



PANGRATIION POLYDAMAS / PALAISMATA

Reguli



GENERAL

Competiția Polydamas / Palaismata este un eveniment pe echipe fiind definită de către patru respective doi sportivi ce folosesc orice lovituri, proiectari sau finalizări în conformitate cu regulamentul WPAF afișat pe site-ul A.R.P.A.

SPATIUL DE LUPTA

Palaestra (spațiul de luptă) are o formă rotundă cu diametrul de 10 m, acoperit cu un material moale și durabil pentru a facilita atât rostogolirea, cât și folosirea loviturilor de picioare.

TINUTA (imbracaminte)

1. Sportivii și antrenorii sunt obligați să aibă o ținută în conformitate cu regulamentele WPAF, iar cei care nu respectă aceste reguli pot fi excluși din competiție.
2. Fiecare sportiv (Pangratiast) va purta uniformă (ținută) aprobată pentru competiție (endyma) compusă din bluza largă, albă, cu maneci lungi, până la nivelul soldurilor și pantaloni albaștri până la nivelul gleznelor. În jurul reverului, precum și pe laturile pantalonilor există un model imprimat (meandros). Numai membrii din loturile naționale pot purta steagul țării aplicat pe endyma (pe umărul stâng).

ECHIPAMENT / PROTECTII

În cazul meciurilor demonstrative (Polydamas / Palaismata) nu există echipamente obligatorii (înafara uniformei), dar opțional sportivul / sportiva poate folosi tibia, cochilie sau bustiera.

HELLANODIKIS– KRITIS (Arbitrii & Judecatori)

1. Fiecare demonstrație va fi condusă de către un arbitru de centru (Hellanodikis) și 3 arbitrii de margine (Perifereias - hellanodikis).

DURATA DEMONSTRATIEI

În cazul Polydamas nu există limită de timp ci doar a numărului de tehnici folosite în demonstrative. Demonstrativul Palaismata are o limită superioară de timp de 1.30 minute, fără tehnici impuse.

DEFASURAREA SI ACORDAREA PUNCTELOR IN POLYDAMAS

1. Fiecare echipă are obligația de a prezenta șase (6) tehnici cu arme (baston scurt, cutit, baston lung) din care 4 predefinite, depășirea acestui număr duce la depunctare sau eliminarea echipei din competiție:
 - atac de sus cu direcția verticală spre cap

- atac care începe din partea dreaptă a atacatorului cu direcția paralelă cu partea stângă a celui care se apară, indiferent de înălțimea atacului
 - atac care începe din partea stângă a atacatorului cu direcția paralelă cu partea dreaptă a persoanei care se apară, indiferent de înălțimea atacului
 - atac frontal, indiferent de înălțimea atacului
2. Arbitrii de margine evaluează efortul fiecărei echipe, conform următoarelor criterii:
- Sincronizarea corectă a apărării în principal, și a mișcărilor de atac;
 - Distanța de influență corespunzătoare;
 - Tensiunea, atenția, dinamismul, continuitatea și poziția de luptă, concentrarea, înainte și după aplicarea tehnicii de aparare / atac;
 - Neutralizarea fiecărui atacator la ultima palaismata;
 - Punctajul începe de la o valoare stabilită de arbitrii, zecimalele fiind de asemenea folosite.

DESFASURAREA SI ACORDAREA PUNCTELOR IN PALAISMATA

1. Fiecare echipa are obligația de a prezenta o demonstrație ce conține atacuri de brate și picioare, lovituri din priza, proiectări și lupta la sol, numărul acestora este la libera alegere. Se poate trece oricând de la lupta la sol la lupta în picioare, neexistând impuneri a modului de desfășurare.
2. Programul de atac nu are limite, el trebuie să prezinte forme veridice de atac, care ar putea avea loc într-o situație reală.
3. Aplicarea demonstrației de palaismata se va face astfel încât să poată fi distinsă, fără pauze, cu folosirea blocajelor și a contra tehnicilor
4. Finalul demonstrativului palaismata va fi executat întotdeauna fie cu o finalizare sau cu abandonul unui luptător (tehnica / lovitura ce ar duce în realitate la neutralizarea adversarului)
5. Arbitrii de margine evaluează efortul fiecărei perechi, conform următoarelor criterii:
 - Sincronizarea corectă a apărării în principal, și a mișcărilor de atac;
 - Atacul și contratacul efectuat de sportivi;
 - Tensiunea, atenția, dinamismul, continuitatea și poziția de luptă, concentrarea, înainte și după aplicarea tehnicii de aparare / atac;
 - NU vor fi punctate mișcările teatrale fără substanță.
 - Punctajul începe de la o valoare stabilită de arbitrii, zecimalele fiind de asemenea folosite.

Atat în sistemul polydamas cât și în palaismata ieșirea de pe suprafața de luptă duce la descalificarea echipei.

După înregistrarea punctelor acordate de Arbitrii la finalul unei prezentări de Polydamas sau Palaismata, arbitrii de la masă elimină punctajul cel mai mic și pe cel mai mare, încercuindu-le. Echipa care acumulează punctajul cel mai mare din totalul celor două puncte rămase, câștigă.

În cazul egalității de puncte, după executarea procedurii de mai sus, echipa câștigătoare va fi:

- echipa care are punctajul cel mai mare din punctajul din afara cercului;
- echipa care are cel mai mare punctaj dintre cele mai mici punctaje din afara cercului;
- echipa care are punctajul cel mai mare din punctajul din interiorul cercului;
- echipa care are cel mai mare punctaj dintre cele mai mici punctaje din interiorul cercului;
- dacă după procedura de mai sus, se ajunge din nou la egalitate de puncte, atunci echipele de luptători cu punctaj egal vor concura din nou, cu un program diferit

DESFASURAREA MECIULUI

1. Arbitrul de centru face anunțul "**Lavete thesis**", pentru ca sportivii să adopte poziția de începere a meciului.
2. După salutul sportivilor, arbitrul de centru spune "**Arksasthe**", iar demonstrativul începe.
3. Arbitrul de centru anunță "**pafsasthe**" (stop) atunci când demonstrația se termină.