsetilstand. Undersøkelseresultatet skal føres inn i utøverens startbok.

§28 Rangering

- 28.1 Rangering i individuelle konkurranser
- 28.1.1 Ved utslagsmetoden rangeres deltagerne direkte.
- 28.2 Ved seriesystem rangeres deltagerne etter poeng. Hvis to eller flere har samme poengsum skal plasseringen avgjøres etter følgende kriterier:
- 28.2.1 Den som har tapt færrest runder blir plassert høyest.
- 28.2.2 Den som har fått færrest advarsler blir plassert høyest.
- 28.2.3 Den som har fått minst tilsnakk blir plassert høyest.
- 28.2.4 Den som har lavest vekt i kampskjemaet blir plassert høyest.
- 28.2.5 Hvis ingen av de fire kriteriene kan skille deltagerne, blir de plassert likt.
- 28.3 Plassering i lagkonkurranser
- 28.3.1 Poeng for plasseringer
- De åtte første i hver vektklasse får:

1. plass = 9 poeng
2. plass = 7 poeng
3. plass = 6 poeng
4. plass = 5 poeng
5. plass = 4 poeng
6. plass = 3 poeng
7. plass = 2 poeng
8. plass = 1 poeng

De første seks i hver vektklasse får:

1. plass = 7 poeng
2. plass = 5 poeng
3. plass = 4 poeng
4. plass = 3 poeng
5. plass = 2 poeng
6. plass = 1 poeng

Hvis to eller flere lag har samme poengsum, avgjøres poengsummen etter følgende kriterier:

- Laget med flest vinnere blir plassert høyest. Hvis det fremdeles er uavgjort, blir laget med flest 2. plasser plassert høyest, og så videre.
- Laget med færrest advarsler blir plassert høyest.
- Laget med minst tilsnakk blir plassert høyest.

Hvis man ikke kan skille lagene med disse kriteriene, blir de plassert likt.

Kapittel 6 Arrangementstekniske forhold

§29 Konkurransgjennomføring

29.1 Forberedelser til arrangementet

29.1.1 Arrangementsledelsen skal sette seg inn i reglene. Funksjonærene må sette seg inn i følgende detaljer:

- Stevnets konkurransesystem – cup, serie osv.
- Tidsbruk for konkurransen
- Konkurransklassene
- Kravene for deltagelse og antallet deltagere
- Rangeringsmetodene.
- Kontroll og verifisering av påmeldingsskjemaene.
- Oppsummering av det totale antallet deltagere i hver vektklasse.

29.2 Arrangementsprosedyrer

29.2.1 Arrangementet skal baseres på det herværende lov og regelverk, påmeldinger, skjemaføringer og noteringer, samt prosedyrene for utregning av konkurransens varighet.

29.2.2 Kamper i samme konkurranseklasse og samme runde skal arrangeres under like konkurranseforhold.

29.2.3 Konkurransene bør starte med de letteste vektklassene (i en runde)

29.3 Konkurransesystem

29.3.1 Arrangøren må beregne omfanget av rundene og antallet kamper i hver kategori i henhold til det gjeldende konkurransesystemet – cup, serie osv.

29.3.2 Arrangøren må utarbeide kampoppsett for rundene i de forskjellige konkurranseklassene (se tabell 2).

29.3.3 Arrangøren må fylle ut kampskjema for de forskjellige kampene.

29.3.4 I en konkurranse arrangert etter cupsystemet (direkte eliminering) skal det foretas trekning om hvem som får walkover.

§30 Resultatføring

30.1.1 Sidedommerene skal holde telling med scorede poeng. Samt gi poeng for tekniske og personlige feil begått av en utøver i henhold til kampdommerens avgjørelser. Ved slutten av hver runde skal de fylle ut og signere sitt poengskjema (se tabell 3)

30.1.2 Kampsekretæren skal fylle ut respektive skjema for tilsnakk, advarsler, diskvalifikasjon m.m. (se tabell 4).

30.1.3 I det tilfelle at seriesystem benyttes, skal sekretariatet gi 2 poeng til vinneren av hver kamp og null poeng til taperen på i serietabellen, eller ett poeng til begge motstanderne ved uavgjort. En utøver vil bli tildelt to poeng hvis hans eller hennes motstander uteblir eller blir diskvalifisert. Den uteblevne eller diskvalifiserte utøveren blir ikke gitt noen poeng.

Tabell 2 Arrangering av konkurransens runder

Minste serie – alle møter alle (3 personer)

1. runde i Serien	2. runde i serien	3. runde i serien
1 – 0	1 – 3	1 – 2
2 – 3	0 – 2	3 – 0

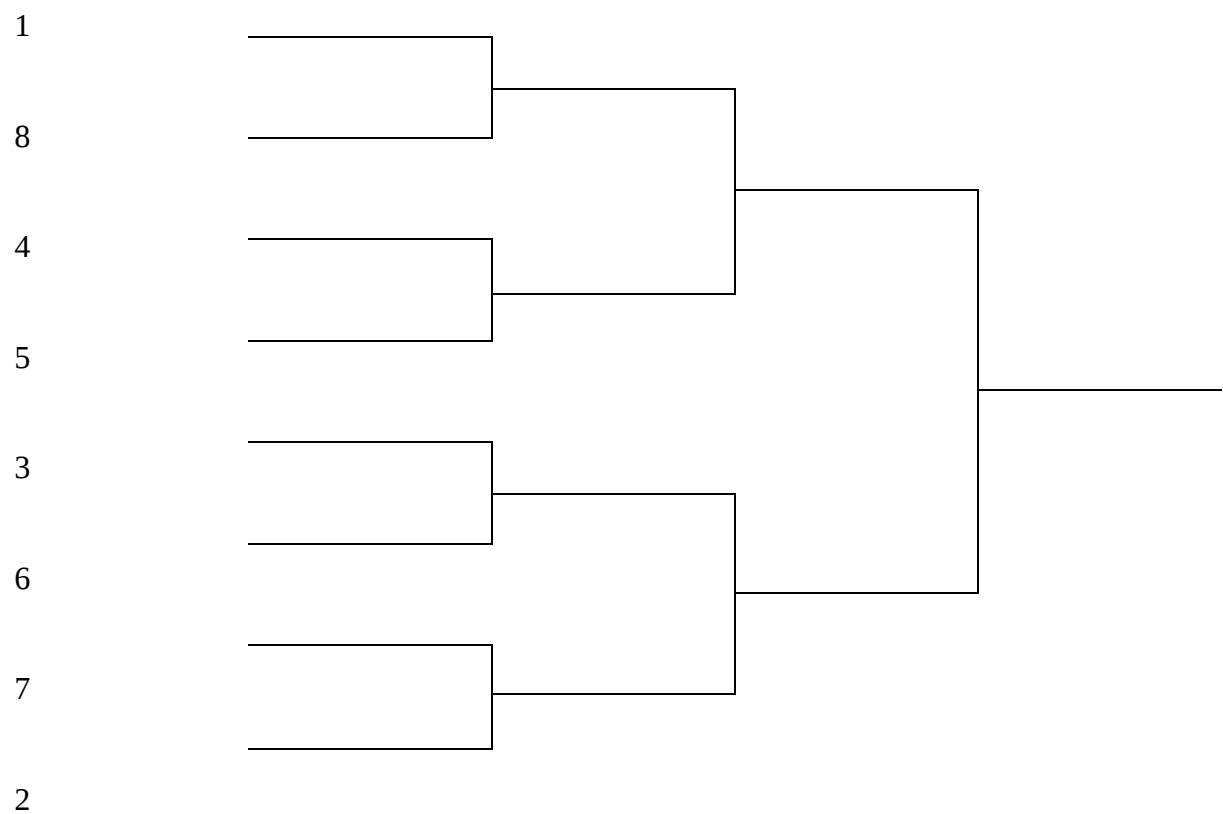
Antall personer = 3, Antallet runder = 3

Antallet kamper = 3

Cup – direkte eliminasjon (8 personer)

Antall runder = $n(n-1)/2$ (n er antall ganger 2 er multiplisert med seg selv)

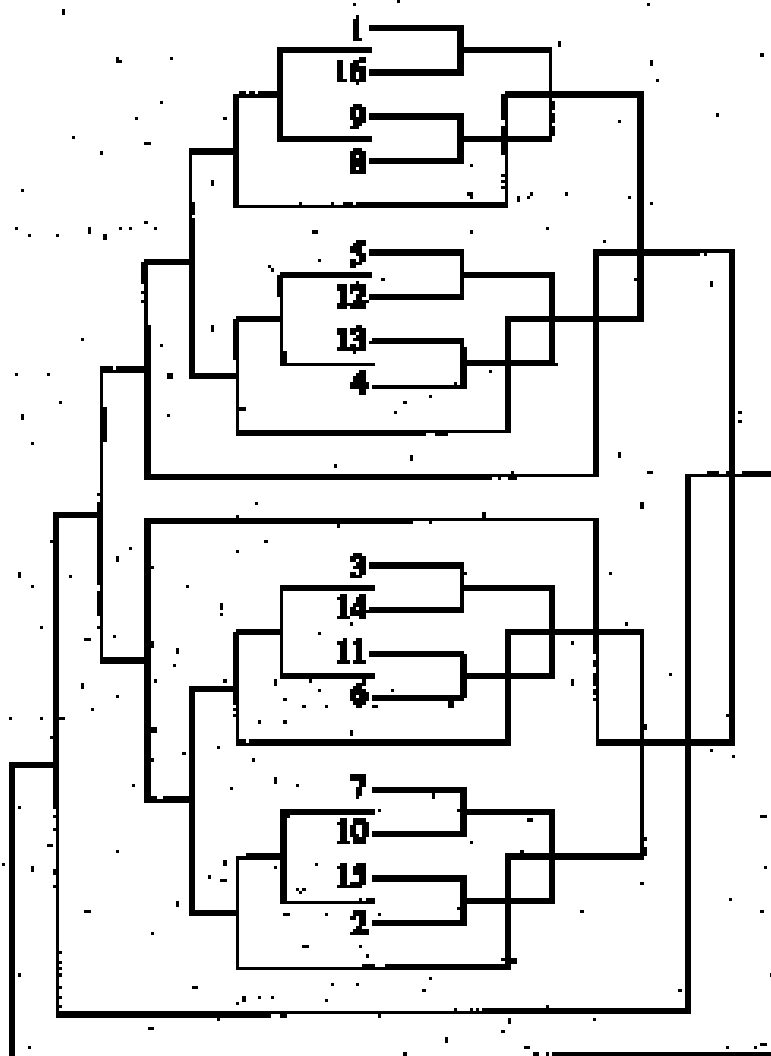
Antall Kamper = $N-1$ (N er antallet personer)



Cup med rekvalifisering (16 personer)

Antall runder = $2n$ (n er antall ganger 2 er multiplisert med seg selv)

Antall kamper = $2N-2$ (N er antall personer)



Tabell 3 Sidedommers poengskjema

Konkurransklasse: _____

nummer: _____

Dommer

Farge	Navn	Land	Første runde	Andre runde	Tredje runde
Rød					
Sort					
Noteringer					

Signatur: _____

Dato: _____

Kamp: _____

Tabell 4 Kampskjema

Kategori: _____ Rød: _____ Vekt: _____ Sort: _____ Vekt: _____

Navn Runde	Straff	Advarsel	Tilsnakk	Tvungen stående telling	Tre Poeng	Utenfor	Side Dommer (1)	Side Dommer (2)	Side Dommer (3)	Side Dommer (4)	Side Dommer (5)	Resultat pr runde	Noter
Første													
Andre													
Tredje													
Resultat													

Hoveddommer:_____

Kampsekretær:_____

Dato:_____

Kamp:_____

Tabell 5 Sanshou påmeldingskjema

Kategori/Region: _____ Lagleder: _____ Trener: _____

Numme r orden	Navn	Kj- ønn	Fødsels dato	Kropp svekt	48 kg	52 kg	56 kg	60 kg	65 kg	70 kg	75 kg	80 kg	85 kg	90 kg	Over 90 kg	Note- ringer
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																

Dato: _____

Kapittel 7 Kommandoer og signaler

§31 Kommandoer og signaler brukt av kampdommer

31.1 Hilsning

31.1.1 Stående med samlede føtter. Venstre håndflate hviler på høyre knyttneve foran brystet, 20-30 cm. ut fra brystet og i brysthøyde (fig. 1 og 2)



Figure 1



Figure 2

31.2 Opp på plattformen

31.2.1 Stående midt på kampflaten, strekker kampdommeren hendene ut mot hver av deltagerne med håndflaten opp (fig. 3). Når han kaller deltagerne opp på plattformen, bøyer han armene opp 90° i albueleddet med håndflatene mot hverandre (fig. 4).



Figure 3



Figure 4

31.3 Begge sider hilser hverandre

31.3.1 Kampdommeren hviler venstre hånd på høyre knyttneve foran kroppen for å signalisere til deltagerne om å hilse hverandre (fig. 5)

31.4 Første runde

31.4.1 Kampdommeren står vendt mot hoveddommeren, går ned i "gongbu" og strekker fram en arm med pekefingeren opp og resten av hånden knyttet (fig. 6).



Figure 5



Figure 6

31.5 Andre runde

31.5.1 Kampdommeren står vendt mot hoveddommeren, går ned i "gongbu" og strekker fram en arm med to fingre opp og resten av hånden knyttet (fig. 7).

31.6 Tredje runde

31.6.1 Kampdommeren står vendt mot hoveddommeren, går ned i "gongbu" strekker fram en arm med tre fingre opp og resten av hånden knyttet (fig. 8).



Figure 7



Figure 8

31.7 Start

31.7.1 Stående mellom de to deltagerne annonserer kampdommeren "Klar", samtidig som han strekker en arm mot hver deltager med håndflaten opp (fig. 9). Så går han ned i "gongbu", fører håndflatene sammen foran kroppen og starter kampen med ordren; "kaishi" (Start) (fig. 10).



Figure 9



Figure 10

31.8 Stopp

31.8.1 Kampdommeren beordrer; "ting" (stopp), inntar "gongbu" og strekker en arm med håndflaten vertikalt inn mellom deltagerne (fig. 11, 12).



Figure 11



Figure 12

31.9 Passiv i mer enn 8 sekunder

31.9.1 Kampdommeren fører begge hender opp foran kroppen med en hånds lillefinger og ringfinger bøyd, og de andre fingrene strake og spredte (fig. 13).



Figure 13

31.10 Telling

31.10.1 Kampdommeren teller høyt og tar samtidig frem fingrene en etter en fra tommel til lillefinger (fig. 14 og fig. 15)



Figure 14



Figure 15

31.11 Passiv holding av motstander

31.11.1 Kampdommeren holder armene i en sirkel foran kroppen (fig. 16).

31.12 Tre sekunder

31.12.1 Kampdommeren strekker en arm ut med håndflaten opp pekende mot deltageren, mens den andre hånden beveges horisontalt fra foran kroppen til siden, med tommel, pekefinger og langfinger strake og spredte og de andre to fingrene bøyd (fig. 18).



Figure 16



Figure 17



Figure 18

31.13 Passiv

31.13.1 Kampdommeren strekker en arm mellom deltagerne med tommelen strak, resten av fingrene bøyd og håndflaten ned. Hånden beveges sidelengs med tommelen pekende i angrepsretningen, mens han/hun annonserer; ”rød” eller ”sort” til utøveren som blir beordret til angrep. (fig. 20).



Figure 19



Figure 20

31.14 Nede

31.14.1

Kampdommeren strekker ut en arm med håndflaten opp, pekende mot deltageren som har vært nede. Den andre armen holdes svakt bøyd med håndflaten ned og beveges til siden av kroppen (fig.21).



Figure 21



Figure 22



Figure 23

31.15 Nede først

31.15.1

Kampdommeren strekker en arm mot deltageren som var nede først, annonserer "Rød/svart nede først", og krysser armene foran kroppen med håndflatene ned (fig. 22, 23).

31.16 Nede samtidig

- 31.16.1 Kampdommeren strekker begge armene horisontalt fram, og slipper så hendene tilbake og ned med håndflatene ned (fig. 24).

---,---,---



Figure 24

31.17 Rødt/svart utenfor

- 31.17.1 Kampdommeren strekker en arm fram horisontalt, pekende mot deltageren som var utenfor kampflaten (fig. 25). Og skyver så den andre hånden fremover, med håndflaten fram, stående i "gongbu". (fig. 26).



Figure 25



Figure 26

31.18 Begge utøvere utenfor

- 31.18.1 Kampdommeren stående i "gongbu" skyver begge hendene ut med håndflaten fram (fig. 27), bøyer så armene 90 grader med håndflatene vendt bakover, og flytter føttene sammen (fig. 28).



Figure 27



Figure 28

31.19 Ulovlig treffpunkt - skrittet

- 31.19.1 Kampdommeren strekker ut en arm med håndflaten opp mot deltageren som har sparket, den andre hånden peker mot eget skritt (fig. 29).

31.20 Ulovlig treffpunkt - bakhode

- 31.20.1 Kampdommeren strekker ut en arm med håndflaten opp mot deltageren som har utført teknikken, den andre hånden føres mot eget bakhode (fig. 39).



Figure 29



Figure 30

31.21 Ulovlig teknikk med albue

- 31.21.1 Kampdommeren krysser armene foran brystet med en hånd på den andre armens albue (fig. 31).

31.22 Ulovlig teknikk med kne

- 31.22.1 Kampdommeren løfter ett kne, og klapper det med en hånd (fig. 32).



Figure 31



Figure 32

31.23 Stillhet

31.23.1

Kampdommeren peker med åpen hånd (samlede fingre) mot deltageren eller treneren som bråker (fig.33). For så å lukke og åpne hånden med samlede fingre gjentatte ganger (fig. 34).



Figure 33



Figure 34

31.24 Advarsel

- 31.24.1 Kampdommeren strekker ut en arm med håndflaten opp mot deltageren som får advarselen, indikerer feilen med den andre hånden, knytter den og bøyer armen opp i 90 graders vinkel. (fig. 35).



Figure 35

31.25 Tilsnakk

- 31.25.1 Kampdommeren strekker ut en arm med håndflaten opp mot deltageren som får advarselen, bøyer armen opp i 90 graders vinkel med hånden strak og håndflaten pekende bakover. (fig. 36).

31.26 Diskvalifisering

- 31.26.1 Kampdommeren krysser armene foran brystet med knyttede never (fig. 37).



Figure 36



Figure 37

31.27 Teknikk uten poeng

31.27.1 Kampdommeren svinger armene slik at de krysser foran kroppen (fig. 38, 39, 40).



Figure 38



Figure 39



Figure 40

31.28 Legehjelp

31.28.1 Kampdommeren står vendt mot sanitetsgruppen, og krysser armene foran brystet, med strake fingre (fig. 41).

31.29 Pause

31.29.1

Kampdommeren strekker armene ut til hver side med håndflatene vendt opp, pekende mot motstandernes respektive hvileplasser (fig. 42).



Figure 41



Figure 42

31.30 Bytt plass

31.30.1

Kampdommeren står midt på kampflaten, strekker ut armene og krysser dem foran kroppen med håndflatene ned. (fig.43).

31.31 Uavgjort

31.31.1

Kampdommeren står mellom deltagerne, holder håndleddene til hver deltager og løfter begge armer (fig.44).



Figure 43



Figure 44

31.32 Vinner

31.32.1

Kampdommeren står mellom deltagerne, holder håndleddene til hver deltager og løfter vinnerens arm (fig. 45).



Figure 45

§32 Artikkel 30 – Sidedommeres signaler

32.1 Nede eller utenfor

32.1.1 Sidedommerne peker ned med en pekefinger (fig. 46).

32.2 Ikke nede eller utenfor

32.2.1 Sidedommerne holder en hånd horisontalt og beveger den fra side til side. (fig. 47).



Figure 46



Figure 47

32.3 Situasjon ikke sett

32.3.1 Når dommeren ikke hadde klar sikt til den aktuelle situasjonen, holder han eller hun armene ut fra kroppen med albue bøyde og håndflatene opp (fig. 48).



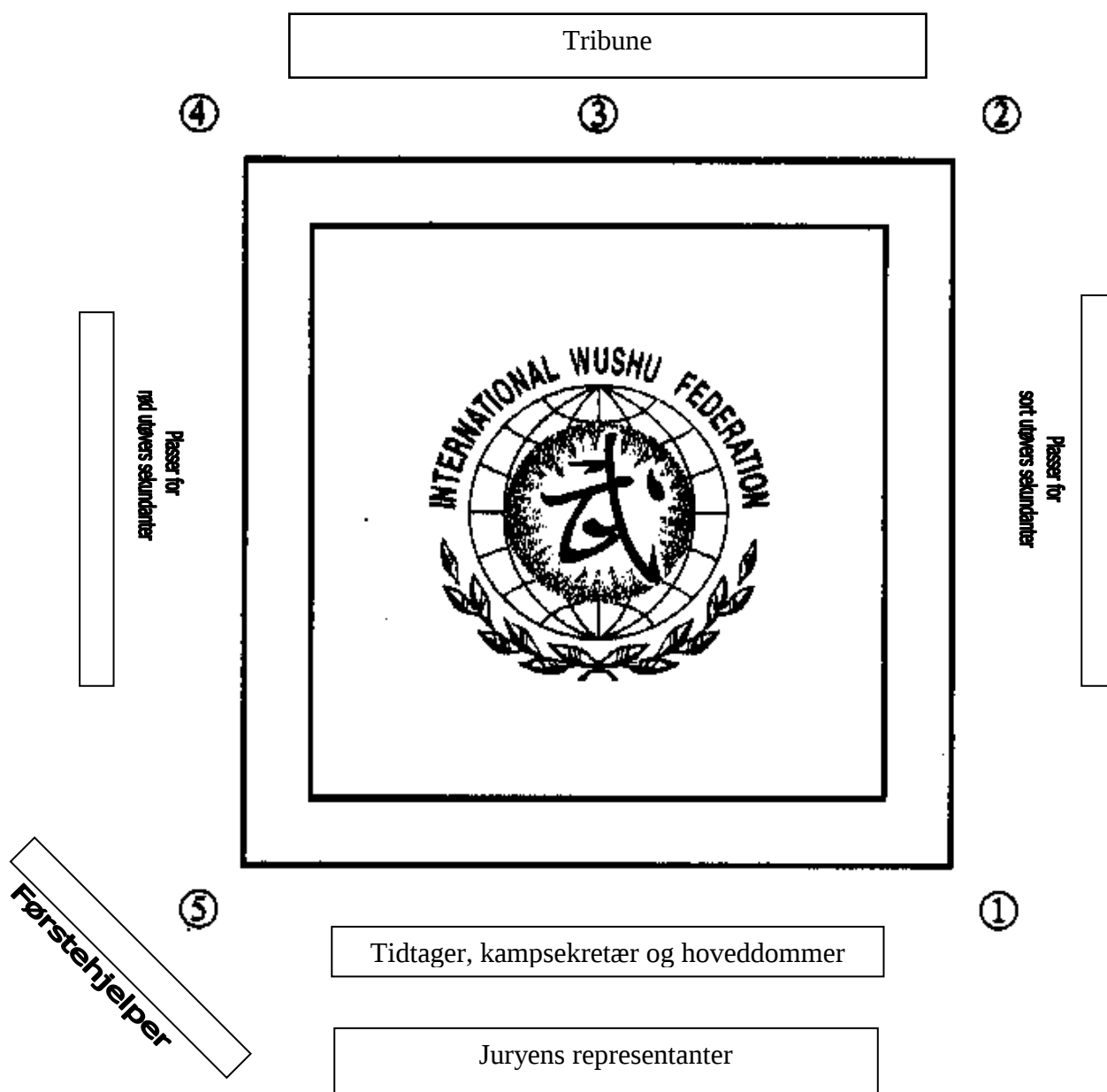
Figure 48

Kapittel 8 Konkurranssområde og utstyr

§33 Kampområdet

- 33.1 Internasjonalt godkjent kampområde skal bestå av en plattformkonstruksjon i tre; 80 cm høy, 800 cm bred og 800 cm lang, dekket av en myk matte med minimum tykkelse 2,5cm. De ytterste 100cm av matten skal være i en annen farge enn resten av kampområdet.
- 33.2 Beskyttelsesmatter 30 cm tykke og 200 cm brede skal omslutte hele plattformen. (Se plantegning for kampområdet)
- 33.3 Hvis ikke det er mulig for arrangør å anskaffe kampområde i henhold til §§33.1-33.2, kan følgende kampområde benyttes:
 - 33.3.1 Plattform med høyde inntil 60cm, dekket av en myk matte med minimum tykkelse 2,5cm. Rundt plattformen skal det legges et enkelt lag med 10cm tykke myke matter eller et dobbelt lag med 5cm tykke judomatter i en bredde på 200 cm. Ellers mål som internasjonalt godkjent kampområde i § 33.1.
 - 33.3.2 Et gulvområde 800 cm bredt og langt dekket av myke matter med minimum tykkelse 2,5cm. I tillegg skal det være en sikkerhetssone med bredde 200 cm rundt hele kampområdet dekket med samme type matter som kampområdet, men i en annen farge.

Plantegning

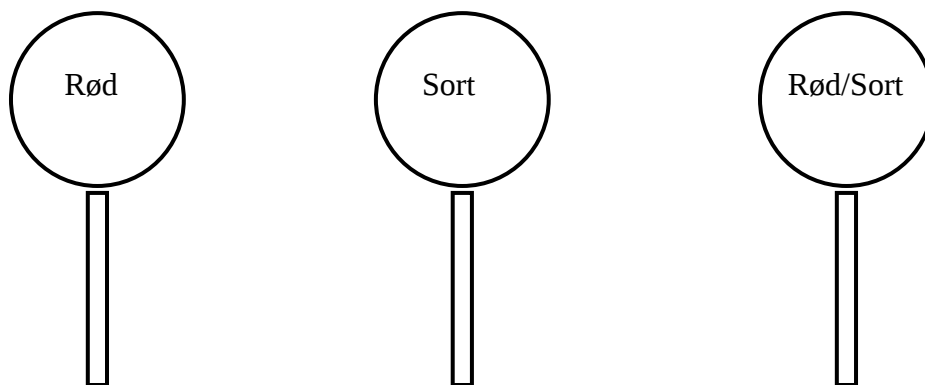


①②③④⑤ er plasser for sidedommerene

§34 Utstyr

34.1 Fargede skilt eller flagg

34.1.1 Det totale antall fargede skilt/flagg skal være 12; 6 stk røde, 6 stk sorte. Hvert skilt skal ha en rund topp med en diameter på 20 cm, pluss et 20 cm langt håndtak (se fig. 1).



Figur 1.

Disse er for sidedommerene til å signalisere vinner, taper eller uavgjort.

- 34.2 To stoppeklokker (en reserve)
- 34.3 To fløyter med forskjellig tone
- 34.4 En gongong med stativ og klubbe.
- 34.5 Tellere: To til hver sidedommer og minst en i reserve
- 34.6 To vekter for innveiing