



REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES
area SANDA EXTREME
pag. 1

Tabella n. 1

CATEGORIE DI PESO		
	SANDA EXTREME maschile	SANDA EXTREME femminile
Pesi PIUMA	fino a 64 kg	fino a 54 kg
Pesi LEGGERI	fino a 70 kg	fino a 60 kg
Pesi WELTER	fino a 77 kg	fino a 68 kg
Pesi MEDI	fino a 84 kg	Oltre i 68 kg
Pesi MASSIMI LEGGERI	fino a 93 kg	
Pesi MASSIMI	oltre 93 kg	
marginii di tolleranza	+ 300 g	+ 500 g

Tabella n. 2

POOL ARBITRALE			
La pool arbitrale sarà composta da 4 membri			
ARBITRO CENTRALE senza diritto di voto se non in caso del persistere della parità <i>(vedi tabella n. 8)</i>	2 GIUDICI DI SEDIA con diritto di voto	PRESIDENTE DI GIURIA con diritto di voto in caso di parità <i>(vedi tabella n. 8)</i>	La pool arbitrale sarà affiancata da un CRONOMETRISTA che terrà il conteggio del tempo effettivo di gara



REGOLAMENTO DI GARA **SANDA GAMES** **area SANDA EXTREME**

pag. 2

Tabella n. 3

AREA DI COMPETIZIONE

Il combattimento si disputerà su una pedana rialzata regolamentare da SANDA (“di tang” 地毯) delle dimensioni di metri 8 x 8.
A discrezione degli organizzatori la pedana regolamentare potrà essere sostituita da un ring con corde da pugilato (delle dimensioni di minimo metri 5 per lato) o, in caso di grave difficoltà organizzativa, da una pedana non rialzata che dovrà essere di dimensioni comunque non inferiori a metri 8 x 8.

Tabella n. 4

DURATA DELL'INCONTRO - INTERRUZIONI

A livello **nazionale** combattimento viene disputato sui
2 round della durata di **5 minuti**
con una **pausa** tra i 2 round della durata di **90 secondi**.

In caso di incontri internazionali potrà esserci l'eventualità di effettuare **3 round** della durata di **5 minuti**.

L'arbitro centrale avrà facoltà di interrompere il combattimento per sanguinamento eccessivo di un contendente, per un controllo medico o per altra causa egli lo ritenga opportuno.
In questo caso il conteggio cronometrico verrà interrotto.



REGOLAMENTO DI GARA **SANDA GAMES** area **SANDA EXTREME**

pag. 3

Tabella n. 5

UNIFORME – PROTEZIONI			
	maschile	femminile	note
Uniforme	torso nudo calzoncini sopra il ginocchio	maglietta calzoncini sopra il ginocchio	nel maschile la maglietta solo su approvazione del presidente di giuria
Conchiglia	obbligatoria	obbligatoria	
Paraseno	- - -	obbligatorio	
Paradenti	obbligatorio	obbligatorio	
Guantini	a dita aperte – omologati per MMA	a dita aperte – omologati per MMA	
Ginocchiere	solo se non imbottite		su approvazione del presidente di giuria
Gomitiere	solo se non imbottite		su approvazione del presidente di giuria
Cavigliere	solo se non imbottite		su approvazione del presidente di giuria
Scarpe, caschetti da lotta, fasciature			solo su approvazione del presidente di giuria
E' consentito cospargere di vaselina (in misura minima) solo zigomi, naso, sopracciglia, orecchie			Il giudice centrale avrà facoltà di controllare ed eventualmente segnalare eventuali inosservanze
Non è consentito cospargere di olio il corpo			



REGOLAMENTO DI GARA **SANDA GAMES** area **SANDA EXTREME**

pag. 4

Tabella n. 6

VITTORIA - SCONFITTA						
Il combattimento potrà terminare per uno dei seguenti motivi						
<p style="text-align: center;">KO</p> <p>determinato dal tempestivo intervento dell'arbitro centrale qualora ve ne fosse necessità</p>	<p style="text-align: center;">TKO</p> <p>determinato dal tempestivo intervento dell'arbitro centrale qualora ve ne fosse necessità</p>	<p style="text-align: center;">RESA</p> <p>qualora un contendente, in situazione di difficoltà, manifestasse l'impossibilità di proseguire il combattimento tramite un segno gestuale o verbale</p>	<p style="text-align: center;">FINALIZZAZIONE</p> <p>determinato dal tempestivo intervento dell'arbitro centrale qualora un contendente non riuscisse a manifestare spontaneamente la RESA</p>	<p style="text-align: center;">INTERVENTO MEDICO</p> <p>l'arbitro centrale avrà facoltà di interrompere il combattimento, anche su segnalazione del presidente di giuria, qualora ritenesse opportuno l'intervento del medico, il quale, a scopo cautelativo, avrà facoltà di determinare l'impossibilità di un contendente a proseguire il match</p>	<p style="text-align: center;">GETTO DELLA SPUGNA</p> <p>i secondi dei contendenti avranno facoltà di gettare la spugna in segno di ritiro del proprio atleta dal combattimento, qualora lo ritenessero opportuno</p>	<p style="text-align: center;">PUNTI</p> <p>qualora il match non avesse fine per una delle motivazioni citate in precedenza verrà decretata la vittoria tramite il punteggio assegnato dai giudici di sedia e dal presidente di giuria</p>
<p>generalmente conseguente una parziale o totale perdita di coscienza di un contendente che finisce al suolo come conseguenza di uno o più colpi</p>	<p>generalmente conseguente una parziale perdita di coscienza di un contendente come conseguenza di un colpo, oppure una evidente situazione di pericolo di un contendente che rimane comunque in piedi</p>	<p>generalmente conseguente una leva articolare, uno strangolamento, un infortunio o una serie di colpi impossibile da contenere</p>	<p>generalmente conseguente una leva articolare, uno strangolamento, un infortunio o una serie di colpi impossibile da contenere</p>			<p>la vittoria potrà essere alla UNANIMITA' oppure A MAGGIORANZA secondo quanto indicato dai cartellini</p> <p style="text-align: right; color: red;">(vedi tabella n. 7 e 8)</p>
SQUALIFICA						
<p>in caso di grave inosservanza del regolamento, specie per quanto riguarda le tecniche non consentite, l'arbitro centrale, in accordo col presidente di giuria, avrà facoltà di squalificare un contendente, decretando così la vittoria del suo avversario.</p>						
<p>Nota: non è previsto il conteggio di un contendente</p>						



REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES
area SANDA EXTREME
 pag. 5

Tabella n. 7

CARTELLINO DEI GIUDICI		
Il cartellino dei giudici, per ogni singolo round, sarà composto da 30 punti e diviso in tre sezioni da 10 punti , in particolare:		
<p>10 punti</p> <p>saranno assegnati all'atleta vincente per la superiorità nel combattimento di percussioni in piedi a distanza</p>	<p>10 punti</p> <p>saranno assegnati all'atleta vincente per la superiorità nella lotta in piedi in cui saranno premianti le proiezioni e le percussioni in fase di clinch. Per determinare la superiorità in questo aspetto della lotta (l'acquisizione dei 10 punti) l'arbitro assegnerà un sottopunteggio, in particolare:</p> <p style="text-align: center;">un punto</p> <p style="text-align: center;">per ogni percussione o serie di percussioni accusate dall'avversario,</p> <p style="text-align: center;">un punto</p> <p style="text-align: center;">per ogni proiezione a segno (non danno punteggio i salti in guardia)</p> <p style="text-align: center;">due punti</p> <p style="text-align: center;">per gli "slam" (proiezioni eseguite sollevando l'avversario sopra la linea delle anche)</p> <p>la sommatoria dei punti assegnati per questo tipo di tecniche andate a segno non determinerà i punti da assegnare ma l'atleta predominante in questo campo, meritevole dei 10 punti</p>	<p>10 punti</p> <p>saranno assegnati all'atleta vincente per la superiorità nel combattimento al suolo in cui saranno premiate in particolar modo le posizioni di controllo messe in pratica, i colpi a segno ed i tentativi di finalizzazione. Per determinare la superiorità in questo aspetto della lotta (l'acquisizione dei 10 punti) l'arbitro assegnerà un sottopunteggio, in particolare:</p> <p style="text-align: center;">un punto</p> <p style="text-align: center;">per ogni "salita" realizzata anteriormente</p> <p style="text-align: center;">due punti</p> <p style="text-align: center;">per ogni "salita" realizzata posteriormente o agganci con le gambe da dietro</p>



REGOLAMENTO DI GARA **SANDA GAMES** area **SANDA EXTREME**

pag. 6

Tabella n. 8

ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA AI PUNTI					
Al termine dell'incontro ogni giudice sommerà i punti emessi per ogni round, operazione in base alla quale assegnerà la vittoria o l'eventuale pareggio					
	Giudice 1	Giudice 2	Presidente di Giuria Giudice 3	esito finale	note
Caso 1	vince A	vince A	- - -	vince A	
Caso 2	vince A	pari	- - -	vince A	
Caso 3	vince A	vince B	si considera il cartellino del Giudice 3	in base al cartellino del Giudice 3	qualora il cartellino del giudice 3 determinasse il persistere della parità la vittoria verrà assegnata in base alla decisione insindacabile dell'arbitro centrale
Caso 4	pari	pari	si considera il cartellino del Giudice 3	in base al cartellino del Giudice 3	qualora il cartellino del giudice 3 determinasse il persistere della parità la vittoria verrà assegnata in base alla decisione insindacabile dell'arbitro centrale
L'incontro non potrà in nessun caso terminare pari					



REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES area SANDA EXTREME

pag. 7

Tabella n. 9

TECNICHE E BERSAGLI CONSENTITI

Il tipo di combattimento è a contatto pieno

Il combattimento in piedi è ispirato per struttura tecnica e approccio tattico al SANDA internazionale ma con le variazioni e gli adattamenti di seguito enunciati. A differenza di tutte le altre categorie di SANDA, però, il combattimento prosegue anche a terra entro i termini stabiliti e illustrati nelle tabelle seguenti.

NEL COMBATTIMENTO IN PIEDI

<p>a. Nelle tecniche di percussione il bersaglio valido è tutto il corpo con l'esclusione della nuca, della colonna vertebrale, delle ginocchia, dell'area genitale e dei reni</p>	<p>b. Le percussioni valide sono pugni, gomitate, ginocchiate e calci di qualsiasi tipo, purché non diretti a bersagli vietati I colpi di ginocchio sono possibili al corpo, alle gambe ed al viso, anche con trazione del capo</p>	<p>c. Sono consentiti tutti i tipi di proiezione, tranne proiettare volontariamente l'avversario fuori dal ring</p>	<p>d. il clinch, se non avviene una proiezione entro i 3 secondi, può essere protratto fino a 5 secondi trascorsi i quali ci sarà interruzione da parte dell'arbitro; se la proiezione avviene dopo 3 secondi non porta punto, ma vengono conteggiati i soli punti eventuali per ginocchiate e/o gomitate</p>
---	--	--	--

NEL COMBATTIMENTO A TERRA

Una volta a terra i contendenti possono continuare il combattimento per 60 secondi, trascorsi i quali l'arbitro interromperà l'azione e farà riprendere il combattimento in piedi.

<p>a. sono validi i colpi a terra e i colpi da in piedi ad avversario a terra purché su bersagli validi (gli stessi del combattimento in piedi) ma con alcune limitazioni (vedi tabella 10)</p>	<p>b. i colpi validi a terra sono pugni, calci, ginocchiate (queste ultime purché non al capo), gomitate (purché non di punta); è consentito effettuare pressioni sul collo e sulla bocca dell'avversario con la mano o con l'avambraccio;</p>	<p>c. sono valide le leve articolari (anche al calcagno e al polso) le tecniche di compressione muscolare e tendinea (es. bicipite, soleo o tendine d'achille) e gli strangolamenti; le leve cervicali sono consentite ma l'arbitro centrale avrà facoltà di interromperle se considerate particolarmente pericolose,</p>	<p>d. In caso di uscita di entrambi i contendenti in fase di lotta, l'arbitro li farà riprendere dal centro della pedana nella medesima posizione; è vietata la spinta</p>
--	---	--	---



REGOLAMENTO DI GARA **SANDA GAMES** area **SANDA EXTREME**

pag. 8

Tabella n. 10

TECNICHE E AZIONI VIETATE			
E' severamente vietato, pena la squalifica, colpire al di fuori dei bersagli consentiti. Sono altresì vietate le seguenti tecniche e azioni, pena la squalifica:			
NEL COMBATTIMENTO IN PIEDI E A TERRA			
a. colpire gli occhi, la gola, il collo, le parti molli del viso con la punta delle dita; testate, calci dritti e ad ascia su avversario al suolo; sbattere l'avversario al suolo (slam) in tutte le sue varianti	b. microleve (leve alle dita), morsi, tirate ai capelli e alle orecchie; è vietato insistere con le dita su ferite aperte; graffiare, pinzare con le dita; sono vietate le torsioni del capo.	c. in caso di ring con le corde, è vietato agganciarsi alle corde per evitare una proiezione, oppure avvantaggiarsi delle corde per una proiezione o finalizzazione	d. fuggire o evitare l'incontro; attaccare l'avversario prima dello start e dopo lo stop dell'arbitro; non rispettare i comandi e le decisioni dell'arbitro;
e. sputare intenzionalmente il paradenti; cospargere il corpo di olio o di qualsiasi altra sostanza se non in casi eccezionali, dopo l'approvazione del medico e del presidente di giuria;	f. spingere l'avversario fuori dalla pedana incominciando l'azione da più di un metro di distanza dal bordo della pedana stessa	g. è vietato afferrare l'uniforme dell'avversario,	
NEL COMBATTIMENTO A TERRA			
a. colpire con la punta del gomito l'avversario a terra; colpire con calci e ginocchiate il capo dell'avversario o da in piedi il capo dell'avversario a terra			



REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES area SANDA EXTREME

pag. 9

Tabella n. 11

RICHIAMI E SQUALIFICHE			
I falli si suddivideranno in falli gravi o falli non gravi . I falli non gravi saranno quelli non volontari o che non pregiudichino la corretta valutazione dell'incontro e/o, ancora, che non incidano sull'incolumità degli atleti (ad esempio: tenersi alle corde, cospargersi tutto il corpo con olio, ecc). Saranno così sanzionati:			
primo richiamo solo verbale	secondo richiamo 1 punto all'avversario	terzo richiamo 2 punti all'avversario	quarto richiamo squalifica
I falli gravi sono quelli volontari che pregiudicano la corretta valutazione dell'incontro mettendo a rischio lo svolgimento della gara o l'incolumità dell'atleta (ad esempio: colpire con la testa). Sono puniti con la squalifica immediata determinata dall'arbitro centrale in accordo col presidente di giuria.			



REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES area SANDA EXTREME

pag. 10

Tabella n. 12

ATTEGGIAMENTO					
L'immagine del combattente deve rientrare nei canoni di sportività e rispetto dell'avversario, dell'arbitro, della giuria e degli addetti all'organizzazione. Pertanto gli atleti dovranno:					
prima e dopo il combattimento salutarsi reciprocamente e salutare l'arbitro centrale	rispettare rigorosamente le decisioni e il verdetto degli arbitri	rispettare i segnali di start e stop dell'arbitro centrale	non prendere tempo durante il combattimento	evitare atteggiamenti gratuiti di aggressività, di spavalderia e di esaltazione	presentarsi puntualmente alle chiamate e al controllo protezioni

Tabella n. 13

CURA DELLA PERSONA					
Il rispetto per la salute e il decoro dei contendenti passa anche attraverso la cura personale. In particolare i contendenti dovranno:					
presentarsi al controllo protezioni con le unghie di piedi e mani tagliate corte	adoperare indumenti e protezioni non maleodoranti	munirsi di un paradenti di riserva	non calpestare la pedana con piedi o scarpe sporche	eventuali capelli lunghi dovranno essere contenuti a coda di cavallo con un elastico semplice	i secondi dei contendenti dovranno essere provvisti di asciugamani ed asciugare eventuali eccessi di bagnato all'angolo o sul corpo del proprio atleta tra una ripresa e l'altra