Departamento de Wushu
Federación Madrileña de Judo y Deportes Asociados
Manual de Sanda-Qingda

Traducción: Pablo Prieto

Federación Europea de Wushu

EL ORGANISMO CONTINENTAL EUROPEO OFICIAL PARA LAS ARTES MARCIALES CHINAS RECONOCIDO POR LA IWUF

NORMAS DE LA EWUF DE SANDA-QINGDA

Para combate de semicontacto - Versión 11.1 (2012)

a) para de 7 a 14 años de edad
b) para de 15 a 17 años de edad
c) para de 18 a 35 años de edad
d) para otros grupos de edad

INTRODUCCIÓN

El Sanda-Qingda (combate de semicontacto) está diseñado para la mayoría de atletas que entrenan de manera no profesional y no pueden arriesgarse con las consecuencias de los combates de Sanda a contacto pleno (anteriormente llamado Sanshou).

Las normas de la EWUF de Sanda-Qingda fueron en un primer momento maquetadas por Ng Shau Yin y Raymond Smith.

La revisión e interpretación de estas normas es solamente jurisdicción del Comité Técnico de la EWUF (CTEWUF) de Sanda-Qingda, dirigido por el Comité Técnico de la EWUF

El motivo de establecer este reglamento es impulsar la competición entre atletas jóvenes y miembros de clubes normales sin una exposición excesiva al peligro.

TODOS LOS DERECHOS DE COPIA DE ESTAS NORMAS SON PROPIEDAD DE LA EWUF

ÍNDICE

Prefacio - Introducción	página 1
Índice - Índice de contenido	página 2
Norma 1 - Ámbito de Participación	página 3
Norma 2 - Procedimiento de Competición	página 3
Norma 3 - Duración de las peleas	página 3
Norma 4 - Área de pelea	página 4
Norma 5 - Categorías por peso	página 4
Norma 6 - Procedimientos médicos	página 4
Norma 7 - Emparejamiento de Competidores	página 5
Norma 8 - Sistema de combate	página 5
Norma 9 - Entrada al área de pelea	página 5
Norma 10 - Saludo	página 5
Norma 11 - Equipamiento	página 5
Norma 12 - Códigos de vestimenta	página 6
Norma 13 - Indicaciones durante el combate	página 7
Norma 14 - Formas de ataque	página 7
Norma 15 - Áreas de ataque válidas	página 7
Norma 16 - Formas de defensa	página 7
Norma 17 - Suspensión de una pelea	página 7
Norma 18 - Técnicas prohibidas	página 8
Norma 19 - Áreas de ataque prohibidas	página 8
Norma 20 - Faltas, avisos y penalizaciones	página 9
Norma 21 - Victoria absoluta	página 10
Norma 22 - Criterios de puntuación	página 10
Norma 23 - Descalificación	página 11
Norma 24 - Decisiones	página 11
Norma 25 - Reclamaciones	página 11
Norma 26 - Antidopaje	página 12
Norma 27 - Otros asuntos	página 12
Norma 28 - Estatutos	página 12
Apéndice A - Llamadas e indicaciones del árbitro	páginas 13-18

Norma 1 - Ámbito de Participación

Este será establecido directamente por el presidente del CTEWUF o el Comité de Normas de la EWUF de Sanda-Qingda junto a los organizadores del campeonato cuando se publicite el evento. La categoría 'junior' abarca desde los 7 hasta los 14 años de edad, la 'joven', desde los 15 hasta los 17 años de edad y la de adultos, desde los 18 hasta los 35 años de edad. El Comité Médico de la EWUF podrá más tarde considerar la inclusión de categorías 'senior', y las categorías 'cadete' también podrán incluirse.

Los combates de Sanda-Qingda solo son de SEMICONTACTO, por lo que competidores de Sanda (de contacto pleno) que hayan participado en categorías de Sanda de la EWuF o la IWUF no podrán participar en la modalidad de Sanda-Qingda. Una vez que un competidor pasa de Sanda-Qingda a Sanda no debe participar de nuevo en la modalidad de Sanda-Qingda a no ser que pida un cambio de modalidad al CTEWUF, cambio que solo se podrá realizar una única vez, sin excepciones.

Norma 2 - Procedimiento de Competición

1) Los competidores deben participar por categorías, definidas como: (a) menores de 14 años: la edad mínima establecida debe ser de 7 años. La categorías las definirá la organización, con un margen de edad de dos años, por norma general (b) 14 y 15 años de edad (c) 16 y 17 años de edad (d) 18 y más años de edad: la edad máxima será de 35 años (e) Opcional: categoría Cadete, de 17 y 18 años de edad (f) Opcional: categoría Senior, de 36 a 45 años de edad. La determinación de la edad de un competidor se anunciará en las regulaciones del evento en que compite (puede incluir tanto la edad del participante el 1 de enero del año en que se celebra el evento la del momento en que se registre de acuerdo a lo que ponga en su pasaporte). Cada grupo de edad puede, según el número de competidores, subdividirse a su vez por peso y estatura si la organización y el juez central jefe así lo deciden. Se puede hacer durante el pesaje pero antes del emparejamiento aleatorio de competidores. Si no hay suficiente gente en alguna categoría se fusionará con otra si se estima seguro la organización y el juez central jefe así lo deciden. En las categorías de menores de 15 y menores de 18 años, si un competidor es, a ojos el juez central jefe, demasiado pesado o alto para su grupo se le podrá reasignar a una categoría superior, cosa no aplicable en sentido inverso.
2) 2.2 Las competiciones de ligas seguirán el mismo reglamento que el de los combates normales. La constitución de una liga y el orden de competición serán establecido por la organización, previa consulta al CTEWUF.
3) Se aplicarán las regulaciones y normativas de la EWUF

Norma 3 - Duración de las peleas

La duración de cada combate será establecida por la organización y aprobada por el comité de reglamentación pero no deberá superar los 2 minutos por asalto. En el caso de haber un empate al final del segundo asalto, se podrá incluir, y solo en este caso, un

tercer asalto. El tiempo entre asaltos debe ser de un minuto. Si hay un gran número de combates, la organización podrá reducirlos a solo un asalto.

Norma 4 - Área de pelea

El área de pelea debe ser un cuadrado de máximo 8 m de lado con una zona de seguridad de 2 m alrededor de él. El área debe estar cubierta por tatami. El tamaño podrá reducirse si así lo deciden la organización y el juez central jefe. Se podrá incluir de manera opcional una plataforma elevada de acuerdo a la normativa de Sanshou de la IWUF. El área tendrá dos líneas paralelas (las líneas en que se encontrarán los competidores), cada una de 1 m de largo, que se trazarán a 1,5 m del centro y a cada lado del área. Se trazará otra línea de 1 m a 2 m del centro del área formando ángulos rectos con las anteriores, donde se situará el árbitro, de manera que este quede mirando a la mesa central.

Norma 5 - Categorías por peso

1) Menores de 18 años: incluye a competidores de menos de 48 kg de peso, y cada categoría abarcará una diferencia de pesos de 3 kg. A partir de 48 kg, se emplean las categorías usadas con los mayores de 18 años.
2) Mayores de 18 años:
    1. menos de 52 kg (pero no menos de 48 kg)
    2. menos de 56 kg: de 52 kg a 56 kg
    3. menos de 60 kg: de 56 kg a 60 kg
    4. menos de 65 kg: de 60 kg a 65 kg
    5. menos de 70 kg: de 65 kg a 70 kg
    6. menos de 75 kg: de 70 kg a 75 kg
    7. menos de 80 kg: de 75 kg a 80 kg
    8. menos de 85 kg: de 80 kg a 85 kg
    9. menos de 90 kg: de 85 kg a 90 kg
    10. más de 90 kg
3) Competiciones de ligas: Las categorías por peso se elegirán antes del evento y no habrá más que:
    1. Menores de 14 años, (entre 7 y 13 años) con una diferencia máxima de 5 kg entre el competidor más ligero y más pesado.
    2. Mayores de 14 años, con una diferencia máxima de 8 kg entre los miembros del equipo más ligero y más pesado

Norma 6 - Procedimientos médicos

1) Todos los competidores deben poder pasar una inspección médica con prueba de dopaje incluida como y cuando la EWUF lo establezca.
2) Los competidores de Qingda solo pueden entrar en las categorías por peso y edad adecuadas (se aplicará la norma 2).
3) Se deben redactar los documentos durante el pesaje y se deben revisar por una persona autorizada antes de que el competidor acceda al evento.

4) Debe estar presente un equipo de primeros auxilios adecuado, cualificado y con experiencia durante cada combate.
5) Para eventos internacionales se establecerá también un control de pasaporte para confirmar la nacionalidad de los competidores.
6) La certificación médica de salud será revisada de cuando en cuando por la Comisión Médica según las regulaciones establecidas en el evento en cuestión.

Norma 7 - Emparejamiento de competidores

Se hará según las normas 2 y 5 (arriba). Se echará a suertes el emparejamiento de competidores antes del evento de acuerdo con cualquier ajuste realizado por la organización. Si se usan los cabezas de serie solo los que carezcan de él serán emparejados de manera aleatoria. The Se llevará a cabo el emparejamiento en presencia de un oficial de la EWUF reconocido junto con la organización.

Norma 8 - Sistema de combate

Debe haber tres tipos de principios de competición: eliminación directa, eliminación doble y liga (a veces llamada 'Pool' o 'asalto Robin').

1) Eliminación directa. Con este método los dos competidores pelean y el ganador sigue adelante para enfrentarse al siguiente en la siguiente ronda hasta que se llega a la ronda final y se proclama al vencedor.
2) Eliminación doble. Similar a la eliminación directa, pero el perdedor de cada primera ronda será repescado para la segunda.
3) Liga. Esto incluye a cada miembro de un grupo de competidores peleando con cada uno de los otros competidores de su grupo. Los ganadores de grupo seguirán adelante con más asaltos si así se planea, con más ligas o con eliminaciones directas, o se proclamará a cada ganador vencedor de su categoría (sujetas al número total de competidores). La decisión acerca del protocolo empleado la tomará el juez central jefe y la anunciará la organización.

Norma 9 - Entrada al área de pelea

1) Los competidores y sus esquinas serán dirigidos a un sitio concreto. Los dos competidores entrarán al área de pelea cuando así se lo indique el árbitro.
2) Se procederá de la misma manera al salir.
3) El competidor puede estar hasta dos segundos en el margen. Los esquinas pueden ser coaches, jefes de equipo, otro miembro acreditado del equipo y/o un asistente médico.

Norma 10 - Saludo

1) Cuando sean llamados, ambos competidores estarán de pie y harán el saludo de 'puño y palma' al público y al juez central.
2) Antes de que empiece el combate y al acabar, se saludarán entre sí y saludarán también al árbitro.

Norma 11 - Equipamiento

Los competidores son responsables de traer sus propias protecciones de acuerdo a unos estándares aceptados por el Comité de Normativa. Sin embargo, en algunos

casos, el CTEWUF puede especificar que se proveerá de alguna parte o de la protección completa de los competidores, lo cual se especificará en la normativa y la regulación del evento; en caso contrario, los competidores deberán llevar sus propias protecciones, especialmente la coquilla, el bucal, y el protector pectoral en el caso de las mujeres. El equipamiento general y obligatorio es el mismo que el empleado por la IWUF con el Sanda: casco, espinilleras con empeine, peto, bucal, peto y el protector pectoral en el caso de las mujeres. La EWUF aprobará los guantes de boxeo establecidos por el CTEWUF. A no ser que se especifique de otra manera, Se emplearán guantes de 10oz para los senior (adultos) y guantes de 8oz o 10oz para los junior, dependiendo de su categoría.

Norma 12 - Códigos de vestimenta

1) Competidores: el no cumplir con esta norma supondrá la descalificación del infractor.
    1. Los competidores deben traer su propia ropa, limpia y presentable. Debe consistir en una sudadera o en una camiseta sin dibujos (como especifique la organización) y pantalones largos (los pantalones cortos o los de boxeo no valen). Se permite llevar escudo de la asociación o país de los competidores así como el de la EWUF. No se permitirá ningún tipo de publicidad a no ser que así lo permita el Comité Ejecutivo de la EWUF. El juez central jefe tendrá la última palabra a la hora de decidir si alguna prenda es aceptable o no.
    2. No se deben llevar gafas, lentes de contacto duras o dentaduras postizas.
    3. Todo tipo de joyería o bisutería debe ser retirada. Los anillos que no se puedan quitar deberán ser cubiertos y, si aún así se considera que el anillo supondrá algún riesgo, se podrá impedir al competidor que participe. El juez central jefe tendrá la última palabra a la hora de decidir si algún anillo de estas características es aceptable o no.
    4. Todo corte o herida debe ser cubierto con buen esparadrapo para evitar que haya contacto con sangre.
    5. Los competidores lesionados no podrán participar a no ser que, con la aprobación del juez central jefe, se puede participar con una ayuda elástica.
    6. Los competidores irán descalzos durante el combate, pero se recomienda encarecidamente llevar calzado apropiado mientras no estén combatiendo.
    7. Los competidores deben cuidar su higiene personal, es decir, emplear desodorante y tener las uñas con una longitud normal y sus extremos lisos.
2) Jueces
    1. Los jueces tendrán en todo momento un aspecto limpio y presentable.
    2. Los jueces deberán llevar la vestimenta especificada para el evento y podrá incluir camisetas o sudaderas con logotipo o chándales. Si no se

anuncia nada al respecto, se deberá llevar zapatos, calcetines y cinturón negros, camisa blanca, pantalones grises, chaqueta azul marino y la corbata de la EWUF.

3. EL árbitro deberá llevar calzado adecuado de color negro o blanco, una pajatita negra y podrá quitarse la chaqueta.
4. El árbitro debreá asimismo llevar guantes de látex para evitar el contacto con sangre.
5. Todos los jueces deberán llevar dos bolígrafos (uno de repuesto) para llevar sus puntuaciones.

Norma 13 - Indicaciones durante el combate

1) Se dará una señal acordada cinco segundos antes del inicio y al final de cada ronda.
2) Los competidores y sus esquinas harán caso a las llamadas e indicaciones del árbitro de manera incondicional.
3) El juez central detendrá el combate si hay algún problema durante el asalto.
4) Cuando un competidor recibe el máximo de puntos de penalización, el que lleve la puntuación avisará al árbitro.
5) Al final de cada asalto el juez central pedirá a los jueces de esquina sus veredictos mostrando el color del vencedor o un empate, todos al mismo tiempo. El registro se podrá llevar manual o electrónicamente, según haya decidido la organización. Si se emplea el sistema electrónico el CT debe aprobarlo.
6) Para ayudar al árbitro, el que lleve la puntuación actualizará las tablas de combate con "dejando el área de pelea" y "puntos de penalización".
7) Las señales que da el árbitro se describen en el apéndice A.

Norma 14 - Formas de ataque

Se podrán emplear movimientos de ataque de cualquier estilo de wushu siempre que no estén prohibidos específicamente por el reglamento y deberán ir dirigidos a las áreas de ataque válidas. Se permiten patadas, golpes, barridos y proyecciones (solo las especificadas en la norma 22), sujetos a las restricciones específicas establecidas por el reglamento y aplicadas con diferentes variaciones según la edad de los competidores.

Norma 15 - Áreas de ataque válidas

1) Los lados de la cabeza.
2) El tronco.
3) Los lados y la parte de atrás de las piernas

Norma 16 - Formas de defensa

Se podrán emplear movimientos de defensa de cualquier estilo de wushu siempre que no estén prohibidos específicamente por el reglamento.

Norma 17 - Detención de una pelea

El árbitro detendrá la pelea cuando:

1) un competidor se ha salido del área;

2) un competidor es penalizado por una falta;
3) un competidor se lesiona;
4) hay contacto constante entre los competidores más de tres segundos;
5) hay pasividad;
6) el juez central encuentra motivos para detener el combate;
7) hay algún tipo de riesgo durante el combate.

Norma 18 - Técnicas prohibidas

1) Las siguientes técnicas están estrictamente prohibidas:
    1. Atacar o amagar a la cara.
    2. Ataques directos a extremidades (ver norma 15) o articulaciones.
    3. Golpes con la cabeza, la rodilla o el codo.
    4. Proyecciones peligrosas que supongan lesiones graves, como lanzamientos por el cuello; que puedan resultar en malas caídas (caer de cabeza); o lanzamientos por encima del nivel del pecho.
    5. Perder el tiempo.
    6. Ataques con los dedos.
    7. Luxaciones o estrangulamientos.
    8. Agarrarse o estar en clinch más de tres segundos.
    9. Agarrarse o pelear en el suelo.
    10. Bloqueos de articulaiones o similares
    11. Agarrar al oponente para posteriormente golpearlo
    12. Morder, arañar, escupir, tirar del pelo, etc.
    13. Golpeo continuo a una parte del cuerpo concreta, como la cabeza.
    14. Empujar al oponente a más de un metro de distancia
2) Todas las técnicas con intención de lesionar al oponente en vez de conseguir puntos están prohibidas, alcancen o no su objetivo. Se juzgará según lo que podría haber sucedido si dicha técnica hubiera tenido éxito.
3) La fuerza de los ataques debe ser la estimada como razonable, menos de un 10% de la capacidad de cada categoría; un uso dde más fuerza podrá suponer un aviso privado o público y/o la descalificación, con o sin previo aviso. El árbitro y el juez central serán los que se encarguen de dirimir la fuerza empleada en los ataques.

Norma 19 - Áreas de ataque prohibidas

No se podrá atacar a las siguientes partes del cuerpo:

1) Cara.
2) Parte de atrás de la cabeza.
3) Ojos o garganta
4) Coquilla
5) Espalda
6) Riñones
7) Rodillas, codos u otras articulaciones

Norma 20 - Faltas, avisos y penalizaciones

Si se comete una falta o cualquier otra infracción el árbitro o el juez central podrán dar avisos o penalizaciones. Cuando la suma de penalizaciones alcance el máximo (tres puntos si el combate es de un asalto, seis si es de dos o tres), el infractor será automáticamente descalificado y pierde el combate, acumulándose las penalizaciones a lo largo de un mismo combate. No se tendrán en cuenta en los siguientes, lo que significa que el siguiente combate lo iniciará con el recuento de penalizaciones a cero. Sin embargo, si el juez central jefe estima que se están cometiendo repetidamente faltas o que se están cometiendo para ganar ventaja aunque no se llegue al máximo de puntos de penalización, podrá descalificar al infractor, tanto por el combate en cuestión como durante el resto del evento.

1) Cuando un competidor comete una infracción, causando o no una lesión grave, el árbitro evaluará la gravedad de la misma y dará:
    1. un aviso (sin penalización);
    2. una falta leve (un punto);
    3. una falta grave (dos puntos);
    4. la descalificación.
2) Los esquinas que ofendan de manera repetida al espíritu de la competición ignorando las normas a las que están sujetos podrá también ser penalizado (con uno o dos puntos) el competidor al que ayudan, o podrá ser expulsado del evento. En este caso, deberá abandonar el área o su equipo será descalificado también por el juez central jefe. Asimismo, se podrá enviar un informa al Comité de Sanda-Qingda para mayores medidas disciplinarias. Esto también es aplicable a los espectadores.
3) Atacar a un oponente antes de que el árbitro dé inicio al combate.
4) Atacar a un oponente después de que el árbitro dé por concluido el asalto.
5) Desobedecer al árbitro.
6) Atacar a mala idea.
7) Agarrar continuamente al oponente.
8) Huir del oponente, darle la espalda.
9) Atacar a partes del cuerpo prohibidas.
10) Fingir dolor o lesiones para obtener ventaja.
11) Faltar el respeto al oponente o a los oficiales.
12) Escupir el bucal o tirar el equipamiento para ganar tiempo.

El árbitro avisará al infractor y este recibirá los puntos de penalizacion correspondientes, que se añadirán al marcador de su oponente. Si los jueces centrales reportan una falta muy grave al CTEWUF, se podrá descalificar al competidor o a su esquina. Estas penalizaciones podrían incluir suspensiones o multas.

Aclaración:

a) Faltas accidentales: técnicas permitidas que alcanzan objetivos no permitidos sin querer, como cuando el oponente se desplaza mientras se

ataca o al bloquear el ataque este se desvía. No supone penalización, a no ser que sea por falta de cuidado del infractor, en cuyo caso se le podrá avisar o penalizar.

b) Faltas deliberadas: uso de técnicas prohibidas o ataque a partes del cuerpo prohibidas de manera intencional ; podrá penalizarse sin avisar.

c) Faltas técnicas: violaciones de las normas que no estén relacionadas con técnicas u objetivos de ataque prohibidos.

Norma 21 - Victoria absoluta

1) Cuando hay una gran disparidad entre el nivel de dos competidores el árbitro podrá pedir la aprobación del juez central para proclamar como vencedor al mejor de los dos.

2) Cuando un competidor haya acumulado el máximo de penalizaciones permitidas, 3 puntos en un combate de un asalto o 6 en uno de dos o tres, se proclamará vencedor automáticamente al otro.

3) Si un competidor se sale del área de pelea tres veces en un mismo asalto se considerará que el otro lo ha ganado.

Norma 22 - Criterios de puntuación

1) Se darán dos puntos cuando:
    1. Un oponente se salga del área de pelea..
    2. El oponente sea expulsado del área por un empujón mientras se esté en el área.
    3. Se haga una una proyección limpia, incluyendo barridos en los que el cuerpo toque el suelo, siempre que se mantenga dentro del área.
    4. Se dé una patada permitida al tronco o la cabeza.
    5. Se penalice al oponente con dos puntos.
    6. Si el oponente se cae intentando hacer una técnica.
2) Se dará un punto cuando:
    1. Se dé un puñetazo a una zona del cuerpo válida.
    2. Se dé una patada a una pierna y no sea bloqueada.
    3. Se penalice al oponente con un punto.
    4. Ambos competidores caigan al suelo empleando técnicas al mismo tiempo; se le dará al que caiga después.
    5. Si un competidor está pasivo durante ocho segundos después de la cuenta atrás de pasividad, de ocho segundos también.
3) No se darán puntos cuando:
    1. Se puntúe de manera simultánea.
    2. Se ataque a la cara.
    3. Se ataque durante un agarre o clinch.
    4. Se ataque sin que se vea claramente.
    5. Ambos competidores se salgan del área.
    6. Se proyecte al oponente tras tres segundos de agarre.

7. Se agarre y se golpee al oponente.
8. Se agarre por más de tres segundos y se consiga barrer al oponente.
9. Se caiga al suelo tras emplear una técnica aérea (patada lateral con salto).
10. Se ataque desde fuera del área.

Norma 23 - Descalificación

1) Una descalificación se aplica automáticamente si un competidor ha acumulado el máximo de puntos de penalización permitido en el combate, que será de tres puntos si el combate es de un asalto y de seis si es de dos o tres.
2) El árbitro podrá, de acuerdo con el juez central, descalificar a un competidor, sin previo aviso o penalización, si se considera que ha habido una infracción para ello. En particular, se aplica a la actitud del competidor o su esquina frente a su oponente o a los oficiales, o si demuestran INTENCIÓN de herir al oponente, lo alcancen o no, pudiendo descalificarlo tanto para el combate en curso como para el evento completo.

Norma 24 - Decisiones

1) El árbitro debe tomar decisiones adecuadas que garanticen la seguridad de los competidores durante el combate.
2) La decisión del ganador de un combate será tomada por la mayoría de los jueces que están puntuando el combate. Mostrarán de manera simultánea, cuando se les pida, su decisión, si declaran vencedor al ROJO, al Negro o si hay EMPATE. El ayudante de mesa, que lleva la puntuación, registrará estas decisiones y el juez central anunciará el resultado del asalto, o del combate, en caso de que conste de más de un asalto.
3) Siempre que el árbitro o los jueces tengan alguna pregunta sobre el combate pueden consultarle al juez central.
4) La decisión del juez central debe ser definitiva y vinculante en todos los aspectos, sin incluir las posibles reclamaciones.

Norma 25 - Reclamaciones

1) Solo el registrado como líder del equipo podrá hacer una reclamación, que debe presentarse por escrito, bien al juez central, bien en el tablón dispuesto para reclamaciones, en los quince minutos siguientes de la toma de la decisión de los jueces. Se abonarán 100 euros, que serán devueltos en caso de que la reclamación tenga éxito; en caso contrario, irán para la EWUF. Caulquier falta de protocolo haciendo una reclamación supondrá la pérdida del derecho a reclamar y la pérdida de la tasa pagada. Toda reclamación se rige por la norma 25 y acepta su carácter vinculante.
2) Las reclamaciones las llevará un jurado específico para ello.
3) El Jurado de Reclamaciones debe ser convocado y disuelto por el jefe del CTEWUF, y consistirá en:
    1. Una mesa de tres personas nombradas antes del inicio del evento. Si la nacionalidad del reclamante coincide con la de uno de los jueces de

reclamación, este será sustituido por otro diferente. Ni el árbitro ni el juez central formarán parte de esta mesa.

2. Alternativamente, puede estar formado por los tres jueces con mayor graduación del evento, que serán designados por el jefe del CTEWUF o por su oficial. Ni el árbitro, ni el juez central, ni un juez de la misma nacionalidad que el reclamante formarán parte de esta mesa.

4) Si el Jurado de Reclamaciones falla en favor del que reclama se cambiará el resultado.
5) La decisión del Jurado de Reclamaciones será final y vinculante

Norma 26 - Antidopaje

Todos los participantes deben seguir la normativa de la WADA relacionada con el antidopaje adoptada e implementada por la EWUF y la IWUF.

Norma 27 - Otros asuntos

1) El uniforme de los jueces y árbitros debe ser el establecido por la EWUF. Variaciones menores podrán ser permitidas por el juez central jefe (ausencia de chaqueta en caso de calor).
2) Las indicaciones dadas por los jueces y árbitros deben ser las establecidas por la EWUF.
3) Con notificación previa, las normas podrán ser enmendadas por el CTEWUF para que sean adecuadas para el evento en que sean aplicadas.
4) A no ser que el Congreso de la EWUF u otro oficial vote, las normas de cualquier evento deben ser publicadas al menos doce meses antes del evento en cuestión. Sin embargo, por razones de seguridad, pequeñas enmiendas pueden ser realizadas, previamente explicadas y acordadas por la mayoría de los presentes en la reunión técnica de coaches antes del inicio del evento, o si la IWUF ha enmendado sus normas de manera que afecten directamente a estas.

Norma 28 - Estatutos

Se aplicarán las normativas del equipo de gobierno donde sea apropiado

Apéndice A - Llamadas e indicaciones del árbitro

1) Saludo de palma y puño

   De pie con los pies juntos, se pondrá la palma de la mano izquierda frente al puño derecho a 20-30 cm del pecho (Figs 1-2).

2) Entrada de los competidores

   De pie en el centro de la plataforma, se extenderán ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba señalando a los competidores (Fig 3). Se les llamará a entrar doblando los brazos por el codo formando un ángulo recto enfrentando las palmas de las manos (Fig 4).

Fig 1

Fig 2

Fig 3

Fig 4

3) Saludo entre competidores

   Se pondrá la mano izquierda sobre el puño derecho frente al cuerpo indicando a ambos competidores que se saluden (Fig 5).

Fig 5

Fig 6

Fig 7

Fig 8

Saludo entre competidores | Primer asalto | Segundo asalto | Tercer asalto

4) Primer asalto

   Mirando hacia el juez central, se adelantará una pierna y se flexionará, diciendo "Diyiju" o "primer asalto”. Se extenderá un brazo hacia delante con el dedo índice levantado y el resto de dedos flexionados (Fig 6).

5) Segundo asalto

   Mirando hacia el juez central, se adelantará una pierna y se flexionará, diciendo " Di’erju" o "segundo asalto”. Se extenderá un brazo hacia delante con los dedos índice y corazón levantados y el resto de dedos flexionados (Fig 7).

6) Tercer asalto

   Mirando hacia el juez central, se adelantará una pierna y se flexionará, diciendo " Disanju" o "tercer asalto”. Se extenderá un brazo hacia delante con los dedos pulgar,índice y corazón levantados y el resto de dedos flexionados (Fig 8).

7) Preparación

Se adelantará una pierna y se flexionará, entre ambos competidores, y, tras decir "Yubei" o "¡preparados!", se extenderán ambos brazos hacia los lados con las palmas de las manos hacia arriba y señalando a los competidores (Fig 9). Luego, tras decir “Kaishi" o "¡ya!”, se cruzarán las manos frente al abdomen (Fig 10).

Fig 9

Fig 10

8) "Ting (Stop)!”

Cuando se llame "Ting (Stop)!”, se adelantará una pierna y se flexionará, poniendo un brazo entre ambos competidores con los dedos hacia arriba (Figs 11-12).

Fig 11

Fig 12

9) Pasividad de ocho segundos

Cuando se llame al lado Rojo o Negro, se levantarán ambas manos frente al cuerpo, con los dedos meñique y anular de una de las manos doblados, y con el resto estirados y separados (Fig 13).

Fig 13

Fig 14

Fig 15

Fig 16

Pasividad de ocho segundos Cuenta atrás de 10 segundos Pasividad

10) Cuenta atrás de diez segundos

Mirando hacia el competidor caído, con ambos brazos doblados por el codo y ambas manos cerradas en puño frente al cuerpo, con las palmas hacia delante, se desdoblarán los dedos progresivamente, uno cada segundo (Figs 14-15).

11) Pasividad

Se doblarán los brazos frente al cuerpo (Fig 16).

12) Cuanta atrás de ocho segundos

Mirando hacia el juez central, se extenderá un brazo con el pulgar hacia arriba y los otros dedos flexionados (Fig 17).

Fig 17

Fig 18

13) Tres segundos

Cuando se llame al lado Rojo o Negro, se extenderá un brazo oblicuamente hacia arriba con la mano abierta y señalando al competidor. Mientras tanto, se moverá la otra mano frente al abdomen hacia un lado del cuerpo, con el pulgar, el índice y el corazón separados y los otros dos dedos doblados (Fig 18).

14) Ataque determinado

Se extenderá un brazo entre ambos competidores, con el pulgar extendido y los dedos doblados, mirando hacia abajo. Cuando se llame al lado Rojo o Negro, se moverá horizontalmente la mano en la dirección del pulgar como señal del ataque (Fig 19).

Fig 19

Fig 20

Fig 21

Fig 22

Appointed Attack Down Down First

15) Caída

Cuando se llame al lado Rojo o Negro, se extenderá un brazo con la palma de la mano hacia arriba y señalando al competidor caído mientras se mueve el otro brazo a un lado del cuerpo, doblado por el codo con la palma mirando hacia abajo (Fig 20).

16) Caída en primer lugar

Se extenderá un brazo hacia el competidor que haya caído primero y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se cruzarán ambos brazos frente al abdomen con las palmas de las manos hacia abajo (Figs 21-22).

17) Caída simultánea

Se extenderán ambos brazos horizontalmente hacia delante y se retirará, con las palmas de la mano hacia abajo (Fig 23).

Fig23 Caída simultánea

Fig24 Salida de un competidor

Fig25 Salida de ambos competidores

Fig 26

Fig 27

18) Salida de un competidor de la plataforma

Se extenderá un brazo hacia el competidor que se ha salido (Fig 24) y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se echará la otra mano al frente con los dedos hacia arriba y con una pierna adelantada y flexionada (Fig 25).

19) Salida de ambos competidores de la plataforma

Se dará un paso al frente flexionando la pierna adelantada y se echarán ambas manos al frente con los brazos totalmente estirados y con los dedos hacia arriba (Fig26). Después se doblarán ambos brazos por el codo frente al cuerpo con las palmas mirando hacia sí mientras se vuelve a la posición inicial, de pie (Fig 27).

20) Patada a la coquilla

Se extenderá un brazo hacia el infractor y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se pondrá la palma de la mano frente a la coquilla (Fig 28).

Fig 28 Patada a la coquilla

Fig 29 Golpe a la parte de atrás de la cabeza

Fig 30 Falta por codo

Fig 31 Falta por rodilla

21) Golpe a la parte de atrás de la cabeza

Se extenderá un brazo hacia el infractor y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se pondrá la otra mano en la parte de atrás de la cabeza (Fig 29).

22) Falta por codo

Se doblarán ambos brazos frente al pecho y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se cubrirá un codo con la otra mano (Fig 30).

23) Falta por rodilla

Se levantará una rodilla y, cuando se llame al lado Rojo o Negro, se tocará la rodilla con la mano del mismo lado (Fig 31).

24) Aviso

Se extenderá un brazo Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano mirando hacia arriba. Cuando se llame al lado Rojo o Negro se indicará la falta con la otra mano y se doblará el brazo por el codo con un ángulo recto, la mano cerrada en un puño y el pulgar señalando hacia fuera (Fig 32).

Fig 32

Aviso

Fig 33

Amonestación

Fig 34

Descalificación

25) Amonestación

Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano mirando hacia arriba. Cuando se llame al lado Rojo o Negro se indicará la falta con la otra mano y se doblará el brazo por el codo con un ángulo recto, los dedos mirando hacia arriba y la palma mirando hacia sí (Fig 33).

26) Descalificación

Cuando se llame al lado Rojo o Negro, se cruzarán ambos antebrazos con las manos cerradas en puño (Fig 34).

27) No válido

Se extenderán ambos brazos y se cruzarán moviéndolos frente al abdomen (Figs 35-37).

Fig 35

Fig 36

Fig 37

28) Tratamiento de emergencia

Mirando a la mesa de supervisión médica, se cruzarán los antebrazos con los dedos mirando hacia arriba (Fig 38).

Fig 38

Tratamiento de emergencia

Fig 39

Descanso

Fig 40

Cambio de posiciones

29) Descanso

Se extenderán los brazos a los lados con las palmas de las manos hacia arriba, señalando las áreas de descanso de los competidores (Fig 39).

30) Cambio de posiciones

De pie en el centro de la plataforma, se cruzarán los brazos frente al abdomen (Fig 40).

31) Empate

De pie entre los competidores, se agarrarán sus muñecas y se levantarán sus manos (Fig 41).

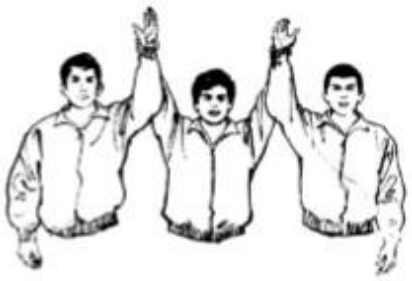

Fig 41

Fig 42

32) Ganador

De pie entre los competidores, se agarrará la muñeca del vencedor y se levantará su mano (Fig 42).