



*Departamento de Wushu*  
*Federación Madrileña de Judo y Deportes Asociados*  
*Manual de Sanda*



# *Normas para la competición europea de Wushu Sanda*

## **CONTENIDOS**

- 1) Capítulo 1: Normas generales**
  - 1. Artículo 1 - Tipos de competición**
  - 2. Artículo 2 - Sistemas de competición**
  - 3. Artículo 3 - Cualificación y requisitos**
  - 4. Artículo 4 - Categorías por peso**
  - 5. Artículo 5 - Pesaje**
  - 6. Artículo 6 - Emparejamiento de competidores**
  - 7. Artículo 7 - Vestuario y protecciones**
  - 8. Artículo 8 - Protocolos de competición**
  - 9. Artículo 9 - Abandono, retirada**
  - 10. Artículo 10 - Otros**
- 2) Capítulo 2: Oficiales y tareas**
  - 1. Artículo 11 - Oficiales**
  - 2. Artículo 12 - Personal de apoyo**
  - 3. Artículo 13 - Tareas de los oficiales de competición**
- 3) Capítulo 3: Jurado de reclamación y tareas**
  - 1. Artículo 14 - Composición del Jurado de reclamación**
  - 2. Artículo 15 - Tareas del Jurado de reclamación**
  - 3. Artículo 16 - Procedimientos y requisitos de reclamación**
- 4) Capítulo 4: Métodos de competición, criterios de puntuación y penalizaciones**
  - 1. Artículo 17 - Métodos de pelea**
  - 2. Artículo 18 - Técnicas prohibidas**
  - 3. Artículo 19 - Áreas prohibidas**
  - 4. Artículo 20 - Áreas de puntuación**
  - 5. Artículo 21 - Criterios de puntuación**
  - 6. Artículo 22 - Faltas y penalizaciones**
  - 7. Artículo 23 - Interrupción de la pelea**
- 5) Capítulo 5: Victoria y posicionamiento**
  - 1. Artículo 24 - Ganador y perdedor**
  - 2. Artículo 25 - Posicionamiento**
- 6) Capítulo 6: Estructura de competición y registro**
  - 1. Artículo 26 - Estructura de competición**
  - 2. Artículo 27 - Registro**
- 7) Capítulo 7: Llamadas y gestos**
  - 1. Artículo 28 - Llamadas y gestos del árbitro**
  - 2. Artículo 29 - Gestos de los jueces de esquina**
- 8) Capítulo 8 - Área de competición y equipamiento**
  - 1. Artículo 30 - Área de competición**
  - 2. Artículo 31 - Equipamiento**

# CAPÍTULO 1

## NORMAS GENERALES

### **Artículo 1 - Tipos de competición**

La competición de Sanda se divide en evento de equipo y evento individual.

### **Artículo 2 - Sistemas de competición**

- 1) La competición de Sanda debe seguir el sistema de ronda Robin o el de eliminación.
- 2) Cada combate consiste en tres asaltos de dos minutos con un minuto de descanso entre ellos. Un combate se gana al mejor de tres asaltos.

### **Artículo 3 - Cualificación y requisitos**

- 1) El competidor debe llevar un pasaporte expedido por el país al que representa.
- 2) Un competidor senior debe tener entre 18 y 35 años y un competidor junior, entre 15 y 18 años de edad en la fecha de la competición.
- 3) El competidor debe disponer de un certificado personal de su aseguradora.
- 4) El competidor debe disponer de un certificado sanitario que muestre su electroencefalograma (EEG), electrocardiograma (ECG), presión sanguínea y ritmo cardiaco tomados en una revisión médica hecha en los veinte días previos a su inscripción.

### **Artículo 4 - Categorías por peso**

- 1) menos de 48 kg
- 2) menos de 52 kg: de 48 kg a 52 kg
- 3) menos de 56 kg: de 52 kg a 56 kg
- 4) menos de 60 kg: de 56 kg a 60 kg
- 5) menos de 65 kg: de 60 kg a 65 kg
- 6) menos de 70 kg: de 65 kg a 70 kg
- 7) menos de 75 kg: de 70 kg a 75 kg
- 8) menos de 80 kg: de 75 kg a 80 kg
- 9) menos de 85 kg: de 80 kg a 85 kg
- 10) menos de 90 kg: de 85 kg a 90 kg
- 11) más de 90 kg

### **Artículo 5 - Pesaje**

- 1) El pesaje lo debe realizar el jefe de registro en colaboración con los oficiales de organización bajo la supervisión del Jurado de reclamación.
- 2) Solo se debe pesar a los competidores con credenciales. Deben mostrar su pasaporte en el momento del pesaje.
- 3) Los competidores deben pesarse en el lugar y momento asignados, desnudos o en ropa interior (las competidoras podrán llevar ropa interior deportiva, sin necesidad de desnudarse).
- 4) El pesaje se iniciará con las categorías más ligeras, cada una de las cuales tardará, como máximo, una hora. Un competidor que sobrepase el peso de su categoría y no pueda ajustarse a ella en el tiempo estipulado no podrá competir en el evento en cuestión.

### **Artículo 6 - Emparejamiento de competidores**

- 1) La ceremonia de emparejamiento de competidores la debe llevar a cabo el equipo de oficiales de organización en presencia del jefe del Jurado de reclamación, del árbitro jefe y los líderes o coaches de equipo.
- 2) La ceremonia de emparejamiento de competidores debe celebrarse tras el primer pesaje, empezando con las categorías más ligeras. La categoría que incluya a solo un competidor debe eliminarse.
- 3) Los líderes o coaches de equipo deben echar a suertes entre los competidores de sus respectivos equipos.

### **Artículo 7 - Vestuario y protecciones**

- 1) Los competidores deben llevar guantes de boxeo, casco y peto designados por la competición y deben usar sus propios bucales y coquillas. La ropa y protecciones del competidor pueden ser o rojas o negras.
- 2) Los competidores deben llevar camisetas y pantalones del mismo color que sus protecciones. Las competidoras pueden llevar ropa interior deportiva.
- 3) El peso de los guantes debe ser de 8 oz para las categorías de 65kg e inferiores (también para todas las categorías femeninas y junior) y de 10 oz para las categorías de 70 kg y superiores.

### **Artículo 8 - Protocolos de competición**

- 1) Los competidores deben hacer un saludo de palma y puño cuando se les presenta frente al público.
- 2) Cada asalto debe empezar con un saludo de palma y puño en la plataforma desde los lados de sus respectivos esquinas, que deberán responder con el mismo saludo.
- 3) Cada combate debe empezar con un intercambio de saludos de puño y palma entre los dos lados.
- 4) Al anunciar el resultado, los dos competidores deben intercambiar posiciones. Tras dicho anuncio, deben hacerse mutuamente el saludo de palma y puño y después de manera simultánea al árbitro, que deberá responder con el mismo saludo, y después al esquina del oponente, que deberá también responder de la misma manera.
- 5) Los jueces de esquina deben intercambiar saludos de palma y puño en el momento de su sustitución.

### **Artículo 9 - Abandono, retirada**

- 1) Un competidor incapaz de competir por lesión o enfermedad, lo cual debe ser comprobado por un médico de plataforma, o por pasarse del peso de su categoría, debe considerarse como una retirada, y no podrá participar en todo el evento. Sin embargo, los resultados obtenidos en combates previos deben contarse.

- 2) Si un competidor está perdiendo por mucho, su esquina debe, por seguridad, mostrar la señal de retirada. El competidor podrá también levantar la mano para pedir la retirada.
- 3) Un competidor que se ausente en el pesaje, no conteste en los tres pases de lista previos a un combate o se vaya tras los pases de lista sin permiso y no aparezca a tiempo por el área de competición, debe considerarse como una retirada injustificada.
- 4) Un competidor que se retire sin justificación debe tener sus resultados cancelados.

#### **Artículo 10 - Otros**

- 1) Todos los oficiales deben estar centrados en su trabajo, sin hablar entre ellos, ni deben abandonar sus puestos sin el permiso del árbitro.
- 2) Todos los equipos participantes deben acatar las normas y las decisiones de los jueces. Está prohibido reñir, insultar, arrojar protecciones o actuar de cualquier forma irrespetuosa de mostrar su descontento. Los competidores no deben marcharse antes de oír el resultado del combate salvo caso de primeros auxilios y emergencia.
- 3) El coach y el médico podrán sentarse en su sitio correspondiente y podrán dar masajes o consejos a sus competidores en los descansos intermedios.
- 4) Tanto el dopaje como la insuflación de oxígeno entre asaltos están estrictamente prohibidos.

## **CAPÍTULO 2 OFICIALES Y TAREAS**

#### **Artículo 11 - Oficiales**

- 1) Debe haber un árbitro jefe y uno o dos árbitros jefes de asistencia.
- 2) El equipo de jueces debe consistir en un juez central, un juez central asistente, un árbitro, un registrador, un cronometrador y tres o cinco jueces de esquina.
- 3) Un oficial jefe de organización.
- 4) Un registrador jefe.

#### **Artículo 12 - Personal de apoyo**

- 1) Cuatro oficiales de organización.
- 2) Entre tres y cinco registradores.
- 3) Dos o tres médicos.
- 4) Uno o dos anunciadores.

#### **Artículo 13 - Tareas de los oficiales de competición**

- 1) El árbitro jefe debe:
  1. Organizar a todos los oficiales para que se estudien el reglamento y las regulaciones de la competición, y para que trabajen con los métodos adecuados.

2. Asegurarse de que todo está listo para la competición: la plataforma, el equipamiento de arbitraje, el pesaje, el emparejamiento de competidores y la programación.
  3. Resolver problemas conforme al reglamento y las regulaciones, pero con la capacidad de modificarlas.
  4. Dirigir a los jurados y sustituir a los oficiales si fuera necesario.
  5. Notificar al árbitro, al oficial de organización jefe y a los anunciadores, con tiempo, si se produjera algún cambio en el orden de competición por el abandono de un competidor.
  6. Tener el derecho de tomar la decisión final cuando hay conflicto en un jurado.
  7. Comprobar que los oficiales están implementando correctamente el reglamento.
  8. Examinar, señalar y anunciar los resultados de la competición.
  9. Redactar y enviar un resumen informativo al Comité de Organización.
- 2) El árbitro jefe de asistencia debe ayudar al árbitro jefe y podrá actuar en su nombre en su ausencia.
  - 3) El juez central debe:
    1. Organizar a sus jueces en su trabajo y estudio.
    2. Supervisar y guiar el trabajo de los jueces, el cronometrador y el registrador.
    3. Dar un silbido con un silbato como pista de necesidad de corrección, antes de que se anuncie el resultado final, cuando el árbitro se haya equivocado o haya omitido algo.
    4. Anunciar el resultado al final de cada asalto para decidir el ganador.
    5. Encargarse de asuntos como victoria absoluta, salidas, penalizaciones y cuentas atrás de acuerdo a las condiciones de los competidores y a las puntuaciones registradas.
    6. Examinar y señalar los resultados al final de cada combate.
  - 4) El juez central asistente debe ayudar al árbitro y realizar las tareas de otros oficiales a la vez si fuera necesario.
  - 5) El árbitro debe:
    1. Comprobar la seguridad y las protecciones durante el combate.
    2. Guiar los combates mediante llamadas y gestos.
    3. Tomar decisiones acerca de caídas, salidas, penalizaciones, cuentas atrás y llamadas a los primeros auxilios.
    4. Anunciar el resultado de un combate.
  - 6) Los jueces de esquina deben:
    1. Dar puntos a los competidores de acuerdo al reglamento.
    2. Mostrar los resultados simultánea e instantáneamente a la señal del juez central al final de cada asalto.

3. Firmar las hojas de puntuación al final de cada combate para conservarlas con fines de revisión y verificación.
- 7) El registrador debe:
    1. Rellenar los formularios de los combatientes antes de la competición.
    2. Participar en el trabajo del pesaje y el registro de los pesos de los competidores en el cuadro estadístico del combate.
    3. Registrar el número de avisos, amonestaciones, cuentas atrás y salidas de acuerdo a las llamadas y gestos del árbitro.
    4. Decidir el ganador de cada asalto de acuerdo a los jueces de esquina y comunicárselo al juez central.
  - 8) El cronometrador debe:
    1. Revisar el gong y los cronómetros antes de la competición, asegurándose de que los cronómetros funcionan correctamente.
    2. Llevar un registro del tiempo transcurrido durante los combates, las pausas y los descansos entre cada combate.
    3. Cuando no haya registro informático, tocar el silbato diez segundos antes del inicio de cada asalto y tocar el gong para anunciar su fin.
    4. Leer las decisiones de los jueces de esquina.
  - 9) El oficial de organización jefe debe:
    1. Ser responsable de examinar las credenciales y formularios de acceso de los competidores.
    2. Organizar el emparejamiento de competidores y elaborar el horario de competición.
    3. Preparar los distintos formularios que se usarán en las competiciones, y revisar y verificar los resultados de los competidores para determinar sus puestos.
    4. Registrar y anunciar los resultados de todos los combates.
    5. Recopilar datos para estadísticas y los resultados.
  - 10) Los oficiales de organización deben realizar las tareas que les designe el oficial de organización jefe.
  - 11) El registrador jefe debe:
    1. Ser responsable del pesaje.
    2. Ser responsable de la preparación de las protecciones y su gestión durante la competición.
    3. Convocar a los competidores para pases de lista veinte minutos antes del inicio de la competición.
    4. Informar al árbitro jefe inmediatamente en caso de ausencia o abandono durante los pases de lista.
    5. Comprobar que el vestuario y las protecciones de los competidores se ajusta al reglamento.
  - 12) Los registradores deben realizar las tareas designadas por el registrador jefe.

13) Los anunciadores deben:

1. Dar al público una idea general del reglamento y las regulaciones de la competición.
2. Presentar a los jueces y competidores al público.
3. Anunciar los resultados de las competiciones.

14) Los médicos deben:

1. Revisar los certificados de salud de los competidores.
2. Llevar a cabo tests anti-doping en cooperación con los expertos.
3. Dirigir revisiones selectivas entre los competidores antes de la competición.
4. Proveer servicio de primeros auxilios a competidores lesionados o enfermos durante la competición.
5. Examinar casos de lesión provocados por faltas.
6. Ser responsables de la supervisión médica y proponer al árbitro jefe, con tiempo, retirar a competidores lesionados o enfermos de la competición.

## **CAPÍTULO 3**

### **JURADO DE RECLAMACIÓN Y TAREAS**

#### **Artículo 14 - Composición del Jurado de reclamación**

El Jurado de reclamación debe estar compuesta por un jefe, un subjefe y tre o cinco miembros.

#### **Artículo 15 - Tareas del Jurado de reclamación**

- 1) El Jurado de reclamación debe trabajar bajo el mando del Comité Organizador de la competición, siendo principalmente responsable de supervisar la competición internacional, en temas como revisar el área de competición y las instalaciones, el equipamiento, los horarios, el emparejamiento de competidores, el pesaje, el agrupamiento y organización del trabajo de los oficiales. El Jurado de reclamaciones debe supervisar el trabajo de los oficiales. En caso de cualquier muestra evidente de parcialidad y mal juicio, debe tener derecho a advertir a los oficiales en cuestión y, en casos severos, podrán incluso proponer al Comité Técnico de la IWUF su destitución para garantizar el buen desarrollo de las competiciones.
- 2) El Jurado de reclamación debe llevar las reclamaciones presentadas por los equipos participantes que estén en desacuerdo con las decisiones de los jueces relacionadas con el reglamento y las regulaciones de la competición. Pero dichas reclamaciones deben ceñirse a decisiones relacionadas con el equipo reclamante.
- 3) El Jurado de reclamaciones debe llevar las reclamaciones inmediatamente tras recibirlas y notificar debidamente a las partes interesadas.

- 4) El Jurado de reclamaciones debe investigar el asunto en cuestión y podrán ver los vídeos si fuese necesario. Puede suponer reuniones e invitación de terceras personas involucradas como observadoras sin derecho a voto. Debe asistir más de la mitad de los miembros del Jurado de reclamación. Solo las decisiones acordadas por más de la mitad de los asistentes de dichas reuniones saldrán adelante. En caso de empate, el jefe debe tener el derecho de tomar la decisión final.
- 5) Los miembros del Jurado de reclamación deben retirarse de los debates y votaciones respecto a los asuntos en los que su país o región está involucrado.
- 6) Tras estrictas y cuidadosas revisiones del problema presentado en la reclamación, la decisión inicial debe quedar intacta si se confirma que es correcta. Si se confirma que es evidentemente errónea, el Jurado de reclamación debe pedir al Comité Técnico de la IWUF que tome las medidas oportunas con los jueces que tomaron esas decisiones erróneas. Sin embargo, el resultado debe permanecer intacto. La decisión del Jurado de reclamación debe ser definitiva.

#### **Artículo 16 - Procedimientos y requisitos de reclamación**

- 1) Un equipo participante en desacuerdo con las decisiones de los jueces debe presentar por escrito y por medio de su representante o coach la reclamación por escrito al Jurado de reclamación en los quince minutos siguientes tras el final del combate, junto con una tasa de cien dólares, que se devolverá en caso de que la reclamación esté justificada. Si no, la decisión inicial se mantendrá y la tasa pagada no se devolverá.
- 2) Todos los equipos deben acatar las decisiones finales del Jurado de reclamación. Se tomarán medidas estrictas, de acuerdo con la gravedad del caso y las normas relevantes de la IWUF, contra los problemas causados por la desobediencia frente a dichas decisiones.

## **CAPÍTULO 4**

### **MÉTODOS DE COMPETICIÓN, CRITERIOS DE PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES**

#### **Artículo 17 - Métodos de pelea**

Todas las técnicas de ataque y defensa del Sanda podrán usarse en el combate.

#### **Artículo 18 - Técnicas prohibidas**

- 1) Atacar con la cabeza, el codo o la rodilla, o luxar las articulaciones del oponente.
- 2) Forzar al oponente a caer mal o aplastarlo o presionarlo intencionadamente.
- 3) Golpear la cabeza del oponente de cualquier forma cuando este está en el suelo.

#### **Artículo - 19 Áreas prohibidas**

- 1) La parte de atrás de la cabeza.
- 2) El cuello.
- 3) La coquilla.

#### **Artículo 20 - Áreas de puntuación**

- 1) La cabeza.
- 2) El tronco.
- 3) Los muslos.

#### **Artículo 21 - Criterios de puntuación**

- 1) Se darán dos puntos al competidor cuando:
  1. El oponente se salga del área de pelea.
  2. Se mantenga de pie cuando el oponente se caiga.
  3. Dé una patada al tronco o la cabeza del oponente.
  4. Haga caer al oponente cayendo él a propósito, como parte de una técnica, y consiga ponerse de pie.
  5. Al oponente se le dé una cuenta atrás.
  6. Al oponente se le dé una advertencia.
- 2) Se dará un punto al competidor cuando:
  1. Dé un puñetazo al tronco o la cabeza del oponente.
  2. Dé una patada al muslo del oponente.
  3. Caiga después que el oponente.
  4. Haga caer al oponente cayendo él a propósito, como parte de una técnica, y no consiga ponerse de pie
  5. El oponente no consiga atacar a los ocho segundos del aviso dado por el árbitro para ello.
  6. El oponente no consiga ponerse de pie en los tres segundos siguientes de caer a propósito para hacer una técnica.
  7. El oponente reciba una amonestación.
- 3) No se darán puntos al competidor cuando:
  1. Las técnicas empleadas no sean limpias y efectivas.
  2. Ambos competidores se caigan o se salgan del área de pelea a la vez.
  3. El oponente se tire al suelo como parte de una técnica.
  4. Dé golpes en agarre o clinch.

#### **Artículo 22 - Faltas y penalizaciones**

- 1) Faltas
  1. Un competidor comete una falta técnica cuando:
    - I. Agarra o se mueve lejos del oponente de manera pasiva.
    - II. Levanta la mano para pedir que se pare el combate en una situación de desventaja.
    - III. Retrasa la pelea intencionadamente.
    - IV. Es maleducado o desobediente con árbitros y jueces.
    - V. No lleva bucal, lo escupe o afloja sus protecciones a propósito.

- VI. Se salta el protocolo.
2. Un competidor comete una falta personal cuando:
  - I. Ataca al oponente antes de que el árbitro diga "Kaishi (¡ya!)!" o después de que diga "Ting (Stop)!"
  - II. Ataca al oponente en áreas prohibidas.
  - III. Ataca al oponente con técnicas prohibidas.
- 2) Penalizaciones
  1. Se dará una amonestación por una falta técnica.
  2. Se dará un aviso por una falta personal.
  3. Un competidor con tres faltas personales será descalificado del combate.
  4. El competidor que hiera al oponente malintencionadamente será descalificado de toda la competición y se anularán sus resultados.
  5. El competidor que reciba insuflación de oxígeno en los descansos o emplee sustancias prohibidas será descalificado de toda la competición y se anularán sus resultados.

#### **Artículo 23 - Interrupción de la pelea**

Se podrá parar una pelea cuando:

- 1) Un competidor se salga o se caiga sin quererlo de la plataforma.
- 2) Un competidor es penalizado.
- 3) Un competidor es lesionado.
- 4) Se está en clinch pasivo e inefectivo durante más de dos segundos.
- 5) Un competidor caiga al suelo a propósito y no se levante en los tres segundos siguientes.
- 6) Un competidor levanta la mano para parar la pelea por razones objetivas.
- 7) El juez central corrige un error en las puntuaciones.
- 8) Hay incidentes o peligro en la plataforma
- 9) La competición es interrumpida por eventos inesperados como fallos en la iluminación.
- 10) No se ataque en los ocho segundos siguientes a la orden dada del árbitro.

## **CAPÍTULO 5**

### **VICTORIA Y POSICIONAMIENTO**

#### **Artículo 24 - Ganador y perdedor**

- 1) Victoria absoluta
  1. En un combate, el que lleve mejor técnica será declarado vencedor del combate con la aprobación del árbitro.
  2. Durante un combate, el competidor cuyo oponente ha sido noqueado y no consigue levantarse en los diez segundos después de un golpe duro (que no

sea falta), o que ha conseguido levantarse pero sigue en un estado alterado de consciencia, será declarado vencedor del combate.

3. Durante un combate, el competidor cuyo oponente ha recibido tres cuentas atrás tras golpes duros (que no sean falta), será declarado vencedor del combate.

2) Determinación del ganador de un asalto:

1. El resultado de cada asalto lo deciden los jueces de esquina.

2. Durante un asalto, el competidor cuyo oponente ha recibido dos cuentas atrás tras golpes duros (que no sean falta), será declarado vencedor del asalto.

3. Durante un asalto, el competidor cuyo oponente se salga del área dos veces, será declarado vencedor del asalto.

4. En caso de empate de puntos, el ganador del asalto se decidirá en este orden:

I. El competidor con menos avisos será declarado vencedor del asalto.

II. El competidor con menos amonestaciones será declarado vencedor del asalto.

III. El competidor más ligero el día del combate será declarado vencedor del asalto. Si el empate continúa, se declara el asalto como un empate.

3) Determinación del ganador de un combate:

1. El competidor que gane dos asaltos será declarado vencedor del combate.

2. Durante la pelea, si un competidor está lesionado o enfermo y, verificado por un médico, incapaz de seguir combatiendo, el oponente será declarado vencedor del combate.

3. Durante la pelea, si un competidor finge una lesión causada por una falta del oponente (un médico comprobará que la lesión no era más que una trampa), el que cometió la falta será declarado vencedor del combate.

4. El competidor que sea lesionado por el oponente a causa de una falta y, confirmado por los médicos, sea incapaz de seguir peleando, será declarado ganador del combate pero retirado de los siguientes.

5. Con sistema Round-Robin, un número igual de asaltos ganados por cada competidor será declarado un empate.

6. Con sistema de eliminación, un número igual de asaltos ganados se tratará de la siguiente manera:

I. El competidor con menos avisos será declarado vencedor del combate.

II. El competidor con menos amonestaciones será declarado vencedor del combate. Si el empate continúa, se pelearán durante otro asalto.

## **Artículo 25 - Posicionamiento**

1) Posicionamiento de competidores:

1. Con sistema de eliminación, el puesto se decidirá directamente con los resultados.

2. Con sistema Round-Robin, el competidor con mayor número de puntos debe posicionarse más arriba en el ranking. En caso de empate entre dos o más competidores, los puestos se decidirán teniendo en cuenta, en este orden:
    - I. El competidor con menos asaltos perdidos se posicionará más arriba.
    - II. El competidor con menos avisos se posicionará más arriba.
    - III. El competidor con menos amonestaciones se posicionará más arriba.
    - IV. El competidor más ligero en el emparejamiento se posicionará más arriba, Si el empate continúa, los competidores compartirán puesto.
- 2) Posicionamiento de equipos:
1. Puntos por puesto
    - I. Los primeros ocho puestos en cada categoría obtendrán 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente.
    - II. Los primeros seis puestos de cada categoría recibirán 7, 5, 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente.
  2. Si dos o más equipos empatan en puntos, los puestos se decidirán teniendo en cuenta, en este orden:
    - I. El equipo con más victorias individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el equipo con más campeones se posicionará más arriba. Y si sigue el empate, el equipo con más subcampeones se posicionará más arriba, y así sucesivamente.
    - II. El equipo con menos avisos se posicionará más arriba.
    - III. El equipo con menos amonestaciones se posicionará más arriba. Si el empate continúa, los equipos compartirán puesto.

## **CAPÍTULO 6**

### **ESTRUCTURA DE COMPETICIÓN Y REGISTRO**

#### **Artículo 26 - Estructura de competición**

- 1) Preparación:
  1. Estudiar las regulaciones para comprender perfectamente:
    - I. Los tipos y métodos de competición.
    - II. El horario de la competición.
    - III. La clasificación por peso.
    - IV. La elegibilidad para participar y el número de participantes.
    - V. Los métodos de posicionamiento y entrega de premios.
  2. Revisión de formularios de acceso (Tabla 1)
  3. Estadísticas de los competidores en cada categoría de peso.
- 2) Guías generales:

1. Toda la organización debe hacerse de acuerdo a las regulaciones, los formularios de acceso y horarios de la competición.
  2. Peleas de la misma categoría y mismos asaltos deben ser tenidas en cuenta y organizadas de la misma manera.
  3. Como mucho, un competidor podrá pelear dos veces al día.
  4. Se debe comenzar siempre con las categorías más ligeras.
- 3) Métodos de organización.
1. Establecer el número de combates y asaltos de cada categoría.
  2. Realizar un horario de competición (Tabla 2).
  3. Establecer el número de asaltos de cada categoría (Tabla 3).
  4. Realizar un programa con todos los combates.
  5. Con el sistema de eliminación, se echará a suertes el emparejamiento de los competidores solos.

### Artículo 27 - Registro

- 1) Los jueces de esquina deben llevar un registro de los puntos otorgados a cada competidor de acuerdo a los criterios de puntuación y a las decisiones del árbitro. Al final de cada asalto, deben apuntar la puntuación de cada competidor en la tabla de puntuación (Tabla 4).
- 2) El registrador debe llevar un registro separado de amonestaciones, avisos, descalificaciones, pasividad y cuentas atrás (Tabla 5).
- 3) Con el sistema Round-Robin, el grupo de programación y registro debe apuntar los resultados de cada combate en la tabla de puntuaciones, con dos puntos para el ganador, ninguno para el perdedor y uno a cada uno en caso de empate. El ganador por retirada y el perdedor por retirada serán puntuados de la misma manera.

Tabla 1

País/región:

Líder de equipo:

Coach:

Doctor:

Número	Nombre	Sexo	F. nacim.	Peso	48kg	52kg	56kg	60kg	65kg	70kg

Fecha: \_\_\_\_\_(día)/ \_\_\_\_\_(mes)/ \_\_\_\_\_(año)

Sello del hospital:

Sello de la asociación:

Tabla 2

Hora		Categoría de peso	Asalto nº	Combate nº	Notas
Fecha	Mañana	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			
	Tarde	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			
Fecha	Mañana	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			
	Tarde	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			
Fecha	Mañana	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			
	Tarde	__ kg			
		__ kg			
		__ kg			

Tabla 3

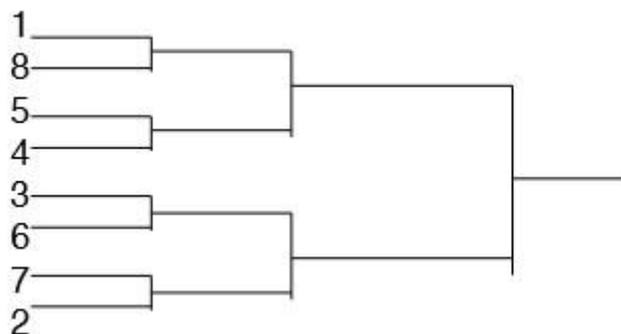
Sistema Roundo-Robin

Primer asalto	Segundo asalto	Tercer asalto
1-0	1-3	1-2
2-3	0-2	3-0

Número de combates =  $\frac{n^{\circ} \text{ de personas} * n^{\circ} \text{ de asaltos}}{2}$ . El nº de asaltos es el mismo que de personas si es impar. Si no, es uno menos.

Sistema de eliminación

Número de combates = Número de personas - 1



Sistema de eliminación con repesca

Número de asaltos = 2 \* nº de personas

Número de combates = 2 \* nº de personas - 2

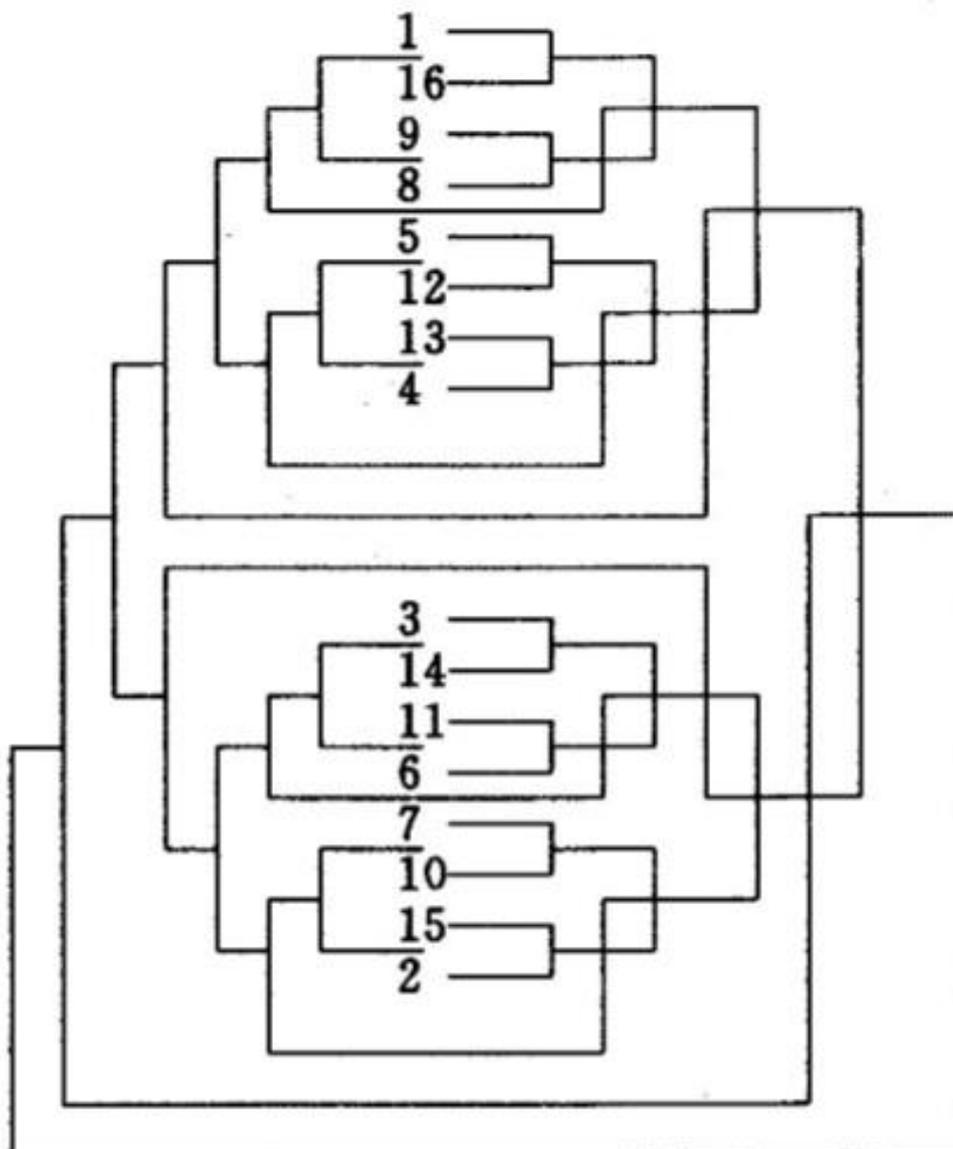


Tabla 4

Categoría:

Juez nº:

Color	Nombre	País/región	1 <sup>er</sup> asalto	2 <sup>o</sup> asalto	3 <sup>er</sup> asalto
Rojo					
Negro					
Observaciones					

Firma:

Fecha: \_\_\_\_\_ (día)/ \_\_\_\_\_ (mes)/ \_\_\_\_\_ (año)

Combate nº:

Tabla 5

Categoría:

Rojo:

Peso:

Negro:

Peso:

Asalto/penalización	警告	劝告	强制读秒	Salidas	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	每局胜负	Notas
Primero											
Segundo											
Tercero											
Resultados											

Juez central:

Registrador:

Fecha: \_\_\_\_\_(día)/ \_\_\_\_\_(mes)/ \_\_\_\_\_(año)

Combate nº:

## CAPÍTULO 7

### LLAMADAS Y GESTOS

#### Artículo 28 - Llamadas y gestos 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

Saludo entre competidores



Fig 6

Primer asalto



Fig 7

Segundo asalto



Fig 8

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

Appointed Attack



Fig 20

Down



Fig 21

Down First



Fig 22

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).



Fig 23

Caída simultánea



Fig 24

Salida de un competidor



Fig 25

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 (Fig 26). 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



Fig 29



Fig 30



Fig 31

Patada a la coquilla    Golpe a la parte de atrás de la cabeza    Falta por codo    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).

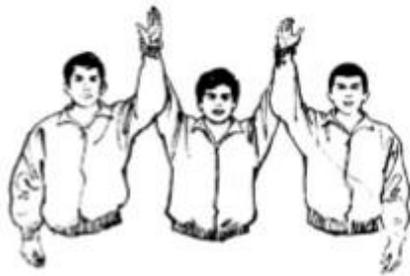


Fig 41



Fig 42

### 32) Ganador

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

### Artículo 29 - Gestos de los jueces de esquina

#### 1) Salidas o caídas

Se señalará hacia abajo con el pulgar y con los otros cuatro dedos (Fig 43).



Fig 43

#### 2) No hay salida o caída

Se moverá una mano de un lado a otro con los dedos hacia arriba (Fig 44).



Fig 44

#### 3) No se ha visto claramente

Se doblarán ambos brazos por el codo y se extenderán los antebrazos frente al cuerpo a los lados, con las palmas de las manos hacia arriba (Fig 45).



Fig 45

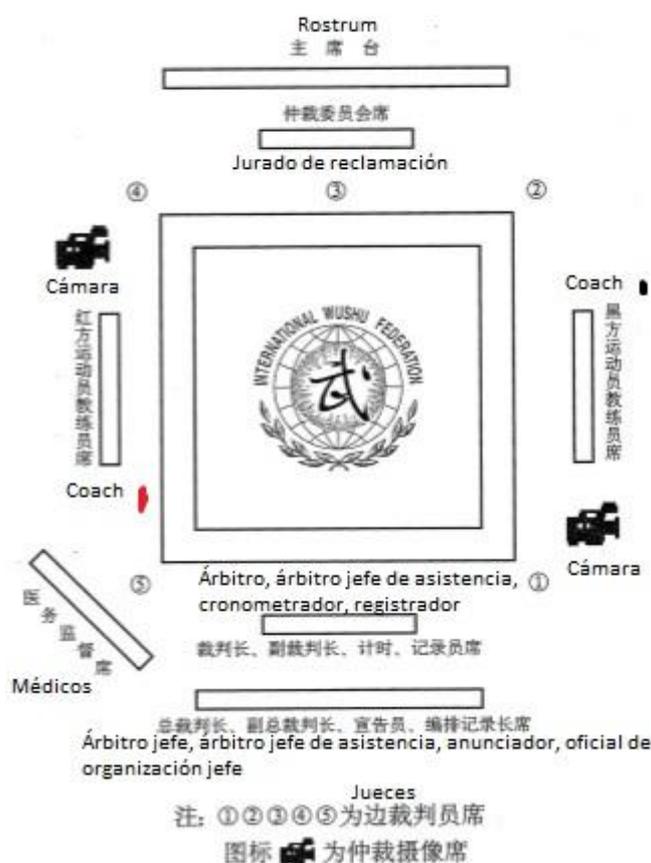
## CAPÍTULO 8

### ÁREA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO

#### Artículo 30 - Área de competición

- 1) El área de competición debe ser una plataforma de estructura de madera, de 80 cm de alto, 8 m de largo y 8 m de ancho, cubierto con tatami y una superficie de lona. En el centro de la plataforma debe figurar el logo de la IWUF, de 1,2 m de diámetro. Los límites de la plataforma se marcarán con líneas rojas de 5 cm de ancho. Una línea amarilla de aviso, de 10 cm de ancho, se dibujará 90 cm dentro de los bordes.
- 2) La plataforma estará rodeada de colchonetas de 30 cm de grosor y de 2 m de ancho.

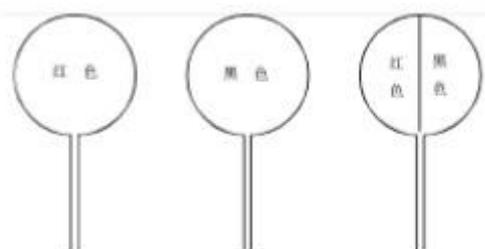
## 擂台平面示意图



### Artículo 31 - Equipamiento

#### 1) Señales coloreadas

Un total de dieciocho señales (seis negras, seis rojas y seis rojas y negras mitad y mitad) serán usadas por los jueces de esquina para señalar al vencedor, el perdedor y un empate, respectivamente. La señal es un disco de 20 cm de diámetro con un mango de 20 cm de largo (Fig 1).



(图一)

Fig 1

#### 2) Tarjetas de amonestación

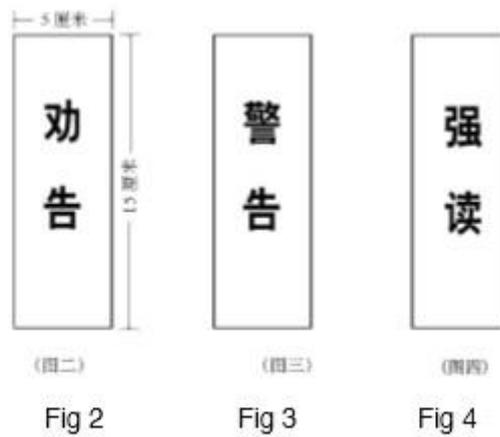
Doce tarjetas amarillas de 15 cm por 5 cm se usarán para las amonestaciones, con los caracteres chinos “劝告” escritos en ellas (Fig 2).

#### 3) Tarjetas de aviso

Seis tarjetas rojas de 15 cm por 5 cm se usarán para los avisos, con los caracteres chinos “警告” escritos en ellas (Fig 3).

4) Tarjetas de cuenta atrás

Seis tarjetas azules de 15 cm por 5 cm se usarán para las cuentas atrás, con los caracteres chinos “强读” escritos en ellas (Fig 4).



5) Tarjeteros

Dos tarjeteros, uno negro y otro rojo, se usarán para sujetar las tarjetas. Serán de 6 cm de largo y 15 cm de alto (Fig 5).



Fig 5

6) Señales de abandono

Dos señales amarillas se usarán para los abandonos, con los caracteres chinos “弃权” escritos en ellas, en rojo en un lado y en negro en el otro. La señal es un disco de 40 cm de diámetro con un mango de 40 cm de largo (Fig 6).

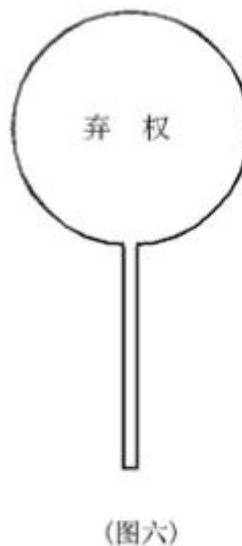


Fig 6

7) Dos cronómetros (uno de reserva).

- 8) Dos silbatos (uno simple y uno doble).
- 9) Tres megáfonos.
- 10) Un gong con martillo.
- 11) Entre quince y veinte contadores.
- 12) Dos cámaras de vídeo.
- 13) Dos escalas métricas.
- 14) Tres micrófonos inalámbricos, que se engancharán en el pecho.
- 15) Un sistema de puntuación electrónico.