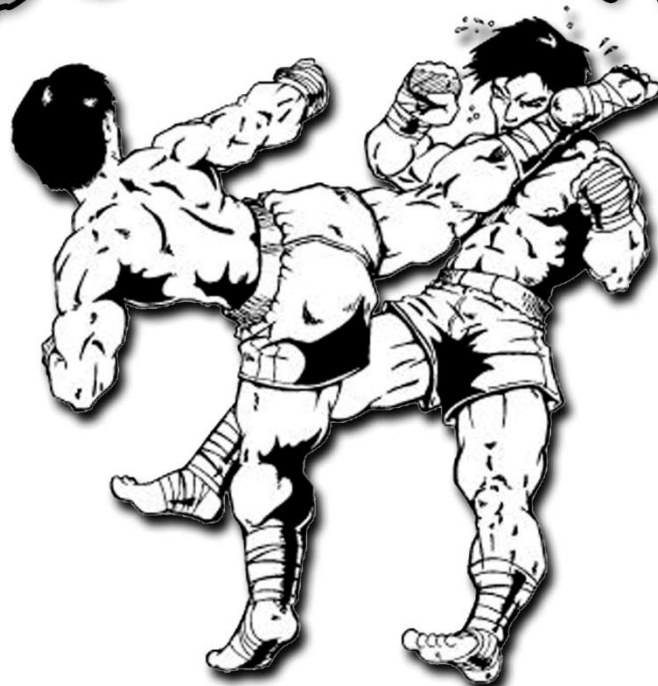




REGLAMENTO DEL COMBATE DE SANDA



ESTE REGLAMENTO ES PROPIEDAD DE LA ASOCIACION NACIONAL DE CLUBES DE ARTES MARCIALES CHINAS SE PROHIBE LA REPRODUCCION TOTAL O PARCIAL DEL MISMO SIN LA AUTORIZACION EXPRESA DE LA ASOCIACION



REGLAMENTO COMBATE DEPORTIVO SANDA

CAPITULO. 1 - Reglas generales

Art.1 Tipo de competición

La competición será combate deportivo Sanda, los competidores deben tener por lo menos 18 años cumplidos el día de la competición.

Art.2 Duración

El Combate consistirá en 2 asaltos de 2 minutos cada uno, con un descanso de 1 min. En caso de necesidad un 3^{er} asalto de 2 minutos será llevado a cabo, en caso de que los anteriores terminen empates.

Art.3 Categorías De Pesos

Competidores Masculinos		Competidoras Femeninas	
Categoría 50 Kg	(-50 Kg)		
Categoría 55 Kg.	(50 Kg./55 Kg.)	Categoría 50 Kg.	(-50 Kg.)
Categoría 60 Kg.	(55 Kg./60 Kg.)	Categoría 55 Kg.	(50 Kg./55 Kg.)
Categoría 65 Kg.	(60 Kg./65 Kg.)	Categoría 60 Kg.	(55 Kg./60 Kg.)
Categoría 70 Kg.	(65 Kg./70 Kg.)	Categoría 65 Kg.	(60 Kg./65 Kg.)
Categoría 75 Kg.	(70 Kg./75 Kg.)	Categoría 70 Kg.	(65 Kg./70 Kg.)
Categoría 80 Kg.	(75 Kg./80 Kg.)	Categoría 75 Kg.	(70 Kg./45 Kg.)
Categoría 85 Kg.	(80 Kg./85 Kg.)	Categoría 80 Kg.	(75 Kg./80 Kg.)
Categoría 90 Kg.	(85 Kg./90 Kg.)	Categoría 85 Kg.	(80 Kg./85 Kg.)
Categoría +90 Kg.		Categoría 90 Kg.	(85 Kg./90 Kg.)

Art. 4. Verificación De Pesos

El horario de pesada es inapelable y su duración es de 1 hora. El peso comenzara por las categorías más ligeras. Si el peso del competidor está por debajo del límite de la categoría elegida se le permitirá competir en la categoría en la que se ha inscrito. No se permitirá a los competidores que su peso esté sobre el límite de la categoría a luchar (el exceso de peso máximo aceptado es 100 gr.). Solo se harán tres llamadas en intervalos de 30 sg. Después se dará como no presentado. Si un competidor da exceso de peso, se podrá verificar su peso una 2^a vez en los 5 minutos



siguientes al haber finalizado el tiempo de pesada. Una vez comprobado que da el peso adecuado a su categoría se le permitirá competir en dicha categoría, si no es así, podría solicitar inscribirse y por aceptación del panel de árbitros, en la categoría siguiente.

Art. 5 Área Del Combate

El área del combate es (7x7) metros del cuadrado del tapiz más uno de seguridad por cada lado. Cuando el tapiz sea elevado sus medidas son (8x8).

Art. 6 Entrando y saliendo del área del Combate.

- 1) Una vez que se han nombrado a los competidores y se han presentado en el plazo permitido, es decir: se harán máximo tres llamadas en intervalos de 30 sg. Finalizadas las mismas si alguno de los competidores no se presenta será descalificado. Estarán parados y realizarán el saludo de la "palma y del puño" a los árbitros.
- 2) Antes de cada lucha los competidores realizarán el mismo saludo al árbitro y al opositor. Iguales en el extremo del Combate.
- 3) Al oír la llamada de su nombre los competidores alcanzarán la línea roja o negra junto con el coach, según lo indicado por el jurado. El primer competidor en ser llamado siempre es el de "rojo" y estará en la derecha de la mesa del jurado. El otro competidor siempre será el de "negro" situado a la izquierda.

Art. 7 Equipamiento y protecciones

- 1) Todo competidor es obligatorio que posea dos camisetas, una roja y otra negra que no lleven publicidad de ningún tipo excepto la de su escuela, en caso contrario se usaran las de la Asociación Nacional de Clubes de Artes Marciales Chinas. Se competirá en pantalón corto pero debe ser solo rojo o negro.
- 2) Durante el combate el competidor usará:
 - a) Casco abierto (sin la rejilla delantera), homologado, acolchado en frente y nuca.
 - b) Bucal (superior o doble)
 - c) Peto homologado de sanda con cobertura abdominal y costal, con sujeción posterior. En la mujer es obligatorio el uso de protector pectoral.
 - d) Coquilla de PVC homologada, con colocación por debajo del pantalón y uso individual.
 - e) Espinilleras homologadas, no rígidas, con botín que cubran el empeine.
 - f) Guantes de 10 onzas para todas las categorías
 - g) El vendaje de la mano es opcional



- 3) El competidor competirá descalzo y con las uñas de los pies cortas.

Art. 8 Señales de la competición

- 1) La señal de comienzo será dada antes del principio de cada asalto; el gong o silbato indicara el inicio o la conclusión del asalto.
- 2) Siempre que se necesite el árbitro puede parar el Combate.
- 3) Si un competidor recibe 6 puntos de penalizaciones o más, el árbitro parará el combate y descalificará al competidor.
- 4) Los puntos registrados por los árbitros de la esquina serán recogidos al final de cada asalto. La cuenta final de cada asalto será notificada por la mesa central al árbitro central que indicara el ganador del asalto y al final el del combate.

Art. 9 Otros

- 1) El competidor respetará las decisiones del árbitro. Cualquier demanda será presentada por el coach al jurado en forma escrita previo abono de 50 €. La decisión del panel de árbitros será comunicada durante la competición.
- 2) Competidores y entrenadores acreditados serán conducidos a los lugares asignados a ellos. Las sugerencias se pueden dar solamente entre dos asaltos. Se prohíbe gritar mientras que dura el Combate.

Art. 10 Abandono

- 1) Si el competidor no puede continuar el Combate debido a lesión o por alguna otra razón esto será considerado como abandono.
- 2) En el Combate el competidor levantando una mano indica que no puede seguir.
- 3) Durante el Combate el coach puede pedir el abandono, "Tirar la toalla."
- 4) Se dará descalificado a un competidor que no se presente al ser llamado tres veces. Al igual que durante la sesión de control del peso.

CAPITULO. 2 - El Combate

Art. 12 Ataque y defensa

- 1) Las técnicas del ataque y de la defensa son esas específicas a Sanda de los diferentes estilos de Wu-shu/kung-fu

Art. 13 Blancos válidos

Los blancos válidos son

- Cabeza
- Pecho
- Muslos zona exterior, interior y posterior .



Art. 14 Golpes prohibidos penalizaciones

- Golpear la parte posterior de la cabeza, espalda, el cuello, la garganta.
- Golpear en la zona genital.
- Golpes con la cabeza.
- Golpes de codos o de rodilla.
- Golpes repetidos a la cabeza.
- Golpear a un opositor caído
- Golpear a las articulaciones
- Asir al oponente salvo que se vaya a realizar una técnica.
- Realizar barridos o proyecciones que envíe al oponente verticalmente de cabeza al suelo o lanzarlo hacia atrás.

Art. 15 Victoria del Combate

La victoria del Combate se asigna a un competidor en estos casos:

- Si hay una superioridad técnica evidente entre los competidores y uno de ellos no puede defenderse.
- Si golpean en una zona valida y permanece caído más de 10 segundos, o si se incorpora sin estar del todo consciente.
- Se produce un K.O. al ser golpeado y se ve la imposibilidad de recuperación
- Si un ataque sucio daña a un competidor y el médico determina que el Combate no puede ser continuado el oponente será descalificado
- Si el luchador levanta la mano y se autodescalifica o el coach tira la toalla.
- Si el luchador ha acumulado 6 puntos de penalización.

Art. 16 Victoria del asalto

El asalto es ganado por un competidor en estos casos:

- Si se producen 3 salidas del tapiz en el mismo asalto
- Si un competidor realiza 3 proyecciones o barridos en el mismo asalto.
- Si durante un asalto golpean en una blanco válido y se cuentan al opositor 8 segundos por 3 veces.

Art. 17 Anotando

Técnicas de 3 puntos:

- Forzar al opositor fuera del área del Combate, (tatami elevado) o sacarlo del mismo con una técnica de combate.
- Por un barrido o proyección inmediata o golpe valido y cualquier parte del cuerpo toca el suelo mientras el oponente queda de pie.
- Patada en salto a la cabeza si los dos pies están separados del suelo.

Técnicas de 2 puntos:

- Golpear la cabeza con el pie
- Barrido o proyección no inmediatos (debe ser terminado en el plazo de 3 segundos). Si ambos cayeran la puntuación será para quien impone la técnica independientemente del que la inició.



DEPARTAMENTO DE ARBITRAJE (COMBATE SANDA)
Asoc. Nacional de Clubes de Artes Marciales Chinas

Técnicas de 1 punto:

- Golpear el muslo del opositor con una técnica de piernas, siempre que vaya acompañada de otra técnica. Nunca se podrán dar dos golpes seguidos, ni se utilizarán como técnicas de desgaste.
- Golpe al pecho con el pie
- Técnicas de la mano a la cabeza y al pecho. **Solo se admitirán 2 golpes seguidos con el puño a la cabeza. El golpeo reiterado será causa de penalización y en el peor de los casos de descalificación**

Especificaciones sobre los barridos o proyecciones

- En los barridos no debe de existir percusión de la extremidad que lo ejecuta sobre el objetivo a barrer. Está prohibido agarrar del cuello del oponente por parte de ninguno de los dos competidores. No se puede apoyar las manos en el suelo para realizar estas técnicas. Realizar barridos o proyecciones que envíe al oponente verticalmente de cabeza al suelo o lanzarlo hacia atrás.
- En el caso de que ambos contendientes cayeran al suelo como consecuencia de un barrido o una proyección válidas, el juez determinará la validez de la acción y quien recibe los puntos.

Art. 18 No se consigue punto

- Los competidores golpearon un blanco válido simultáneamente o sucesivamente.
- Ambos competidores caen al tapiz sin técnica previa o fuera de este simultáneamente o en la sucesión
- Los competidores luchan de una manera desordenada
- Una proyección o barrido se realiza en más de 3 segundos.
- Una técnica acertada se realiza a las piernas del opositor pero la técnica se bloquea con la rodilla.

Art. 19 Faltas y sanciones

Penalizaciones (1 punto):

- Un competidor se retrasa en su entrada al tapiz o no comienza el combate a la orden del juez principal.
- El coach grita durante el Combate.
- El competidor grita para asustar o para molestar al opositor.
- El competidor interrumpe continuamente el Combate para ajustar el engranaje de la protección.

Penalizaciones de (2 puntos):

- El competidor o el coach grita o insulta al opositor o a árbitros.
- El competidor no obedece a las indicaciones del árbitro.
- El competidor utiliza técnicas prohibidas o golpea blancos prohibidos.



- El competidor ataca al opositor antes de la señal de salida, o después de la señal de parada.
- El competidor ataca a opositor con una técnica válida mientras que el opositor está caído.
- El competidor golpea al contrario como reacción a una técnica prohibida.
- El competidor acumula varias penas por la misma razón.

Descalificación:

- El competidor se está comportando incorrectamente con el opositor o con el árbitro.
- El competidor lastima intencionalmente al opositor usando una técnica prohibida.
- El competidor ha acumulado penas por un total de 6 puntos.
- El competidor se comporta de forma violenta y se le supone agresividad
- Si el comportamiento de cualquier competidor o de los dos no se considera serio o no se cumple el reglamento de forma reiterada causará una descalificación

CAPITULO 3. - Árbitros y jurado

Art. 20 Árbitros y composición del jurado

- 1) Debe haber de dos a tres árbitros principales
- 2) El equipo arbitral estará formado con un árbitro principal, 4 árbitros de esquina
- 3) El jurado de la mesa central 1 presidente, 1 cronometrador y dos anotadores (mínimo 1) serán responsables de preparar los expedientes de la competición)

Art. 21 Papeles de árbitros y del jurado

1) El árbitro principal de la competición:

- Controla el funcionamiento de la competición.
- Es responsable del control del área de la competición y de las protecciones.
- Soluciona los problemas que se presentan durante la competición aplicando las reglas, pero no puede cambiar las reglas.
- Da direcciones al equipo de árbitros de mesa y a los jueces de silla.
- Proporciona guía a los jueces y decide su reemplazo si fuera necesario.
- Tendrá la última palabra cuando haya un desacuerdo entre los jueces.
- Es responsable del uso de las reglas de la competición.
- Decide la asignación de los puntos relacionados con los barridos, proyecciones y las salidas.
- Asigna las penas y las enjuicia.
- Decide la descalificación de un competidor, bien directamente o después de convocar al equipo del árbitro.
- Protege a competidores contra lesiones.



- Anuncia el resultado de los Combates

2) Los árbitros de la esquina:

- Asignan los puntos a los competidores según el reglamento.
- Demuestra al árbitro principal el punto de la salida de un competidor.
- Pueden preguntar al árbitro principal sobre una decisión.
- Son convocados por el árbitro principal para expresar su opinión cuando un competidor va a ser descalificado, o en cualquier situación peculiar que pueda suceder.
- Firman al acta de puntos al finalizar un combate.

3) Jueces de mesa:

Presidente o juez principal

- Supervisa el trabajo de los jueces.
- Prepara el horario de la competición.
- Controla la preparación de las tablas de la competición y de la suscripción de los competidores.
- Registran y anuncian los resultados de cada Combate
- Soluciona cualquier problema relacionado con la competición.
- Registra cualquier demanda escrita del coach y los remite al consejo.
- Firma las actas de la competición.

Cronometrador:

- Comprueba los gong o silbatos y los cronómetros
- Son responsables de la duración cada asalto y de los descansos, de anunciar su partida / parada.
- Para el cronómetro solamente sobre una señal del árbitro principal.

Anotadores:

- Llena las tablas de la competición.
- Guarda el expediente de las penalizaciones, según lo señalado por el árbitro principal.
- Guarda la cuenta de las salidas y las comunica al presidente. Anota las penalizaciones
- Comprueba el acta remitida por el árbitro de la esquina verificándola y calculando la puntuación total recibida, las penalizaciones y las salidas.
- Es responsable de verificar el peso de los competidores.

GESTOS Y LLAMADAS DEL ARBITRO CENTRAL

1. SALUDO PALMA Y PUÑO



2. GESTO DE ENTRADA A LOS DOS COMPETIDORES



3. AMBOS COMPETIDORES SE SALUDAN



4. PRIMER ASALTO



5. SEGUNDO ASALTO



6. TERCER ASALTO



7. PREPARADOS PARA COMENZAR



8. COMIENZO DEL ASALTO O DEL COMBATE TRAS UNA PAUSA



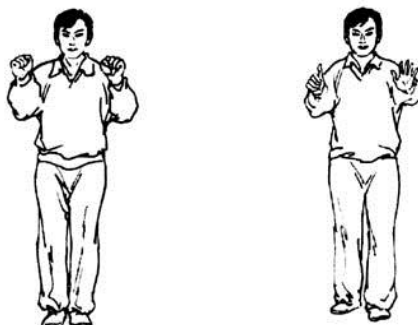
9. PARADA DEL COMBATE



10. PASIVIDAD 8 SEGUNDOS SIN ATAQUE DE NINGUN COMPETIDOR



11. CUENTA DE PROTECCION



12. INDICACION DE UN COMBATE DEMASIADO PASIVO



13. INDICACION DEL NUMERO CUENTAS DE PROTECCION



14. CUENTA DE 3 SEGUNDOS PARA BARRIDOS O PROYECCIONES



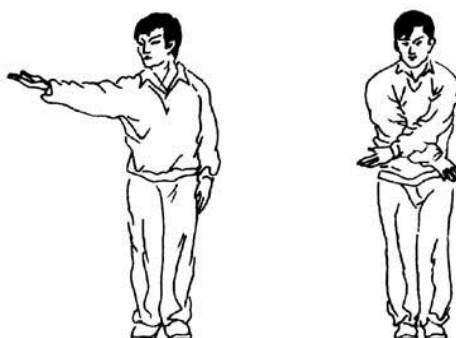
15. INDICACION DE LA ZONA DE IMPACTO DE UN GOLPE



16. UN COMPETIDOR CAIDO



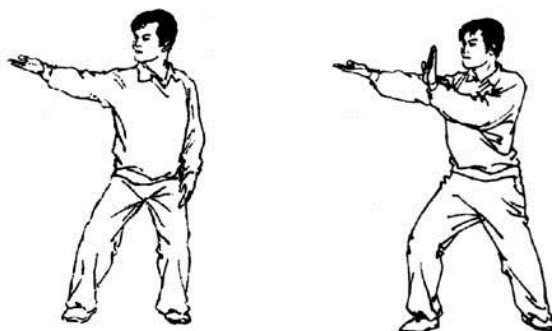
17. INDICACION DE QUIEN HA CAIDO PRIMERO. ANULAR LA ACCION



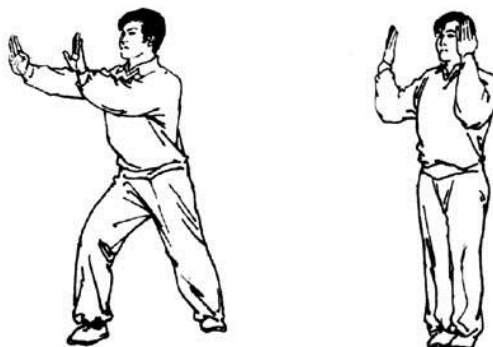
18. LOS DOS CAEN A LA VEZ



19. ROJO O NEGRO FUERA DEL TAPIZ



20. AMBOS (ROJO Y NEGRO) FUERA DEL TAPIZ



21. PATADA EN LA ENTREPIERNA



22. GOLPE DETRAS DE LA NUCA



23. GOLPE PROHIBIDO CON EL CODO



24. GOLPE PROHIBIDO DE RODILLA



25. SILENCIO AL COMPETIDOR O AL COACH QUE ESTA HABLANDO



26. AVISO O AMONESTACION



27. REPRENDER POR FALTA COMETIDA AL CONTRARIO



28. DESCALIFICACION



29. TECNICA NO VALIDA



30. TRATAMIENTO DE EMERGENCIA



31. DESCANSO INDICAR QUE VAYAN A SUS LADOS



32. CAMBIAR POSICIONES A LOS COMPETIDORES



33. EMPATE EN EL COMBATE O EN EL ASALTO



34. VENCEDOR DEL COMBATE O SOLO EL ARBITRO GANADOR DEL ASALTO



AYUDAS DE LO JUECES DE LINEA

CAIDO O FUERA



NO ES CLARA LA ACCION O LA CAIDA

