

Regulamin konkurencji zapaśniczych CHI VAT
Międzynarodowych Otwartych Mistrzostw Polski Vovinam VIET VO DAO
Juniorów i Młodzików 2009

SPIS TREŚCI

1. Wstęp	2
• Konkurencje	2
• Objaśnienia terminów podstawowych	2
2. Podział zawodników	2
3. Kategorie i wagi	2
4. Zasady pojedynku	3
• Ceremoniał	3
• Reguły walki	3
• Ceremoniał po zakończeniu walki	3
5. Pole walki/czas trwania walki	3
• Pole walki	3
• Czas walki	4
6. Sposób oceniania walki	4
• Techniki dozwolone	4
• Zwycięstwo	5
• Techniki zabronione	5
• Kary	5
• Protesty	6
• Poddanie	6
7. Rywalizacja młodzików	6
• Czas trwania walki	6
• Zasady i punktowanie	6
• Remis	6
• Techniki zabronione	6
8. Rywalizacja juniorów	7
• Czas trwania walki	7
• Zasady i punktowanie	7
9. Ubiór i sędziowanie	7
• Ubiór zawodnika	7
• Ubiór sędziego	7
• Opaski i szarfy	8
10. Sędziowanie	8
• Sędziowie	8
• Gesty sędziego	8
• Karty sędziowskie	8
11. Przepisy Końcowe	8
• Higiena	8
• Trenerzy	9
• Komendy	9
• Terminologia dodatkowa	9
12. Załącznik nr 1 – wzór karty sędziowskiej	9

§1 WSTĘP

1 Konkurencje:

Dau Vat – walka zapaśnicza

2 Objaśnienia terminów podstawowych:

VAT SINH – zawodnik

LE – ukłon (*w pozycji stojącej, ze złożonymi razem dłońmi na wysokości klatki piersiowej*)

CHUP – uchwyt (*zawodnicy chwytają lewą dłonią kark przeciwnika, natomiast prawą dłonią - chwytają jego lewą rękę, na wysokości łokcia*)

SAN DAU – pole walki (*mata o powierzchni co najmniej 64m²*)

DIEM – punkt

DUOC PHEP – techniki dozwolone

CAM – techniki zabronione

TRU DIEM - kary

§2 PODZIAŁ ZAWODNIKÓW

Młodzik 6-13 lat
Junior 14-17 lat
Senior powyżej 18 lat

§3 KATEGORIE I WAGI

Młodzicy do lat 13	Juniorzy 14-17 lat
do 29 kg	do 53 kg
30-34 kg	54-60 kg
35-40 kg	61-66 kg
41-46 kg	67-74 kg
47-53 kg	75-82 kg
54-60 kg	+ 83 kg
+ 60 kg	

***Uwaga – przedziały wagowe mogą zostać nieznacznie rozszerzone lub zwężone, w zależności od ilości startujących zawodników !**

§4 ZASADY POJEDYNKU

1 Ceremoniał

Przed walką TRUOC KHI DAU – zawodnicy;

1. wchodzą na matę, zatrzymują się w odległości 1 m od siebie,
2. kłaniają się sędziemu matowemu,
3. składają sobie ukłon **LE** a następnie wykonują tradycyjny ceremoniał **Vat** ,
4. na zakończenie ceremoniału zakładają uchwyt – **Chup**

Dopuszcza się pominięcie ceremoniału VAT – decyzję podejmuje organizator po zasięgnięciu opinii z sędziego głównego. W takim przypadku po ukłonie LE, zawodnicy przechodzą od razu do uchwytu CHUP.

2 Reguły walki - TRUNG KHI DAU

Walka rozpoczyna się w pozycji stojącej – dwaj zawodnicy stoją w pozycji walki trzymając się w **CHUP** Sędzia maty trzyma dłonie na plecach **Vat Sinh**, w momencie oderwania rąk, zawodnicy przystępują do walki. Walka kończy się poddaniem (odklepanie, lub zatrzymanie walki przez sędziego), albo też wraz z upływem czasu (w tym przypadku liczone są punkty). Jeżeli po upływie regulaminowego czasu obaj zawodnicy mają taką samą ilość punktów, zarządzana jest 2 minutowa dogrywka. Zawodnik, który zdobędzie pierwszy punkt w dodatkowym czasie wygrywa (zasada złotego punktu). Jeżeli żaden z zawodników nie zdobędzie punktu, wówczas sędzia główny i sędzia punktowy wskazują zwycięzcę biorąc pod uwagę aktywność, repertuar technik i przebieg całej walki.

Jeżeli jeden z zawodników znajduje się w sytuacji zagrażającej zdrowiu, lub życiu sędzia zobowiązany jest natychmiast zatrzymać walkę. Przypadkowe obrażenia odniesione podczas walki (np: krwawienie z nosa, otarcia), które nie mogą zostać usunięte przez lekarza, w ciągu minuty eliminują z dalszej walki. Zawodnik, który ucieknie z maty zostanie ukarany odjęciem punktu. Odjęcie trzech punktów powoduje natychmiastową dyskwalifikację – ust.4, § 6 Regulaminu.

3 Ceremoniał po zakończeniu walki – SAU KHI DAU

Po komendzie stop (**THOI**) czekają w pozycji **CHUAN BI** na werdykt sędziowski. Po ogłoszeniu wyniku – **Vat Sinh** składają ukłon **LE** w poz. stojącej – najpierw w kierunku sędziów a następnie względem siebie.

§5 POLE WALKI – SAN DAU/CZAS TRWANIA WALKI - DAU TU DO

Pole walki

Mata typu tatami o wymiarach co najmniej 8x8 m lub klasyczna mata zapaśnicza o średnicy 9 m -
Nem Te

2

Czas walki

1. **młodzicy:** 1 runda x 2 min,
2. **juniorzy:** 2 rundy x 1,30 minuty, przerwa 30 sekund

§6

SPOSÓB OCENIANIA WALKI - DIEN TIEN TRAN DAU

1

Techniki dozwolone - DUOC PHEP

1. 1 diem (1 punkt)

- **wypchnięcie poza matę** (jeżeli któryś z zawodników całą stopą, lub dwiema wyjdzie poza matę). W przypadku kiedy dwaj zawodnicy równocześnie wyjdą poza pole walki, lub też bezpośrednio jeden za drugim – nie przyznaje się punktu.
- **trzymanie** – sędzia liczy do 20. (w momencie gdy jeden z zawodników założy trzymanie sędzia matowy rozpoczyna liczenie – po liczeniu walka rozpoczyna się z pozycji stojącej)
- **obalenie i podcięcie, ściąganie** na matę powodujące, że przeciwnik zmuszony jest do obrony, nie może wykonać ataku

2. 2 diem (2 punkty)

- **pełny rzut** (obie nogi zawodnika na skutek wykonanej techniki zostają oderwane w sposób wyraźny od maty - w przypadku, gdy nie będzie wyraźnego zaznaczenia, a nastąpi upadek zawodnika na matę technika będzie traktowana jako **obalenie** i przyznany jeden punkt.)

3. Bez punktu

- technika wykonana poza polem walki
- użycie jednej z technik niedozwolonych CAM
- jednoczesne wyjście poza pole walki jedną, dwiema nogami lub też będące konsekwencją wypchnięcia poza matę przeciwnika, kiedy na skutek działania siły (odśrodkowej, dośrodkowej) sam wychodzi poza matę.
- nieudana technika – dotyczy także sytuacji gdy atakujący w wyniku swojej techniki upada na matę, lub wychodzi poza pole walki, ale może kontynuować walkę i nie został zmuszony do obrony. (np. sytuacja po nieudanym rzucie tzw. „poświęcenia”). Powyższe nie dotyczy sytuacji gdy technika atakującego została zablokowana lub zakończyła się kontratakami.

UWAGA:

- 1. Techniki kończone poza polem walki (rzut, obalenia, itd. jak również założenie dźwigni, czy duszenia „kończącego) uznaje się za wypchnięcie poza pole walki, za które będzie przyznawany 1 diem. Walka jest przerywana i kontynuowana z pozycji stojącej.**
- 2. Celowe opuszczanie maty przez zawodnika, np. poprzez przesuwanie się w celu uniknięcia techniki kończącej (dźwigni, duszenia) traktuje się jako ucieczkę, co jest karane ostrzeżeniem, w rozumieniu ust. 4, § 6.**
- 3. Po przyznaniu punktu za „trzymanie” powrót do walki rozpoczyna się z pozycji stojącej – bez uchwytu Chup.**

2

Zwycięstwo

- poprzez zdobyte punkty,
- poddanie się przeciwnika,
- niezdolność do walki z powodu kontuzji,
- dyskwalifikacje przeciwnika,
- jeżeli sędzia przyzna 1 ostrzeżenie zawodnik traci 1 punkt, w przypadku trzeciego ostrzeżenia następuje dyskwalifikacja zawodnika,
- w przypadku, kiedy zastosowana technika zagraża bezpieczeństwu zawodnika, sędzia powinien przerwać walkę, przyznając 1 punkt zawodnikowi, który zastosował daną technikę (przykład „krawat” w połączeniu z naciskiem na kręgi szyjne, dźwignia na kręgosłup)

3

Techniki zabronione - CAM

- wysokie, niebezpieczne rzuty, np. suples,
- uderzenia i kopnięcia,
- dźwignie skrętne na nogi (kolana i staw skokowy),
- dźwignie na palce i kręgosłup
- szczypanie, drapanie, gryzienie,
- duszenie palcami,
- niebezpieczne techniki – zagrożenie ocenia sędzia !
- technika tzw. „krawat” jest niedozwolona w przypadku, kiedy występuje bezpośredni, silny nacisk na kręgosłup

4

Kary - TRU DIEM

1. Każde złamanie zasad rywalizacji będzie ukarane odjęciem jednego punktu.
2. Znaczne naruszenie przepisów karane będzie dyskwalifikacją zawodnika.
3. Ostrzeżenie skutkuje odjęciem 1 Diem. Trzy ostrzeżenia w czasie walki powodują obligatoryjną dyskwalifikację zawodnika.
4. W przypadku celowego zastosowania bardzo niebezpiecznej techniki, np. suplesa z wysokim wyniesieniem, czy nożyc na głowę następuje natychmiastowa dyskwalifikacja, bez względu na ilość ostrzeżeń.
5. Niestosowne zachowanie trenera (wtargnięcie na matę, nieestosowne uwagi w kierunku sędziów) mogą skutkować dyskwalifikacją zawodnika.

5 PROTESTY

Uwagi i protesty trenerów będą rozpatrywane po zakończonej rywalizacji, przez sędziego głównego przy udziale 3 osobowej komisji sędziowskiej i zainteresowanych stron. Ostateczną decyzję podejmuje sędzia główny, jest ona ostateczna i nie podlega zaskarżeniu. Protest wymaga formy pisemnej na formularzu, dostępnym u sędziego głównego.

6 Poddanie - SU TRUYEN BONG

1. Następuje, kiedy zawodnik w widoczny sposób klepie co najmniej dwa razy w matę lub ciało przeciwnika, może to zrobić ręką lub jeśli ma zablokowane ręce nogami.
2. Poddanie następuje także, jeśli zawodnik w wyniku dźwigni lub duszenia zaczyna krzyczeć.
3. Sędzia ma prawo zakończyć walkę, jeśli widzi, że zawodnik jest zagrożony poważną kontuzją (patrz też punkt dotyczący zwycięstwa).
4. Lekarz turnieju ma prawo do zakończenia walki, jeżeli uzna, że zawodnik nie powinien brać udziału w walce.
5. Decyzje lekarza i sędziego wym. w p. 3 i 4 mają charakter ostateczny.

§7 RYWALIZACJA MŁODZIKÓW (7 – 13 lat)

1 Czas trwania walki

1 runda – 2 minuty

2 Zasady i punktowanie

- Wypchnięcia z maty w stójce i w parterze – 1 diem,
- Spowodowanie, że partner dotknie maty 1, 2 lub 3 punktami podparcia – 1 diem,
- Spowodowanie, że partner upadnie na bok, pośladki – 2 diem
- Spowodowanie, że partner upadnie na brzuch – 2 diem
- Położenie na łopatkach – „tusz” – 3 diem,

2 Remis

W przypadku remisu następuje dogrywka 1 min. – jeżeli jeden z zawodników zdobędzie punkt – on zostaje zwycięzcą. Przy braku punktów o zwycięstwie decyduje decyzja trzech sędziów.

3 Techniki zabronione.

- wszelkie dźwignie, uderzenia

- duszenia,
- kopnięcia,
- uderzenia i naciski na punkty vitalne,
- rzuty,
- samoistne podcięcia,
- inne techniki niebezpieczne

§8 RYWALIZACJA JUNIORÓW (14-17 lat)

1 Czas trwania walki

2 rundy x 1:30 minuty, przerwa 30 sekund

2 Zasady i punktowanie

1. Juniorzy toczą rywalizację na zasadach opisanych w §4 i §6.
1. Sędziowie w trakcie przebiegu walk juniorów zwracają szczególną uwagę na ich bezpieczeństwo, ogólną kondycję i samopoczucie oraz możliwość wystąpienia ewentualnych urazów i kontuzji, w wyniku wykonywanych technik.
2. Sędziowie bezwzględnie powinni przerwać walkę i uniemożliwić wykonanie technik, których „wykończenie” mogłoby stanowić zagrożenie dla życia, zdrowia bądź bezpieczeństwa zawodników.

§9 UBIÓR I OZNACZENIA

1 Ubiór zawodnika – Vat Sinh

- czarne spodnie – Quan Vat
- pas – Dai Vat
- szarfa czerwona lub niebieska
- góra ciała bez ubrania

2 Ubiór sędziego

- czarne spodnie – Quan Vat
- opaska nadgarstkowa jedna w kolorze niebieskim, druga w kolorze czerwonym
- niebieski lub czarny T-shirt z logiem CHI VAT
- dopuszcza się sędziowanie w stroju Vo Phuc, w kol. czarnym z identyfikatorem „SĘDZIA”

Opaski i szarfy

W celu rozróżnienia zawodników jeden z zawodników oznaczony jest szarfą koloru czerwonego a drugi niebieskiego. Szarfą Vat – Sinh przepasają się na biodrach. Sędzia ma na nadgarstkach opaski w dwóch kolorach. Na ręku prawym koloru **czerwonego** a na lewym **niebieskiego**.

§10 SĘDZIOWANIE

1 Sędziowie

1. Arbiter na macie – **TRAN TAI DAU**.
2. Sędziowie boczni **TRONG TAI** – 2 sędziów, każdy z nich nalicza punkty dla jednego zawodnika (jeden nalicza punkty dla zawodnika w szarfi czerwonej, drugi dla zawodnika w szarfi niebieskiej). Punkty wpisuje się w jednej karcie.
3. Sędzia czasowy (sędzia główny maty) **TRONG TAI HAI** – pilnuje czasu walki, przerw i sumuje punkty zawodników po walce/ogłasza zwycięzcę.

2 Gesty sędziego.

1. Rozpoczęcie walki następuje na sygnał sędziego czasowego. Zawodnicy rozpoczynają walkę, kiedy sędzia matowy odejmie swoje dłonie z pleców walczących.
2. Palcami, przy wysoko uniesionej ręce wskazuje przyznanie punktu danemu zawodnikowi. I tak np. jeżeli Vat – Sinh przepasany niebieską szarfą uzyska 2 punkty sędzia podnosi lewą ręką (oznaczoną niebieską przepaską) dwoma palcami oznajmiając sędziemu punktowemu swoją decyzję.
3. Te same gesty, ale przy ręce opuszczonej w dół oznaczają odjęcie punktu w wyniku ostrzeżenia lub dyskwalifikację.
4. Przy komendzie stop (THOI) kładzie dłonie na plecach zawodników.

3 Karty sędziowskie

Sędzia, który nalicza punkty wpisuje je do karty, której wzór stanowi załącznik nr 1 do regulaminu. Karty stanowią dokumentację z zawodów

§11 PRZEPISY KOŃCOWE

1 Higiena

- Czyste ciało
- Czysty strój
- Obcięte paznokcie u rąk i nóg
- Brak ozdób

2
Trenerzy (Huan Luyen Vien)

W każdej drużynie dwóch trenerów posiada wstęp do stanowiska startowego zawodnika. Są oni odpowiedzialni za zachowanie swoich zawodników.

3
Komendy – SU CHI HUY

chuan Bi	przygotować się do ceremoniału
Nghiem	poz. gotowości
ngkiem le	przygotować się do ukłonu
Le	ukłon
thu / chup	garda / uchwyt
Dau	walczymy
mot, hai, ba, bon diem	1, 2, 3, 4
Phat	zabranie 1 punktu (ostrzeżenie)
Loai	zabranie 2 punktów (dyskwalifikacja)
ve cho	powrót na środek maty
Canh	czas
Thoi	stop
Diem	decyzja jury

7
Terminologia dodatkowa

Losowanie – **BAT THAM**
Team – **DAU DOI**
Zawodnik – **DAU DON**

Załącznik nr 1 – karta punktowa.

Karta punktowa CHI VAT			
Zawody, kategoria			
Data i miejsce zawodów			
Nazwisko sędziego punktowego			
Nazwisko sędziego matowego			
Nazwisko sędziego czasowego			
Kolor szarfy - CZERWONY		Kolor szarfy - NIEBIESKI	
Zawodnik:		Zawodnik:	
Punkty		Punkty	
Kara		Kara	
Suma		Suma	
Zwycięzca:			