World Armwrestling Federation (WAF)
Federația Mondială de Skandenberg
Reguli de Skandenberg

În Picioare și în Şezut

Documentul original Sept. 1994
Ultima revizuire Aprilie 2020

CUPRINS

CAPITOLUL 1 – REGULI TEHNICE

1.1	Echipe	4
1.2	Număr sportivi într-o echipă	4
1.3	Categorii Greutate	4
1.4	Cântar Oficial	5
1.5	Grupe de vârstă	6
1.6	Punctajul pe echipe	6

CAPITOLUL 2 – SPECIFICAȚII ECHIPAMENT

2.1	Masa de skandenberg	7
2.2	Blatul mesei	7
2.3	Cotiere	7
2.4	Pad-uri atingere	7
2.5	Poziția cotierelor	7
2.6	Poziția pad-urilor de atingere	7
2.7	Mâner	7
2.8	Scaune (pentru persoanele cu dizabilități)	8
2.9	Materiale echipament	8
2.10	Suport magneziu	8
2.11	Scena	8
2.12	Platforme înălțătoare	8
2.13	Strap	9
2.14	Ținută și costumație	9
2.15	Certificarea echipamentului	9

CAPITOLUL 3 – ARBITRI

3.1	Director Arbitri	9
3.2	Director pregătire arbitri	10
3.3	Arbitru de competiție	10
3.4	Mod arbitraj	10

CUPRINS (continuare)

CAPITOLUL 4 – PROCEDURI

4.1	Reguli de concurs	11
4.2	Testarea anti-doping	13
4.3	Sancțiuni	13

CAPITOLUL 5 – REGULI DE JOC

5.1	Dublă eliminare, sistem de joc	13
5.2	Instrucțiuni generale	14
5.3	Pregatire / Startul jocului	14
5.4	Regulament Para-Armwrestling	15

CAPITOLUL 6 – CUVINTE UNIVERSALE 17

CAPITOLUL 7 – AVERTISMENTE 17

CAPITOLUL 8 – GREȘELI

8.1	Greșeli	17
8.2	Priză de arbitru	18
8.3	Greșeli de cot	18
8.4	Alunecarea intenționată a prizei	19
8.5	Strap	20

CAPITOLUL 9 – POLITICI

9.1	Politica anti-hărțuire	21

CAPITOLUL 1 - REGULI TEHNICE

1.1 - Echipe

Echipele sunt compuse din membri reprezentanți ai unei țări. La cererea WAF, membrii țării trebuie sa facă dovada naționalității prin documente oficiale cu poză.
Termenul de ”echipă” reprezintă membrii din toate categoriile prezente, ambele brațe, femei și bărbați.
Trofeul pe echipă va fi acordat în baza punctajului acumulat la toate categoriile, ambele brațe și sexe. Echipele pot fi împărțite pentru a determina clasificarea pe brațe sau pe grupa de sex. Trofeele vor fi acordate pentru aceste categorii doar dacă organizatorul dorește acest lucru și dacă WAF își dă acordul în scris.

1.2 – Număr concurenți într-o echipă

Într-o echipa se pot înscrie maxim doi concurenți în fiecare categorie de greutate pe fiecare braț.
Acestea includ seniori, veterani, veterani mari, persoane cu dizabilități, tineret și juniori.

1.3 – Categorii de greutate

SENIORI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG
Bărbați: -55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 85 kg, 90 kg, 100 kg, 110 kg, +110 kg.
Femei: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg.

VETERANI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG – 40 ani și peste
Bărbați: -60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg.
Femei: -60 kg, 70 kg, 80 kg, +80 kg.

VETERANI MARI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG – 50 ani și peste
Bărbați: -70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg.
Femei: -60 kg, 70 kg, 80 kg, +80 kg.

VETERANI SENIORI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG – 60 ani și peste
Bărbați: -70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg.

SUB-JUNIORI 15 BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG (14, 15 ANI)
Juniori: -45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, +70 kg.
Junioare: -40 kg, 45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, +70 kg.

JUNIORI 18 BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG (16-18 ANI)
Juniori: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, +80 kg.
Junioare: -45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, +70 kg.

TINERET 21 ANI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG (19-21 ANI)
Tineri: -55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 85 kg, 90 kg, +90 kg.
Tinere: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, +70 kg.

PERSOANE CU DIZABILITĂȚI BRAȚUL DREPT ȘI STÂNG

Dizabilități fizice, în șezut (PID)
Bărbați: -55 kg, 65 kg, 75 kg, +75 kg
Femei: -65 kg, +65 kg

Dizabilități fizice, în picioare (PIU)
Bărbați: -60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg
Femei: -65 kg, +65 kg

Juniori 23 (maxim 23 ani)
Băieți: -55 kg, +55 kg
Fete: -50 kg, +50 kg

Dizabilități fizice cu membre superioare amputate, în șezut (PIDH)
Bărbați: -80 kg, +80 kg

Dizabilități fizice cu membre superioare amputate, în picioare (PIUH)
Bărbați: -85 kg, +85 kg

Dizabilități vizuale, în picioare (VI)
Bărbați: -60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg
Femei: -60 kg, 70 kg, +70 kg

Dizabilități auditive, în picioare (HI)
Bărbați: -60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg
Femei: -60 kg, 70 kg, +70 kg

1.4 – Cântar oficial

Nu se permite nici o marjă de greutate pentru îmbrăcăminte, sportivul se va cântări nud dacă dorește să se califice la o anumită categorie de greutate. Greutatea trebuie citită la 0, ex.: pentru categoria 70 kg., greutatea citită nu trebuie să depășească 70,0 kg. Fără nici un avantaj, dacă un sportiv are membre artificiale sau proteze și dorește să concureze cu acestea, trebuie să se cântărească cu ele.

1.4.1 Nu vor exista dispute privind procedura din timpul cântarului oficial. Cântărirea se va face în baza listei de ordine, ex.: prima echipă înregistrată la Secretarul General va fi prima echipă la cântarul oficial și așa mai departe. WAF are dreptul să refuze la cântarul oficial orice țară care nu îndeplinește cerințele WAF sau care creează dezordine.

1.4.2 Cântărirea se va face numai pe cântare certificate. Cântărirea nu se va face mai devreme de 24 ore înainte de începerea competiției. Arbitrilor care concurează li se permite să se cântărească la primul cântar oficial împreuna cu juniorii si veteranii.

1.4.3 La cântărire sportivul poate fi însoțit de un oficial al țării pe care o reprezintă.

1.4.4 Se poate folosi mai mult de un cântar oficial.

1.4.5 Directorul Cântarului Oficial este autoritatea finală pentru toate procedurile de cântărire.

1.4.6 Concurentul se poate înregistra la categoria greutății proprii sau o categorie mai sus.

1.5 – Grupe de vârstă, aceleași pentru ambele sexe

Important: Vârsta este determinată de anul calendaristic.

Sub juniori	14, 15 ani
Juniori	16-18 ani
Tineri	19-21 ani
Seniori	orice vârstă
Veterani	40 ani și peste
Veterani mari	50 ani și peste
Veterani seniori mari	60 ani și peste

- Dacă WAF solicită, dovada anului de naștere se face prin prezentarea pașaportului sau certificatului de naștere.

- Dacă WAF solicită, dovada sexului se face prin constatarea făcută de un fizician/ medic numit de WAF.

- Dacă WAF solicită, dovada dizabilității se face prin prezentarea certificatului de persoană cu handicap sau a altor documente medicale autentice.

1.6 – Sistem punctare pe echipe

Clasificarea pe echipe se va face pe baza numărului de medalii de aur, argint și bronz. În cazul în care două echipe au același număr de medalii de aur, argint și bronz, poziția celor două va fi determinată de următorul sistem de punctare:

Locul 1 = 10 puncte	Locul 2 = 7 puncte	Locul 3 = 5 puncte	Locul 4 = 4 puncte
Locul 5 = 3 puncte	Locul 6 = 2 puncte	Locul 7 = 1 punct	

- Oficialii WAF sunt responsabili pentru gestionarea și înregistrarea punctelor pe echipe la toate categoriile.

- Punctele pe echipă vor fi adunate individual pentru categoriile de seniori, veterani si veterani mari, juniori, tineri și persoane cu dizabilități.

CAPITOLUL 2 – SPECIFICAȚII ECHIPAMENT

2.1 Masa de skandenberg

Masa pentru stat pe scaun: înălțime 71,1 cm (28") de la podea.
Masa pentru stat în picioare: înălțime 101,6 cm (40") de la podea.
Toate celelalte specificații sunt identice pentru ambele tipuri de masă.

2.2 Blat masă

91,4 cm (36") x 66,0 cm (26").
Picioarele vor fi minim 71,1 cm (28") în interior și minim 45,7 cm (18") între ele.

2.3 Cotiere

Vor fi pătrate 17,8 cm x 17,8 cm (7"x 7"). 5,1 cm (2") grosime, fabricate din spumă/ burete cu densitate mare, acoperită material de vinilin/ rexin. Buretele acoperit poate fi montat pe o placa de metal cu grosimea de 3,2 mm (1/8"), 17,8 cm x 17,8 cm (7"x 7") cu două șuruburi cu filet, diametru 0,6 cm (1/4") și lungime de 4,4 cm (1 3/4"), sudate pe placă pentru a se putea îmbina în blatul mesei.

Pentru a stabili centrul mesei se va trasa o linie între cele două mânere care poate fi din vopsea, tapițat sau din banda adeziva. Aceasta va fi folosită la campionatele WAF.

2.4 Padurile de atingere

Lungime 25,4 cm (10") x 10,2 cm (4") înălțime. Fabricat asemănător cu cotierele din materiale de calitate superioară.

2.5 Poziționarea cotierelor

Cotierele trebuiesc poziționate la 5,1 cm (2") de marginea aferentă.
Acestea trebuie să se suprapună la jumătate în partea dreaptă a centrului, pentru masa de brațul drept și în partea stângă a centrului, pentru masa de brațul stâng.

2.6 Pad-uri de atingere

Pad-urile vor fi în unghi. Distanţa dintre pad-uri va fi de 12,7 cm (5") de la colţul interior al cotierei la colţul interior al pad-ului de atingere şi la 1,3 cm (1/2") de la marginea lui masurat la colţul exterior al pad-ului.

Distanţa dintre colţul exterior al pad-ului de atingere şi mâner va fi de 7,0 cm (2 3/4")

Dacă acestea sunt dimensiunile mesei pentru braţul drept, pentru bratul stâng dimensiunile vor fi in oglinda.

2.7 Mânere

Trebuie plasate la mijloc, la 33,0 cm (13") faţă de marginile mesei şi 2,5 cm (1") în interior faţă de margine. Mânerul are diametrul de 2,5 cm (1") şi înălţimea de 15,2 cm (6") de la blatul mesei.

2.8 Scaunele

Vor fi pătrate cu latura de 45,7 cm (18"): Șezutul va fi la înălțimea de 45,7 cm (18") de la podea. Marginea frontală trebuie să fie paralelă cu marginea mesei. Scaunele și masa trebuie să fie asigurate prin prindere de un suport sau de podea.

2.9 Material

Cel mai bune materiale ce se pot folosi sunt țevile pătrate împreună cu țevile tubulare, tablă și cornierele de metal, dar nu mai mult de 5,1 cm (2”) în diametru sau lățime. Blatul mesei și blaturile scaunelor sunt făcute în mod normal din placaj de 1,9 cm (3/4”).

Blatul mesei și ale scaunelor pot avea un strat subțire de spumă, acoperită cu un material de tip vinilin pentru a adăuga un aspect finisat și confortabil. Nu se pot folosi materiale de tip plexi-glass sau bandă reflexivă pe blatul mesei sau pe blaturile scaunelor.

2.10 Suportul pentru magneziu

Un suport potrivit pentru magneziu trebuie plasat de o parte și de alta a mesei dar la o distanță suficientă astfel încât să nu deranjeze nici arbitrii nici oficialii cu praful care se ridică în aer sau cu sportivii care se pregătesc pentru meci.

2.11 SCENA

Dacă se folosește o scenă înaltă, peste 1 metru, gazdele sunt responsabile să furnizeze și instaleze balustrade de protecție în jurul perimetrului, pentru a evita riscurile de accidentare prin cădere a competitorilor și oficialilor.

Scena trebuie să aibă o treaptă de 43,2 cm (17") la 53,3 cm (21") cu o lățime minimă de 100,0 cm (39,3”). Treapta este pentru arbitrul secund care prin poziția mai joasă nu obturează câmpul vizual al camerelor de filmat, fotografiat și al spectatorilor.

Scenele vor fi proiectate și cu intenția de a ține spectatorii departe de masa de competiție, precum și de masa de punctaj.

2.12 Platformele înălțătoare

Platformele înălțătoare pot fi folosite de competitorii care sunt dezavantajați din cauza înălțimii. Platformele pot fi folosite în combinație cu pantofi sport cu platformă sau mai multe platforme, astfel încât să ridice competitorul, cel puțin cu talia la blatul mesei. Competitorii pot folosi o platformă personală cu permisiunea Arbitrului Șef acordată înainte de începerea concursului.

Pentru eficiență și manipulare ușoară, platformele vor fi construite din placaj de 1,3 cm (1/2") grosime, 10,2 cm (4") înălțime pe 91,4 cm (36") lățime și 81,3 cm (32") adâncime. Acestea vor fi decupate în partea de sus pentru a se potrivi între picioarele mesei de pe fiecare parte, pentru a preveni alunecarea lor în timpul competiției. Vor fi lăsați aproximativ 7,6 cm (3") de la partea superioară, de la decupaje, pe fiecare parte.

Un mâner va fi decupat în centrul platformei pentru a ușura instalarea și înlăturarea platformei înălțătoare de la masă.

2.13 Strap-uri

Când se folosesc, acestea trebuie să aibă lățimea standard de 2,5 cm cu cataramă de plastic sau metal și nu din arici.

2.14 Uniforma / Echipamentul sportiv

2.14.1 Toți participanții, inclusiv sportivii și oficialii, trebuie să fie familiari și să respecte codul vestimentar WAF. Fiecare țară trebuie să fie identificabilă și fiecare competitor trebuie să fie identificat cu țara sa.

2.14.2 Numai tricouri cu mânecă scurtă sau maieuri și pantaloni sport (fără blugi) sunt acceptați în timpul competiției. Un spațiu limitat de reclamă este acceptat numai pe tricouri.

2.14.3 Pantofii sunt necesari ca parte a uniformei și pentru a concura în turneu.

2.14.4 Nici un competitor nu poate concura fără echipament sportiv, nici un competitor nu va fi premiat fără acesta. Dacă un competitor vine pe scenă să concureze fără echipament, acesta va pierde acel meci. O țară care nu are echipament similar pentru toți sportivii, poate face cerere în scris, înainte de startul competiției, Comitetului Executiv pentru soluționare.

2.15 Certificarea echipamentului competițional

Comisia de Arbitrii WAF și Comisiile de Arbitrii ale Federațiilor Continentale pot certifica mesele oficiale de skandenberg, platformele și strap-urile în conformitate cu regulile WAF. Certificarea va fi valabilă la nivelul unde aceasta a fost emisă. Certificarea WAF este valabilă pentru toate campionatele. Certificarea Continentală este valabilă numai pentru campionatele continentale și naționale din continent. Certificarea Națională este valabilă doar la nivel național.

CAPITOLUL 3 – ARBITRII

3.1 Directorul arbitrilor

3.1.1 este responsabil pentru misiunile arbitrilor la și în timpul competiției WAF.

3.1.2 este responsabil cu supervizarea arbitrilor în timpul competiției și pentru emiterea unui raport de performanță la sfârșitul competiției pentru fiecare din arbitrii participanți.

3.1.3 este responsabil cu eliminarea oricărui arbitru care este considerat iresponsabil sau nepotrivit tehnic pentru a arbitra campionatul WAF.

3.1.4 este responsabil sa aducă în atenția executivului WAF, dovezi documentate pentru un arbitru ce trebuie sancționat pentru comportament nedorit sau abatere flagrantă.

3.1.5 este responsabil să se asigure că arbitrii respectă codul vestimentar al arbitrilor WAF la campionatele WAF.

3.1.6 Fiecare arbitru cu gradul de Master WAF are șansa să candideze pentru poziția de Directori Arbitri WAF.

3.1.7 Este responsabil să țină un Seminar Tehnic pentru Arbitri, la care toți căpitanii echipelor vor participa.

3.2 Directorul de Pregătire a arbitrilor

3.2.1 este responsabil să asigure arbitrii care sunt competenți atât fizic cât și tehnic, să arbitreze un campionat WAF.

3.2.2 este responsabil să implementeze un control scurt și cuprinzător arbitrilor competiției înainte de începerea acesteia.

3.2.3 este responsabil să supravegheze programul de pregătire internațional, să implementeze programul și să fie la curent cu orice schimbare a regulilor.

3.3 Arbitrul competiției

3.3.1 Este responsabil să poarte ținuta corespunzătoare codului vestimentar WAF pentru arbitri, care este format din: tricou cu mânecă scurtă cu dungi albe și negre, late de 2,5 cm; pantaloni, șosete și pantofi de culoare neagră. Numele acestuia poate fi imprimat doar pe pieptul drept al tricoului. Gradele vor apărea pe mâneca dreaptă la 2,5 cm de manșetă.

3.3.2 Arbitrului nu îi este permis sa afișeze steagul vreunei țări pe tricoul său.

3.3.3 Este responsabil să cunoască complet regulamentul WAF și să se prezinte la evaluările și testările WAF, oriunde este solicitat, înainte de campionat.

3.3.4 Este responsabil să se manifeste într-o manieră neutră și profesională. Arbitrii nu trebuie să felicite concurenții individual, dar pot felicita ambii concurenți într-un meci bine făcut.

3.3.5 Un arbitru calificat are voie să arbitreze într-o zi în care nu concurează.

3.3.6 Arbitrii care fac două sau mai multe greșeli în aplicarea regulamentului, într-o competiție, pot avea rangul coborât cu o categorie.

3.4 Arbitrii pentru stilul în picioare – Doi arbitrii vor fi folosiți la masă:

3.4.1 Arbitrul care dă startul meciului este considerat arbitru principal pentru meciul respectiv. Arbitrul asistent va urmări greșelile de cot la începutul meciului și va ajuta la pornirea meciului într-un mod corect. După ce meciul a început, ambii arbitri vor urmării pentru fiecare parte, greșelile de cot și pin-ul.

3.4.2 O data ce arbitrul este setat pentru o masa, acesta nu poate fi înlocuit, decât dacă este lipsit de competență și cunoștințe tehnice.

3.4.3 Poziția arbitrului secund la masă pentru o mai bună expunere a meciurilor.

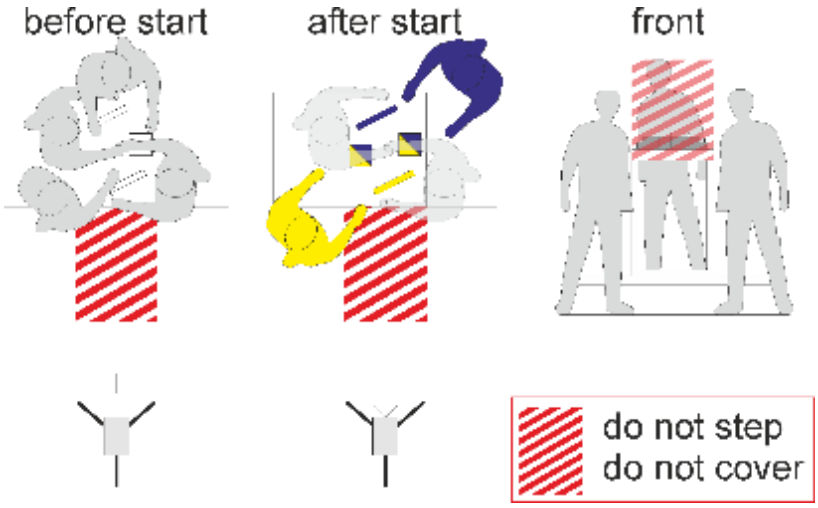
a) Arbitrul secund nu va sta în fața mesei decât dacă ajută la punerea strap-ului sau la priza de arbitru. Aceștia pot sta lateralul mesei.

b) Înainte de începerea meciului, arbitrul secund nu va sta cu spatele la public.

c) Înainte de începerea meciului, arbitrul secund va comunica prin semne de mână numai sub nivelul pin-ului.

d) Suportul pentru meciul în strap sau priza de arbitru se va face cu o singură mână, din lateralul mesei, dacă este posibil.

e) Nici un meci nu poate începe dacă al doilea arbitru stă în fața mesei.



CAPITOLUL 4 – REGULI

4.1 Regulile campionatului

4.1.1 Campionatul mondial va fi întotdeauna susținut în ultimele două săptămâni din septembrie, această schimbare va fi aplicată începând cu 2012.

4.1.2 Competițiile pentru brațul drept și stâng vor fi ținute în zile diferite.

4.1.3 Concurenții fiecărei categorii de greutate vor fi chemați pe scenă când le vine rândul să concureze. Aceștia vor fi notați pe listele de autentificare. Apoi meciurile vor începe. O zonă specială va fi asigurată pentru a găzdui sportivii ce concurează la categoria respectivă.

4.1.4 Bandajele și curelele pentru încheieturi, cotierele și bandajele pentru cot, bandajele de protecție, inelele și brățările nu sunt premise pe brațe. ***Un braț este definit ca partea a corpului ce începe de la umăr și se continuă până în vârful degetelor.**

4.1.5 Sportivii (decât dacă le este permis de arbitrul principal de la masa), nu se pot apropia de masă la mai puțin de aproximativ 6 metri. O penalizare strictă poate fi aplicată.

4.1.5.1 Pentru clasele / campionatele de Para-Armwrestling, dacă este necesar, un antrenor sau un asistent poate ajuta un concurent să urce pe scenă și să-l așeze la masă, dar trebuie să părăsească scena imediat după și să nu se întoarcă decât dacă arbitrul îi cheamă înapoi sau declară meciul încheiat.

4.1.6 Pot fi scăzute puncte din punctajul echipei unei țări pentru încălcări ale disciplinei sau comportamente sportive inadecvate.

4.1.7 Comportamentul sportiv inadecvat nu va fi tolerat și poate duce până la interzicerea concurării în campionat.

4.1.8 Nu sunt permise meciuri în afara competiției, în timpul sau înaintea campionatului. Nici o întrerupere a procedurilor programate nu este permisă.

4.1.9 Pentru protest se va percepe o taxă de 50 €. Dacă protestul este Admis, suma de 50 € se returnează. Dacă protestul este Respins, suma de 50 € este pierdută.
Toate protestele vor fi gestionate în afara scenei la masa secretariatului, pentru încălcarea acestei reguli penalizarea este de 100 €.

4.1.10 Semifinalele și finalele nu pot fi arbitrate de arbitri de aceeași naționalitate cu concurenții (dacă se joacă la o singură masă și este posibil). Arbitrul Principal este responsabil pentru implementarea acestui articol.

4.1.11 Arbitrajul cu ajutorul imaginilor video poate fi limitat doar la proteste.
Când se utilizează camere video:

- Cele două cotiere trebuie să aibă culori diferite între ele.
- Dimensiunea monitorului TV trebuie să fie de minimum 55,9 cm (22 ”).
- Dimensiunea cotierei afișat pe ecran trebuie să fie de cel puțin 12,7 cm (5 ”).
- Echipamentele de înregistrare trebuie să aibă redare instantanee, precum și înregistrare.
- Trebuie să existe o comunicație cu microfon între arbitrul secund de la monitor și Arbitrul principal de la masă.
- Unghiurile de poziționare și afișajul camerei trebuie să fie configurate la indicațiile Arbitrului Principal.

4.1.12 Arbitrii vor accepta, la toate competițiile oficiale, care se desfășoară în conformitate cu regulile WAF, orice date video (clip video), înmânate acestora, în timpul examinării protestului, cu condiția ca pe suportul video (cameră video, cameră foto, telefon mobil și altele) să se poată distinge o imagine clară, de necontestat unde se poate realiza un cadru static, care va arăta clar situația atacată prin protest (separarea cotului, încheietura pierdută, atingerea cu umărul, start fals și altele).

4.2 Testarea anti-doping

4.2.1 Testarea anti-doping va fi admisă la orice campionat mondial, internațional, continental și național, cu condiția ca acestea să fie sub egida WAF. Reclamanții trebuie să plătească taxele necesare în dolari americani și acestea să fie însoțite de o scrisoare către președintele WAF sau comitetelor disciplinare.

4.2.2 Dacă 2 sportivi sau mai mulți dintr-o Federație Națională sunt găsiți pozitivi, același număr de teste suplimentare trebuie efectuate în cadrul acelei echipe la următorul campionat, testele vor fi plătite de către Federația Națională.
(ex. Dacă 2 sportivi dintr-o națiune sunt considerați pozitivi, trebuie efectuate 2 teste suplimentare în cadrul acelei echipe naționale la campionatul următor, plătite de această federație).

4.3 Amenzi

4.3.1 Telefoanele mobile care vor fi pornite în timpul competiției și a ședințelor de congres vor fi amendate cu o taxă de 10 €. Gazdei evenimentului îi va fi acordată o excepție. Claxoanele și instrumentele gălăgioase nu vor fi premise în public.

4.3.2 Orice sportiv sau oficial care vine pe scenă în timpul evenimentului fără permisiune va fi amendat cu 50 €.

4.3.3 O taxă de 50 € va fi percepută pentru fiecare protest, daca protestul este admis taxa se va returna țării în cauză, dacă protestul este respins, țara în cauză pierde cei 50 €. Protestul trebuie să se întâmple înaintea începerii următorului meci de la masa respectivă. Toate protestele vor fi gestionate în afara scenei la masa secretariatului, pentru încălcarea acestei reguli penalizarea este de 100 €.

4.3.4 Amenzi aplicate concurenților, antrenorilor și spectatorilor care folosesc un limbaj sau comportament inadecvat adresat arbitrilor.

Prima abatere	100 €	pentru mai multe abateri suspendare de 6 luni
A doua abatere	200 €	
A treia abatere	300 €	

4.3.5 O amendă de 100 € va fi aplicată țării membre al cărui Căpitan de echipă nu participă la Seminarul Tehnic susținut de către Directorul de Arbitri.

CAPITOLUL 5 – REGULI DE JOC

5.1 Sistemul de punctaj Dubla Eliminare

5.1.1 Campionatele WAF vor fi întotdeauna in sistemul de punctaj Dubla Eliminare. Pentru a ieși din joc, toți concurenții trebuie sa piardă de doua ori. NU se va face grila înainte de începerea competiției.
Alocarea jucătorilor în grilă se face aleatoriu.
Numărul de concurs si ordinea în grila de start va fi stabilită de sistemul informatic sau se va face prin tragere la sorți.

5.2 Reguli generale

5.2.1 Concurenții din fiecare categorie de greutate, după ce vor fi anunțați, vor veni la scena pentru a fi autentificați pe listele de concurs.

5.2.2 Numele competitorilor va fi anunțat prin mijloacele tehnice disponibile (vizual sau audio) iar aceștia au la dispoziție 60 de secunde pentru a ajunge la masa de concurs. In cazul in care nu ajung in acest interval vor primi meci pierdut.
Vor ajunge la masa, vor da mâna cu oponentul și vor face priza.

5.2.3 Părul lung trebuie prins în coadă la spate. Nu sunt permise pălăriile sau șepcile cu cozoroc. Părul poate fi acoperit de eșarfe, eșarfe religioase, bentițe de păr, toci si orice alte accesorii de cap care nu au componente care ar putea deranja oponentul. Nu sunt permise accesorii cu mesaje scrise sau simboluri care pot jigni pe ceilalți participanți, religii sau culturi. Orice articol lung trebuie legat la spate pentru a nu interveni in timpul meciului.

5.2.4 Arbitrii nu se afla la masa de concurs pentru a se lupta cu sportivii. Un arbitru va atinge ușor mâinile și încheieturile concurentul pentru a vedea că sunt aliniate corect, încheieturile drepte și brațele centrate pe masă, nerespectarea va duce la avertizarea concurentului.
Când arbitrul este satisfăcut de priză, el / ea va merge momentan în poziția de start, folosind degetele ambelor mâini, atingând ușor falanga și încheietura mâinii fiecărui concurent, înainte de a spune Ready-Go. Acesta trebuie să fie standardul pentru poziția de start.

5.2.5 Nu se admit pauze în timpul competiției, cu excepția cazurilor impuse de organizatori sau a defectului de echipament sportiv sau tehnic.

5.2.6 Doi competitori nu vor repeta meciul între ei pe parcursul categoriei decât daca meciul este pentru clasamentul final.

5.2.7 Arbitrul poate acorda toleranță unui sportiv cu dizabilități.

5.2.8 Poți învinge adversarul numai pe partea câștigătoare a mesei. Partea câștigătoare o reprezintă spațiul dintre centrul mesei si exterior spre stânga, pentru meciurile la brațul drept si spre dreapta, pentru meciurile la brațul stâng.

5.3 Pregătire / Startul meciului

5.3.1 Priza se face palma în palma, priza în jurul degetului mare, falanga / montul degetului mare rămânând vizibil. Palmele care fac priza trebuie să fie la nivel raportat la degetul arătător. Mâna liberă va fi în contact cu mânerul mesei de concurs, acest braț poate sau nu sa atingă blatul mesei. Unghiile trebuie sa fie scurtate astfel încât sa nu provoace râni adversarului. Magneziul sau creta sunt permise pentru o mai bună aderență.

5.3.2 Presiunea spre spate nu este permisa înainte de start, în încercarea de a deplasa adversarul peste centrul mesei de concurs, ea fiind sancționată la fel ca un fals start.

5.3.3 Umerii vor fi paraleli cu masa de concurs, însă pot fi poziționați la alegere ca și nivel.

5.3.4 Este necesar să fie distanță de o palma între umărul și antebrațul concurentului, la fel și între bărbie și braț înainte de start.

5.3.5 Semnalul de start al arbitrului este - Ready... Go - cadența fiind nespecificată. La sfârșitul meciului arbitrul folosind cuvântul – Stop, va indica câștigătorul cu brațul ridicat spre câștigător. Arbitrul trebuie sa facă tot ce îi stă în putința pentru a indica că meciul s-a încheiat pentru ambii competitori.

5.3.6 Pin este atunci când orice parte începând cu linia naturala a încheieturii și încheind cu vârful degetelor atinge sau trece de Pad.

5.3.7 Picioarele competitorilor pot fi înfășurate de piciorul mesei de concurs, se poate sprijini de piciorul opus al mesei, condiția fiind să nu deranjeze oponentul. Tălpile pot sa nu aibă contact cu podeaua în timpul meciului iar picioarele pot fi poziționate după preferința atât timp cat nu incomodează oponentul.

5.3.8 In cazul in care exista o accidentare in timpul competiției, numele competitorului va fi strigat până în momentul în care este eliminat. Meciul în care s-a accidentat va fi considerat pierdut.

5.3.9 Nu exista timp limita pentru o runda , însă arbitrul principal sau un medic pot decide daca un competitor mai poate continua meciul, in caz contrar meciul va fi oprit.

5.3.10 Competitorii pot alege să înceapă un meci direct in strap, priza de arbitru sau priza de arbitru cu in strap daca ambii sunt de acord.

5.4 Reguli pentru sportivii cu dizabilități. Para-Skandenberg-Armwrestling

Reguli pentru sportivii cu dizabilități fizice, în șezut (PID)

5.4.1 Clasele de dizabilități fizice, în șezut (PID) sunt pentru persoanele care nu pot sta în picioare sau folosesc scaunul cu rotile.

5.4.2 Toți concurenții trebuie să utilizeze scaune cu rotile sau scaunele standard.

5.4.3 Nu există restricții pentru înălțimea unui scaun cu rotile sau a unui scaun standard cu pernă, atâta timp cât se potrivește sub masă și nu oferă un avantaj concurentului.

5.4.4 O parte a fesei trebuie să fie în contact permanent cu șezutul scaunului, pierzând contactul va rezulta o greșeală (fault).

5.4.5 Dacă este necesar, antrenorul sau asistentul poate ajuta un concurent să urce pe scenă și să-l fixeze la masă. Trebuie să părăsească scena imediat după și să nu se întoarcă decât dacă Arbitrul îl cheamă înapoi sau declară meciul terminat.

5.4.6 În meciurile în șezut, trebuie să existe 4 arbitri: 2 pentru masă și 2 pentru a ține scaunele și a privi pentru greșelile de șezut.

Reguli pentru sportivii cu dizabilități auditive (HI)

5.4.7 Clasele de dizabilități auditive (HI) sunt pentru persoanele care au probleme severe cu auzul (surzi).

5.4.8 Campionatele pentru surzi vor respecta regulile obișnuite WAF, cu două excepții: setarea prizei – procedura de start, și avertizarea pentru poziția periculoasă.

5.4.9 Realizarea prizei pentru concurenții surzi. Arbitrii care arbitrează la această clasă vor folosi doar semnale vizuale și nu le vor vorbi (verbal).

5.4.10 Pentru a începe meciul arbitrul va scoate o mână de pe priza concurenților și le va arata degetul mare în sus (ready?) timp de aproximativ una sau două secunde, apoi va scoate cealaltă mână de pe priza concurenților în același timp cu anularea semnalului degetul mare, această acțiune indicând începutul meciului (GO), această procedură va înlocui cuvintele „ready - go” și se va face în tăcere.

5.4.11 Avertisment privind poziția periculoasă. Arbitrii nu trebuie să dea un avertisment pentru poziția periculoasă, ei pot opri meciul.

Reguli pentru sportivii cu dizabilități vizuale (VI)

5.4.12 Clasele de dizabilități vizuale (VI) sunt pentru persoanele care au probleme severe cu vederea (orbi). Atleții cu dizabilități de vedere trebuie să poarte o mască pentru ochi prin care sa nu poată trece lumina.

5.4.13 Campionatele pentru nevăzători vor urma regulile obișnuite WAF, cu o singură excepție, avertizarea pentru de poziția periculoasă.

5.4.14 Avertisment privind poziția periculoasă. Arbitrii nu trebuie să dea un avertisment pentru poziția periculoasă, ei pot opri meciul.

CAPITOLUL 6 – CUVINTE UNIVERSALE

Toți concurent trebuie sa cunoască următoarele cuvinte.

Ready Go [redi gău] Fiţi gata - Start	**Knuckles** [nacăls] Falange	**Elbow down** [elbou daun] Cotul jos	**Wrist** [ruist] Încheietura	**Shoulders** [şoldărs] Umerii
Stop Opreşte-te	**Warning** [uărning] Avertisment	**Winner** [uinăr] Câştigător	**Up** [ap] Deasupra	**Referee Grip** [refery grip] Priză de arbitru
Back [bec] Înapoi	**Thumb down** [tamb daun] Degetul mare jos	**Don't move** [dont muv] Nu mişca	**Center** [sentăr] Centru	**Coincidental** [coincidental] Greșeală Coincidentă
Grip [grip] priză	**Foul** [fol] Greșeală	**Down** [daun] Dedesubt	**Strap** [strep] Chingă	**Dangerous position** [dengeros poziţion] Poziție periculoasă

- Cuvântul SHOULDER va descrie o poziție periculoasa.

CAPITOLUL 7 – AVERTISMENTE

7.1 Orice mișcare înainte de start a umerilor, brațului, palmei sau degetelor va atrage un avertisment, în cazul în care competitorii nu se afla în priza de arbitru atunci va fi dictată o greșeala.

7.2 Daca un competitor cauzează o întârziere a startului se va dicta avertisment.

7.3 Pierderea contactului cu mânerul mesei de concurs atrage un avertisment fără ca meciul sa fie oprit, in cazul in care s-a câștigat un avantaj înainte de reprinderea mânerului meciul va fi oprit si se va dicta greșeala celui in cauza. Contactul cu mânerul trebuie sa fie peste nivelul blatului mesei. Persoanele fără un braț sau fără palma nu sunt obligate să aibă contact cu mânerul.

CAPITOLUL 8 – GREȘELI

Nota: Două avertismente reprezintă o greșeală.
Două greșeli reprezintă meci pierdut.

8.1. Greșeli

8.1.1 În cazul în care competitorii nu ajung la masa in 60 de secunde vor primi meci pierdut. Numele lor vor fi repartizate pe tabloul de concurs exact ca in cazul unei înfrângeri, in cazul in care mai au o înfrângere la activ vor fi eliminați din concurs.

8.1.2 Umerii competitorilor nu trebuie sa depășească centrul mesei, delimitat intre mânere, in timpul competiției. Reprezintă greșeala.

8.1.3 Competitorii nu pot atinge nici o parte a corpului cum ar fi bărbia, umărul sau capul. Reprezintă greșeala.

8.1.4 Împingerea intenționata a brațului în umărul oponentului va rezulta în greșeala pentru cel care a împins.

8.1.5 In momentul în care un competitor începe să intre in poziție periculoasa, arbitrul va atenționa sportivul cu voce tare astfel încât acesta să înțeleagă atenționarea. Arbitrul va instrui sportivii astfel încât aceștia să își țină palma, brațul și umărul în linie dreaptă. Competitorii nu trebuie să forțeze umărul înaintea brațului sau a palmei, în direcția mesei.

8.1.6 Competitorii nu pot cobori umărul concurent sub nivelul cotierei atunci când se află în poziție neutră sau pierzătoare. Aceasta va fi considerată poziție periculoasă. Poziția neutră este definită ca porțiunea începând cu poziția de start de la centru continuând înspre pad-ul pierzător 2/3.

8.1.7 Orice acțiune clară și intenționata care cauzează oponentului o greșeala va fi sancționata cu greșeala pentru cel care a acționat, și nici o greșeala pentru cel care a comis greșeala. Exemplu fiind împingerea intenționata a cotului înspre spatele pad-ului.

8.1.8 30 de secunde de odihna sunt permise după o greșeală.

8.1.9 Limbajul obscen si trivial, lipsa de fair-play sau abuzul fata de un oficial vor reprezenta greșeala. In cazul in care se continua se va sancționa cu eliminarea din turneu.

8.1.10 Orice greșeala acordată unui competitor care se află mai jos de 2/3 înspre pad-ul pierzător se considera înfrângere.

8.2 Priza de arbitru

8.2.1 Competitorii au la dispoziție 30 de secunde pentru a face priza, în caz contrar se intră în priza de arbitru. Priza de arbitru constă în următoarele.

8.2.2 Înainte ca arbitrul să înceapă *priza de arbitru*,

- va întreaba concurenții dacă doresc degetul mare up/ sus (deasupra)? Sau down/ jos (sub arătător)?, aratându-le pe propria mâna poziția degetului mare. În același timp va rosti cuvintele up/ sus și down/ jos.
- arbitrul va informa concurenții și spectatorii, dacă este înregistrată deja o greșeală, indicând cu un deget în sus, cu brațul din dreptul sportivului care are o greșeală.
- arbitrul va informa concurenții apoi începutul prizei de arbitru, și îi va invita prin semnul palme deschise spre centrul mesei, spunând palmele deschise la mijlocul mesei (open-hand table centre).
- mâinile concurenților sunt așezate palmă în palmă, de către arbitru, degetele mari sunt plasate așa cum a solicitat fiecare concurent (sus sau jos).
- arbitrul va comunica verbal care mână o va închide prima (la discreția arbitrului).
- degetele sunt înfășurate de către arbitru, mai întâi un concurent, apoi celălalt.
- falangele degetului mare vor fi vizibile, încheieturile drepte și priza centrată.
- concurenții nu au voie să se miște în această priză, decât atunci când mâinile sunt complet închise și arbitrul va folosi poziția de start standard care este utilizată pentru a începe toate meciurile (Articolul 5.2.4)

8.2.3 Exemple de mișcare sunt: repoziționarea degetelor, îndoirea încheieturilor, presiunea înspre spate, start fals sau ridicarea cotului de pe cotirea.

8.2.4 Orice mișcare a oricărui competitor se va sancționa cu greșeala pentru cel care a mișcat.

8.3 Greșeala de cot

8.3.1 O greșeala se acorda atunci când cotul unui competitor pierde contactul cu cotiera. Se consideră că s-a pierdut contactul atunci când:

8.3.2 Cotul se ridică vertical de pe cotieră, nu contează cat de puțin, atât timp cat este spațiu intre cot si cotirea. Nu se considera greșeala de cot atunci când cotul s-a ridicat de pe cotiera dar competitorul inca este in contact cu cotiera prin triceps sau antebrat.

8.3.3 Se considera greșeala de cot atunci când un competitor, deși este în contact prin triceps și antebraț cu cotiera dar cotul depășește perimetrul cotierei.

8.3.4 Orice greșeala comisă simultan de către competitori se considera coincidentă, meciul se oprește și se reia fără nici o greșeala acordata.

8.4 Scăparea prizei

Arbitrul va dicta greșeală pentru scăparea prizei atunci când:

8.4.1 Deschizi degetele de pe mana oponentului înainte să scape priza.

8.4.2 Închizi degetele pentru a cerea un pumn in interiorul prizei adversarului.

8.4.3 Ești în poziția încheieturii pierdute și tragi degetele în interiorul palmei adversarului, fără să mai poți ține priza.

8.5 Strap-ul

8.5.1 Strap-ul va fi folosit atunci când un meci se încheie prin scăparea prizei fără a produce o greșeală. O scăpare a prizei se petrece când ambii competitori au pierdut complet contactul prizei. Arbitrii trebuie să fie siguri de circumstanțele in care s-a produs scăparea prizei înainte de a dicta greșeala. In cazul in care arbitrii nu sunt siguri de cine a produs scăparea prizei sau dacă s-a produs din acțiunea ambilor concurenți, simultan, se dictează meci in strap, nici o greșeală nu va fi dictată.

8.5.2 Când se aplica strap-ul, arbitrii vor cere concurenților să mute coatele înspre centrul cotierelor, să unească palmele cu toate degetele deschise. Mâna liberă va atinge mânerul mesei de concurs. În aceasta poziție se aplică rapid strap-ul. Concurenții pot cere să se strângă strap-ul mai mult sau mai puțin sau să fie mutat dacă acesta este inconfortabil. Numai arbitrul poate ajusta strap-ul. Strap-ul nu poate fi plasat mai jos de 2,5 cm in raport cu linia naturala a încheieturii.
Arbitrul va înfășura prima dată, încheietura mâinii dinspre el. Înainte de introducerea strap-ului in cataramă, acesta va fi trecut prin spațiul dintre priză si strap-ul care înfășoară mâinile

8.5.3 După ce strap-ul a fost aplicat, competitorii pot face priza si poziționa coatele pe cotiera la alegerea lor.

8.5.4 Dacă un competitor dă drumul la priză in timpul unui meci in poziție pierzătoare (pozitia pierzatoare fiind determinata la mai mult de 2/3 înspre pad-ul pierzător), competitorul in cauza va pierde acel meci. Orice scăpare a prizei intenționata este o greșeala.

CAPITOLUL 9 – POLITICI

9.1 Politica WAF privind hărțuirea

A) Filozofie
Federația Mondială de Armwrestling WAF se angajează să asigure egalitatea pentru toate persoanele. WAF exclude orice formă de hărțuire verbală sau fizică, inclusiv, dar fără a se limita la: hărțuire sexuală, rasială sau etnică. În cazul în care apar incidente de hărțuire, Federația Mondială de Armwrestling va lua toate măsurile necesare care pot ajunge până la revocarea calității de membru, și excluderea individului sau a organizației vinovate de la evenimentele Federației Mondiale WAF.

B) Definiție
Hărțuirea este orice comportament intenționat, comentariu sau conduită, care amenință sau deranjează insistent.
Aceasta poate include:
- insultă verbală, abuz, amenințări sau umilință;
- observații, glume, insinuări sau batjocuri nedorite despre aspectul fizic, ținută, starea civilă, vârsta, sexul, religia, originea etnică sau națională, rasa, starea familiei sau dizabilitatea;
- afișarea imaginilor jignitoare sau disprețuitoare;
- glume practice care provoacă jenă;
- cereri sau invitații nedorite, indirecte sau explicite, sau intimidare;
- contact fizic necorespunzător, cum ar fi atingerea, lovirea, ciupirea sau lovirea;
- comportament care subminează respectul de sine al unei persoane;
- fixare vizuală sau alte gesturi;
- asalt fizic.