

Regulamentul oficial al concursului de skandenberg „Cristi Migit vs 100”

I. DURATA CONCURSULUI ȘI LOCUL DESFAȘURĂRII

I.1. Înscrierile încep pe data de 12.02.2017, la ora 14:00. După primii 15 concurenți înscriși, va începe concursul.

I.2. Concursul se va desfășura în incinta **City Park Mall of Constanta** situat în Bdul. Alexandru Lăpușneanu, 116C, Constanta, Jud. Constanta.

II. DREPT DE PARTICIPARE

II.1. Are drept de participare orice persoana fizică ce dispune de act de identitate și are domiciliul în județul Constanta.

II.2. Nu au drept de participare persoanele cu domiciliul în afara județului Constanța.

II.3. Nu au drept de participare **practicanții** de Skandenberg.

II.4. Înscrierea se va face pe loc. Concurenții vor completa un tabel pe baza informațiilor din **buletin**.

II.5. Un concurent are dreptul să participe **o singura data**.

III. ASUMAREA RĂSPUNDERII IN PRIVIŢA EVENTUALELOR ACCIDENTARI.

III.1. Fiind vorba de un concurs, concurenții **participa pe proprie răspundere** și își **asumă riscul** pentru eventualele accidente.

III.2. Organizatorii **nu** sunt răspunzători pentru eventualele accidente ce pot surveni în timpul concursului.

IV. DREPTUL DE EXPLOATARE A DATELOR PARTICIPANȚILOR.

IV.1. Organizatorul are dreptul de a face publice, în scopuri publicitare numele, fotografiile și materiale filmate cu participanții concursului. Participarea la concursul vizat de prezentul regulament implică acceptarea necondiționată, exclusivă și irevocabilă a tuturor participanților că numele, fotografiile sau materialele video surprinse cu aceștia pot fi făcute publice de către organizator fără niciun fel de pretenții din partea participanților.

V. REGULAMENTUL CONCURSULUI ÎN CONCORDANȚA CU REGULAMENTUL WAF (WORLD ARMWRESTLING FEDERATION).

V.1. Masa de skandenberg este formată din 2 cotiere și 2 pad-uri ce desemnează câștigătorul. Un concurent este considerat câștigător în momentul în care încheietura adversarului trece sub nivelul pad-ului, sau îl atinge.

V.2. În momentul în care arbitrul semnalează o greșeală de cot (cotul unuia dintre concurenți iese din aria padului), meciul se oprește, reluându-se. La a doua greșeală de cot concurentul este descalificat.

V.3. Concurenții trebuie să aibă cotul la vedere

V.3.1 Meciurile vor avea loc **exclusiv** cu bratul **DREPT**.

V.4. PRIZA DE ARBITRU.

V.4.1 Concurentii au timp 30 de secunde sa faca priza, in conditiile in care priza nu se realizeaza in timpul limita, intervine priza de arbitru.

V.4.2 Priza de arbitru consta in pozitionarea palmelor, incheieturilor si a umerilor conform indicatiilor arbitrului.

V.4.3 Concurentii vor fi avertizati in conditiile in care nu respecta indicatiile arbitrului.

V.4.4 La **doua** avertismente acordate, concurentul primeste **o** greseala. La a doua greseala acesta va fi **eliminat** din competitie.

V.4.5 Fals-Startul (startul inaintea acordului arbitrului „**Ready-Go**”) va rezulta intr-un avertisment.

V.5 STRAP-UL.

V.5.1 Strap-ul este o curea ce serveste la mentinerea prizei dintre cei doi concurenti.

V.5.2 Se apeleaza la strap in momentul in care se pierde priza dintre cei 2 concurenti.

V.5.3 Strapul este aplicat de arbitru, concurentii urmand sa fie avertizati in conditiile in care nu respecta indicatiile arbitrului * **IDEM V.3.4***.

VI. TERMENI UTILIZATI DE ARIBTRU.

VI.1. „Ready-go”: Desemneaza startul meciului.

VI.2. „Incheietura”: Acest termen se foloseste in momentul in care arbitrul solicita concurentilor sa indrepte incheieturile.

VI.3. „Proiectie”: Acest termen se foloseste in momentul in care priza este prea apropiata de unul dintre paduri.

VI.4. „Centru”: Acest termen se foloseste in momentul in care priza este in dezavantajul unuia dintre oponenti, meciul trebuie sa inceapa de la centrul mesei.

VII. PREMIEREA.

VII.1. Premiera se face in conditiile in care unul dintre concurenti indeplineste conditiile pentru castigarea meciului.

ORGANIZATOR

Iorgu Cosmin

