



European Leader Association for Wushu-Kung fu
Development

Reglas de la competición de Sanda-Qing da y método de evaluación

Capítulo 1 - Reglamento general

PRÓLOGO: ESTAS NORMAS SE APLICARÁN TANTO A LOS PROSANDA, SANDA y QING DA.

LA DIFERENCIA ENTRE SANDA Y QING DA ES LA PRESENCIA DEL KNOCKOUT EN SANDA Y SIN KNOCKOUT EN QING DA

Artículo 1 Tipos de competición

- *Eventos en equipo*
- *Pruebas individuales*

Artículo 2 - Método de competición.

(1) El método en el que cada competidor luchará por turnos con cada uno de los oponentes del Round Robin.

(2) El método de torneo de eliminación simple.

(3) Método de eliminación directa con la preparación de un Fight Card. Cada combate de estos 3 tipos consta de 3 ASALTOS de 2 minutos con 1 minuto de descanso entre un asalto y el siguiente (en el caso de la categoría MUY JOVEN, se puede utilizar el cronometraje de 1 minuto 30 segundos).

Un atleta será declarado vencedor si gana 2 asaltos de los 3 programados. Un atleta debe luchar durante todos los asaltos programados a menos que sea derrotado por KO en un asalto. La victoria se determina por las tarjetas de puntos otorgadas en cada asalto.

(4) Método PRO SANDA con desafío directo de 5 rondas de 2 minutos con 1 minuto de descanso entre una ronda y la siguiente. Un atleta debe luchar durante todos los asaltos programados a menos que sea derrotado por KO en un asalto. La victoria se determina por las tarjetas de puntos concedidas en cada ronda.

(1) Método Round Robin; Método Knock-Out

(2) Cada combate consiste en tres asaltos de dos minutos (los eventos junior pueden emplear asaltos de 1 minuto y 30 segundos) con un minuto de descanso entre ellos. Ganará el combate el competidor que gane dos de los tres asaltos.

Artículo 3 Categorías de edad y requisitos.

(1) Los competidores senior deberán tener entre 18 y 40 (incluidos 40) años cumplidos; los competidores junior deberán tener entre 15 y 17 (incluidos 17) años cumplidos; y los competidores infantiles deberán tener entre 12 y 14 (incluidos 14) años cumplidos en el momento de la competición.

(2) Los participantes deberán estar en posesión de un pasaporte válido expedido por el país/región al que representen.

(3) Cada competidor debe estar en posesión de un certificado válido de seguro de asistencia sanitaria personal.

(4) Cada competidor deberá presentar un certificado de salud válido que muestre su electroencefalograma (EEG), electrocardiograma (ECG), presión arterial y frecuencia cardíaca emitido por un médico cualificado de un chequeo realizado en un periodo de 15 días antes de la fecha de inscripción en la competición para la categoría PRO-SANDA. El resto de modalidades deberán presentar un certificado médico con expedido como máximo 10 meses antes.

Artículo 4 - Categorías de peso.

4.1 Divisiones de peso infantil.

- 1. Categoría 39kg (Menos de $\leq 39\text{kg}$)*
- 2. Categoría 42kg ($>39\text{kg}-\leq 42\text{kg}$)*
- 3. Categoría 45kg ($>42\text{kg}-\leq 45\text{kg}$)*
- 4. Categoría 48kg ($>45\text{kg}-\leq 48\text{kg}$)*
- 5. Categoría 52kg ($>48\text{kg}-\leq 52\text{kg}$)*
- 6. Categoría de 56 kg ($>52\text{ kg}-\leq 56\text{ kg}$)*
- 7. Categoría de 60 kg ($>56\text{ kg}-\leq 60\text{ kg}$)*

4.2 Divisiones de peso junior

- 1. Categoría 48kg (Menos de $\leq 48\text{kg}$)*
- 2. Categoría 52kg ($>48\text{kg}-\leq 52\text{kg}$)*
- 3. Categoría de 56 kg ($>52\text{ kg}-\leq 56\text{ kg}$)*
- 4. Categoría de 60 kg ($>56\text{ kg}-\leq 60\text{ kg}$)*
- 5. Categoría 65kg ($>60\text{kg}-\leq 65\text{kg}$)*
- 6. Categoría 70kg ($>65\text{kg}-\leq 70\text{kg}$)*
- 7. Categoría 75kg ($>70\text{kg}-\leq 75\text{kg}$)*
- 8. Categoría 80kg ($>75\text{kg}-\leq 80\text{kg}$)*

4.3 Divisiones de peso senior

- 1. Categoría 48kg (Menos de $\leq 48\text{kg}$)*
- 2. Categoría 52kg ($>48\text{kg}-\leq 52\text{kg}$)*
- 3. Categoría de 56 kg ($>52\text{ kg}-\leq 56\text{ kg}$)*
- 4. Categoría de 60 kg ($>56\text{ kg}-\leq 60\text{ kg}$)*
- 5. Categoría 65kg ($>60\text{kg}-\leq 65\text{kg}$)*
- 6. Categoría 70kg ($>65\text{kg}-\leq 70\text{kg}$)*

7. Categoría 75kg (>70kg-≤75kg)
8. Categoría 80kg (>75kg-≤80kg)
9. Categoría 85kg (>80kg-≤85kg)
10. Categoría ,90kg (>85kg-≤90kg)

Artículo 5 - Pesaje.

(1) Todos los atletas clasificados deberán presentar su pasaporte para poder pesarse.

(2) La ponderación será llevada a cabo por el secretario jefe en colaboración con los organizadores-registradores bajo la supervisión del Jurado de Apelación.

(3) Todos los atletas deberán presentarse a la hora fijada en el lugar designado por el comité organizador para pesarse. Los atletas podrán pesarse desnudos o con el bañador puesto. (Las competidoras podrán llevar ropa interior ajustada).

(4) El pesaje comenzará con las categorías de menor peso y continuará con las categorías de mayor peso. Cada categoría deberá concluir su pesaje en el plazo de una hora. Cualquier competidor que no se pese correctamente dentro de su división registrada dentro del periodo de tiempo asignado de una hora no podrá participar en ninguno de los combates posteriores.

(5) Los competidores que participen en un día específico de competición deberán pesarse a la hora y en el lugar específicos antes del comienzo de las pruebas del día.

Artículo 6 - Sorteo.

(1) La ceremonia de sorteo será dirigida por el grupo de organización de horarios, en presencia del presidente del Jurado de Apelación, el árbitro principal y los entrenadores o jefes de equipo.

(2) La ceremonia de sorteo tendrá lugar una vez concluida la sesión inicial de pesaje, y comenzará con las categorías de peso más ligero y continuará con las categorías de peso más pesado. Cualquier categoría con un solo competidor quedará excluida del campeonato.

3) Los entrenadores o jefes de equipo procederán al sorteo en nombre de los competidores de sus respectivos equipos.

Artículo 7 Vestimenta de competición y equipo de protección.

(1) Todos los competidores deberán llevar ropa y equipo de protección aprobados por ELAWKD.

(2) La ropa aprobada por ELAWKD para los hombres incluye pantalones cortos de sanda y chaleco, y para las mujeres incluye pantalones cortos de sanda y camiseta. Los pantalones cortos y el chaleco serán del mismo color, es decir, rojo o azul. Los competidores deberán proporcionar su propia ropa, que deberá incluir un (1) conjunto de color rojo y un (1) conjunto de color azul (Fig. 1 - 2).

(3) Los equipos de protección se dividen en dos colores, rojo y azul. El equipo de protección incluye casco, guantes y protector pectoral. Los competidores deben proporcionar su propio protector de encías, coquillas y vendas para las manos. Las coquillas deben llevarse debajo del bañador. La longitud de las vendas para las manos deberá estar comprendida entre 3,5m y 4,5m en total. (Fig 1 - 2).



(4) Para las divisiones Junior e Infantil, el peso de los guantes será de 280 gramos. Para las divisiones Senior, el peso de los guantes será de 230 gramos. Para las categorías femeninas y la categoría masculina de 65 kg e inferior; el peso de los guantes será de 280 gramos. Para la categoría masculina de 70 kg y superior el peso de los guantes será de 230 gramos.

(5) En el caso de las competidoras de fe islámica, la IWUF ha permitido que lleven el atuendo islámico de competición de acuerdo con las normas que se indican a continuación. Dichas competidoras deberán llevar todos los atuendos islámicos estipulados a continuación y no podrán llevar selectivamente algunos de ellos por separado.

Esto incluye lo siguiente:

- Camiseta de manga larga (no ajustada)
- Pantalones largos (no ajustados)
- Pañuelo para la cabeza (debajo del casco de protección)

La ropa arriba estipulada deberá ser de un material flexible que no sea excesivamente resbaladizo o deslizante (se aceptan las combinaciones de material compuesto de spandex, poliéster, nailon y microfibra). La camiseta de manga larga, el pañuelo en la cabeza y los pantalones largos serán del mismo color, es decir, rojo o azul. Los competidores deben proporcionar su propia ropa, que debe incluir un (1) conjunto de color rojo y un (1) conjunto de color azul (Fig 3 - 4). Dicha ropa no debe inhibir el movimiento completo del cuerpo y extremidades del competidor o interferir con las acciones de su oponente de

ninguna manera, y tampoco debe impedir o interferir con el equipo de protección especificado por ELAWKD. En caso de que la vestimenta de un competidor no se ajuste a lo anterior, el Jurado de Apelación in situ tiene autoridad para denegar su participación en el evento.



Artículo 8 - Protocolo de la competición.

(1) Los competidores realizarán un saludo con la palma de la mano y el puño cuando sean presentados al público antes del comienzo de cada asalto.

(2) Al comienzo de cada ronda, los competidores realizarán un saludo de palmas y puños desde la plataforma hacia sus respectivos entrenadores, quienes a su vez devolverán el mismo saludo de palmas y puños. A continuación, los competidores se saludarán entre sí con palmas y puños.

(3) Al anunciar el resultado de un combate, los competidores cambiarán primero de posición. Tras el anuncio del resultado, los competidores se saludarán mutuamente con la palma de la mano y el puño primero, después al juez de plataforma, que les devolverá el saludo, tras lo cual los competidores saludarán a sus entrenadores, que también les devolverán el saludo.

(4) Cuando un juez de línea lateral es reemplazado por otro juez, ambos jueces se saludarán con la palma de la mano y el puño.

Artículo 9 - Incumplimiento.

(1) Si durante el transcurso de una competición, un competidor no puede competir debido a una enfermedad o lesión (que debe ser confirmada como legítima por el médico). El competidor no podrá participar en los siguientes encuentros, aunque la clasificación obtenida hasta ese momento seguirá considerándose válida.

(2) Si durante el transcurso de un combate, hay una gran disparidad en fuerza y habilidad y un competidor está siendo superado, con el fin de garantizar la seguridad del competidor, su entrenador puede levantar la placa de incomparecencia. El propio competidor también puede levantar la mano o bajarse voluntariamente de la plataforma de competición para retirarse en el transcurso de un combate.

(3) Si un competidor se ausenta del pesaje; no se presenta al pase de lista 3 veces antes de un combate o abandona la zona designada tras el pase de lista; no se presenta en la zona de competición a la hora prevista, se considerará una incomparecencia infundada.

(4) En el transcurso de una competición, si un competidor incurre en una falta infundada, se anularán todos sus resultados obtenidos en la competición hasta ese momento.

Artículo 10 - Otras disposiciones relativas a la competición.

(1) Al oficiar, todos los jueces deben concentrarse plenamente en su tarea, no deben conversar con nadie durante este tiempo, y no se les permite abandonar sus puestos sin el permiso del Juez Principal.

(2) Todos los competidores deben acatar las normas y protocolos de la competición, y respetar y obedecer las decisiones de los jueces y oficiales. Está prohibido causar interrupciones, maldecir y gritar, arrojar equipos de protección, etc. o actuar de cualquier forma para mostrar descontento. Durante un combate, no se permite a los competidores abandonar la zona de competición antes del anuncio de los resultados (excepto en casos de emergencia médica o de primeros auxilios).

(3) Durante un combate, el entrenador sólo podrá estar acompañado por un segundo entrenador o un médico de equipo. Deberán llevar ropa oficial y permanecer sentados en el lugar designado.

(4) El dopaje en cualquiera de sus formas está estrictamente prohibido. No se permite a los competidores inhalar oxígeno en el periodo de descanso entre combates.

Capítulo 2 - Jurado de Recursos y Funciones.

Artículo 11 - Composición del Jurado de Recursos.

El Jurado de Apelación estará compuesto por un (1) presidente, un (1) presidente adjunto y tres (3) o cinco (5) miembros.

Artículo 12 - Funciones del Jurado de Apelación.

(1) El Jurado de Apelación trabajará bajo la dirección del Comité Organizador de la Competición. El Jurado de Apelación es responsable principalmente de supervisar la competición en asuntos tales como la comprobación del área de competición y las instalaciones, el equipamiento, la programación, el sorteo, el

pesaje de los competidores, la agrupación de los oficiales y la organización y dirección de su trabajo, etc. Durante la competición, el Jurado de Apelación supervisará el trabajo de los oficiales. En caso de cualquier comportamiento injusto evidente o juicio incorrecto, tendrá derecho a amonestar a los oficiales afectados y, en casos graves, podrá incluso proponer al Comité Técnico de la ELAWKD que los destituya de su actual trabajo de oficianes para garantizar el buen desarrollo de las competiciones.

(2) El Jurado de Apelación se ocupará de las apelaciones presentadas por los equipos participantes que no estén de acuerdo con las decisiones del árbitro de plataforma en relación con el Reglamento de la Competición. Dichas apelaciones se limitarán a las decisiones relacionadas directamente con el equipo apelante.

(3) El Jurado de Apelación tramitará los recursos inmediatamente después de recibirlos y notificará debidamente la resolución a las partes interesadas.

(4) El Jurado de Apelación investigará el caso y visionará inmediatamente la grabación de vídeo en el lugar de la competición. Podrá celebrar reuniones de debate e invitar a otras partes a asistir a ellas como observadores sin derecho a voto. A las reuniones deberán asistir más de la mitad de los miembros del Jurado de Apelación. El número de miembros del Jurado de Apelación que participen en la investigación deberá ser superior a la mitad del total de sus miembros para que las decisiones de votación sean válidas. En caso de empate en la votación, el presidente tendrá derecho a tomar la decisión final.

(5) Los miembros del Jurado de Apelación no participarán en investigaciones en las que esté implicado su país o región.

(6) Si a través del proceso de examen se descubre que la decisión original del árbitro de plataforma era correcta, se mantendrá. Si se descubre que la decisión original del árbitro de plataforma era incorrecta, el Jurado de Apelación tiene derecho a cambiar la decisión del juez de plataforma y el resultado del competidor en cuestión, y solicitará que el Comité Técnico trate con el juez en cuestión de acuerdo con las disposiciones de la ELAWKD. La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

Artículo 13 - Método de recurso y requisitos.

(1) Cada equipo participante tiene la oportunidad de apelar como máximo dos veces dentro de una misma competición. Un equipo participante que no esté de acuerdo con la decisión del árbitro de plataforma deberá redactar inmediatamente una apelación por escrito en el lugar de la competición y, con el consentimiento del Árbitro Principal, presentarla junto con la tasa de apelación de 200 €. El Jurado de Apelación revisará inmediatamente el combate y llegará a una conclusión. Si la apelación se considera válida, se modificará el resultado y se reembolsará la tasa de apelación. Si la apelación se considera inválida, el resultado permanecerá inalterado y se retendrá la tasa de apelación.

(2) Todos los equipos deberán acatar y aceptar las decisiones finales tomadas

por el Jurado de Apelación. Se tomarán medidas estrictas, según la gravedad del caso y las disposiciones pertinentes del ELAWKD, contra los equipos que causen cualquier perturbación en protesta por la decisión del Jurado de Apelación.

Capítulo 3 - Oficiales de competición y funciones.

Artículo 14 - Composición de los oficiales de competición.

Habrá un (1) árbitro principal y uno (1) o dos (2) árbitros principales, (1) asistentes.

(2) Grupo de jueces de competición: Un (1) juez principal, un (1) juez principal adjunto, árbitros de plataforma (se requieren de dos a cuatro (2-4) grupos en espera rotativa); un (1) registrador, un cronometrador, 3 o 5 jueces de línea lateral (se requieren de 2 a 3 grupos en espera rotativa).

(3) Un (1) Programador-Registrador Jefe.

(4) Un (1) Registrador Jefe

Artículo 15 - Composición de los Ayudantes de Competición.

(1) Cuatro (4) Programadores-Registradores.

(2) De cuatro a seis (4-6) Registradores.

(3) Un (1) supervisor médico; de dos a cinco (2-5) asistentes médicos.

(4) Uno o dos (1-2) locutores.

(5) De dos a cuatro (2-4) operadores del sistema de puntuación electrónica.

(6) De dos a cuatro (2-4) operadores de cámara del Jurado de Apelación.

Artículo 16 - Funciones de los oficiales de competición.

(1) Árbitro principal.

1.1 Organizar las sesiones de estudio para que todos los oficiales estudien y repasen las Reglas y Reglamentos de la Competición, y dominen los métodos de oficiar.

1.2 Inspeccionar y garantizar la correcta preparación del área de competición, del lugar de competición, del equipo de competición y de jueces, así como la preparación de la ceremonia de pesaje, sorteo y otros preparativos relacionados con la competición.

1.3 Atender los problemas relacionados con el Reglamento de la competición, pero no tiene poder para modificarlo.

1.4 Dirigir los grupos de jueces durante la competición y sustituir a los oficiales cuando sea necesario.

1.5 Si en el transcurso de una competición se produjera algún cambio en el orden de la misma debido a la incomparecencia y retirada de un competidor, el árbitro principal deberá notificarlo oportunamente al delegado técnico, al jurado de apelación, al juez principal, al jefe de cronometradores y a los locutores.

1.6 Tener derecho a tomar la decisión final cuando surja una disputa dentro de los grupos de oficiales técnicos.

1.7 Responsabilizarse de la correcta aplicación de las normas y reglamentos por parte de los oficiales de competición.

1.8 Revisar, firmar y anunciar los resultados de la competición.

1.9 Presentar un informe escrito al Comité Organizador.

(2) Árbitro principal asistente.

2.1 Responsabilizarse de la correcta aplicación de las normas y reglamentos mediante los funcionarios del concurso.

(3) Juez principal.

3.1 Ser responsable de la organización de las sesiones de estudio de su grupo de jueces y de la ejecución de los trabajos.

3.2 Supervisar y gestionar el trabajo de los jueces, el cronometrador y el registrador.

3.3 En caso de que el árbitro de plataforma realice algún juicio aparentemente incorrecto u omita algún juicio, lo notificará al árbitro de plataforma mediante el silbato de señalización para que realice las correcciones pertinentes.

3.4 Podrá modificar los resultados de los combates antes de que se anuncien, con la aprobación del Árbitro Principal, en caso de error de apreciación.

3.5 Anuncia el resultado al final de cada ronda.

3.6 Tratar asuntos como la victoria absoluta, fuera de la plataforma, advertencias, recuento forzoso, etc. según las acciones de los competidores en la plataforma y los registros del grabador.

3.7 Revisa y firma los resultados al final de cada combate.

(4) Juez principal adjunto.

4.1 El juez principal asistente asistirá al juez principal en su trabajo, y podrá realizar otras tareas de los oficiales simultáneamente cuando sea necesario.

(5) Árbitros de plataforma.

5.1 Inspeccionar el equipo de protección de los competidores y garantizar la seguridad durante el combate.

5.2 Dirige a los competidores durante un combate mediante llamadas y gestos.

5.3 Emitir juicios para casos de caída, fuera de la plataforma, advertencias y amonestaciones, recuento forzoso, etc., y solicitar primeros auxilios cuando sea necesario.

5.4 Anuncia los resultados de cada combate.

(6) Jueces de línea.

6.1 Conceder puntos a los competidores de acuerdo con el Reglamento.

6.2 Mostrar los resultados simultánea e instantáneamente a petición del juez principal al final de cada ronda.

6.3 Responderá objetivamente a las preguntas de los árbitros de plataforma sobre situaciones que surjan durante un combate.

6.4 Firmar la tarjeta de puntuación al final de cada combate, que deberá conservarse para su examen y verificación.

(7) Grabadora.

7.1 Completar con precisión los datos de los competidores en los formularios de registro antes de cada combate.

7.2 Participar en los trabajos de la ceremonia de pesaje y registrar el peso de cada competidor en el cuadro estadístico del combate.

7.3 Registrar el número de advertencias, amonestaciones, recuentos forzosos y fuera de plataforma, sujeción pasiva / clinch, pasividad según las llamadas y gestos del juez de plataforma.

7.4 Determina el ganador de cada ronda según las decisiones de los jueces laterales e informa de ello al juez principal.

(8) Cronometrador.

8.1 Inspeccionar el gong y los dispositivos de cronometraje antes de la competición, asegurándose de que los relojes y cronómetros marcan la hora correcta.

8.2 Lleva un registro del tiempo transcurrido durante las rondas, las paradas y los periodos de descanso entre las rondas.

8.3 En los casos en que el sistema de puntuación por ordenador no esté disponible, se hará sonar el silbato diez (10) segundos antes del comienzo de cada ronda y se golpeará el gong para anunciar su final.

(9) Jefe Programador-Registrador.

9.1 Encargarse de examinar las credenciales y los formularios de inscripción de los concursantes.

9.2 Organizar la ceremonia de sorteo de combates y compilar el calendario de competiciones.

9.3 Preparar los distintos formularios que se utilizarán en la competición; comprobar y verificar los resultados de los competidores para determinar su clasificación.

9.4 Registrar y difundir los resultados de todos los combates.

9.5 Recoger datos para las estadísticas y compilar los resultados.

(10) Programador-Registradores.

10.1 Los programadores-registradores realizarán las tareas que les asigne el programador-registrador jefe. (11) Jefe del Registro Civil

11.1 Responsabilizarse del pesaje de los competidores.

11.2 Ser responsable de la preparación del equipo de protección y de su gestión durante la Competición.

11.3 Convocar a los competidores para pasar lista veinte (20) minutos antes del comienzo de un combate.

11.4 Informar inmediatamente al árbitro principal en caso de ausencia o falta durante el pase de lista.

11.5 Inspeccionar la vestimenta y el equipo de protección de los competidores tal y como exige el Reglamento.

11.6 Encargarse de pasar lista durante la ceremonia de entrega de medallas.

(12) Registradores.

12.1 Los registradores realizarán las tareas que les asigne el registrador jefe.

(13) Locutores.

13.1 Presentar las normas y reglamentos del concurso, así como importantes información al público.

13.2 Presenta a los jueces y competidores al público. 13.3 Anunciar los

resultados del concurso.

(14) Supervisor médico.

14.1 Inspeccionar los informes y la documentación médica presentados por cada atleta.

14.2 Realizar reconocimientos médicos a los atletas antes del inicio de la competición.

14.3 Proporcionar atención médica en el terreno de juego en caso de lesiones.

14.4 Será responsable de tomar decisiones sobre las circunstancias en las que se produzcan lesiones causadas por faltas durante un combate.

14.5 Tomará decisiones sobre la incapacidad de un atleta para seguir compitiendo debido a lesiones sufridas durante un combate, y recomendará al árbitro principal que suspenda el combate.

14.6 Colaborar con el personal de control antidopaje.

(15) Operadores del sistema de puntuación electrónica.

15.1 Los operadores del sistema de puntuación electrónica son responsables del trabajo relacionado con el funcionamiento del sistema de puntuación electrónica.

(16) Jurado de Apelación Operadores de cámara.

16.1 Será responsable de todos los trabajos de filmación y grabación de la competición, de acuerdo con el reglamento de la competición.

Capítulo 4 Métodos permitidos y prohibidos, normas de puntuación y sanciones.

Artículo 17 Métodos permitidos.

Está permitido utilizar todas las técnicas de puñetazo, patada y lanzamiento/lucha de wushu.

Artículo 18 Métodos prohibidos.

(1) Atacar con la cabeza, el codo o la rodilla, o ejerciendo presión sobre las articulaciones del adversario en sentido contrario.

(2) Utilizar técnicas de lanzamiento/lucha que obliguen al adversario a caer de cabeza, o derribarlo deliberadamente.

(3) Atacar la cabeza del adversario derribado por cualquier medio.

(4) En las competiciones junior e infantiles está prohibido golpear continuamente la cara o utilizar técnicas de pierna dirigidas a la cabeza, a menos que se indique lo contrario.

Artículo 19 - Zonas de puntuación válidas.

La cabeza, el torso y los muslos son zonas de puntuación válidas.

Artículo 20 Zonas de huelga prohibidas.

La nuca, el cuello y la entrepierna son zonas de impacto prohibidas.

Artículo 21 - Criterios de puntuación

(1) Puntuación de dos (2) puntos:

1.1 Cuando el adversario de un competidor se caiga de la plataforma, su adversario recibirá dos (2) puntos.

1.2 Un competidor recibirá dos (2) puntos si su adversario cae mientras permanece de pie.

1.3 Un competidor que golpee a su adversario en el torso o en la cabeza con una técnica de pierna válida recibirá dos (2) puntos.

1.4 El competidor que haga caer a su adversario cayendo él mismo deliberadamente y se levante inmediatamente con un movimiento fluido recibirá dos (2) puntos.

1.5 Cuando un competidor reciba un recuento forzoso, su adversario recibirá dos (2) puntos.

1.6 Cuando un competidor reciba una advertencia, su adversario recibirá dos (2) puntos.

(2) Puntuación de un(1)punto:

2.1 Un competidor que golpee a su oponente en el torso o en la cabeza con una técnica de puñetazo válida recibirá un (1) punto.

2.2 Un competidor que golpee a su oponente en el muslo con una técnica de pierna válida recibirá un (1) punto.

2.3 En una situación en la que dos atletas caigan juntos, el atleta que caiga en segundo lugar recibirá un (1) punto.

2.4 El competidor que haga caer a su adversario cayendo él mismo deliberadamente y no se levante inmediatamente con un movimiento fluido recibirá un (1) punto.

2.5 Cuando a un competidor se le ordena atacar y no lo hace en un plazo de

cinco (5) segundos; a su oponente se le otorgará 1 punto.

2.6 Si un competidor no consigue ponerse en pie en un plazo de tres (3) segundos después de haber caído intencionadamente, su adversario recibirá un (1) punto.

2.7 Cuando un competidor reciba una amonestación, su adversario recibirá un (1) punto.

(3) No se concederán puntos:

3.1 Cuando una técnica empleada no sea clara y carezca de efecto, no se concederán puntos.

3.2 Cuando ambos competidores caen de la plataforma, o ambos caen simultáneamente, no se otorgarán puntos.

3.3 Si un competidor intenta sin éxito (sin contacto) hacer uso de una técnica cayéndose él mismo, pero se levanta antes de 3 segundos, no se concederán puntos al adversario.

3.4 Si un competidor golpea a su adversario mientras está agarrado, no se concederán puntos.

Artículo 22 - Faltas y sanciones.

(1) Faltas técnicas:

1.1 Sujeción pasiva.

1.2 Evasión pasiva.

1.3 Pedir un tiempo muerto cuando se está en posición

1.4 Retrasar intencionadamente el combate.

1.5 Faltar al respeto o desobedecer las órdenes de los jueces y árbitros durante un combate.

1.6 No llevar un protector de encías, o escupirlo; o que el equipo de un competidor se afloje o se salga.

1.7 Falta de etiqueta en la competición.

(2) Faltas personales:

2.1 Atacar al adversario antes de la llamada de "¡Kaishi (Empezar)!" o después de la llamada de "¡Ting (Parar)!".

2.2 Golpear una zona prohibida.

2.3 Golpear al adversario utilizando un método prohibido.

2.4 Lesionar deliberadamente al adversario.

(3) Sanciones:

3.1 Se emitirá una amonestación por una falta técnica.

3.2 Se emitirá una advertencia por falta personal.

3.3 Un competidor con tres (3) faltas personales será descalificado del combate.

3.4 Un competidor que lesione deliberadamente a su oponente será descalificado de toda la competición, quedando invalidados todos los resultados obtenidos hasta ese momento.

3.5 Un competidor que utilice sustancias prohibidas y/o inhale oxígeno durante los periodos de descanso será descalificado de toda la competición, quedando invalidados todos los resultados obtenidos hasta ese momento.

Artículo 23 - Parada del Combate.

Un combate se detendrá cuando:

(1) Cuando un competidor se cae (excluyendo la caída deliberada); o se cae de la plataforma.

(2) Cuando se impone una sanción a un competidor.

(3) Cuando un competidor se lesiona.

(4) Competidores que se agarran sin ejecutar con éxito una técnica de lucha/tiro durante 2 segundos.

(5) Cuando un competidor se caiga deliberadamente y permanezca en el suelo durante más de tres (3) segundos.

(6) Un competidor no ataca durante cinco (5) segundos tras recibir la orden de hacerlo.

(7) Cuando un competidor levanta la mano para pedir un tiempo muerto.

(8) Cuando el juez principal corrige un fallo u omisión.

(9) Cuando surja un problema o se produzca una situación peligrosa en el combate.

(10) Debido a la iluminación, el área de competición, los problemas con el sistema electrónico de puntuación, etc. y otras cuestiones relacionadas que afecten a la competición.

Capítulo 5 Determinación de ganador y perdedor y colocación.

Artículo 24 - Ganador y perdedor

(1) Victoria absoluta.

1.1 Si durante un combate hubiera una gran disparidad de fuerza entre los dos competidores, el árbitro de plataforma, con la aprobación del juez principal, podrá declarar vencedor del combate al competidor más fuerte.

1.2 Si durante un combate, un competidor es derribado y no consigue ponerse en pie en un plazo de diez (10) segundos (excluyendo las faltas personales), o si ha conseguido ponerse en pie pero presenta un estado anormal de consciencia, su oponente será declarado vencedor del combate.

1.3 Si durante un combate, un competidor ha sido forzado a contar tres veces después de recibir golpes fuertes (excluyendo faltas personales), su oponente será declarado vencedor del combate.

1.4 Si durante un asalto, la diferencia de puntuación entre los dos competidores es de 12 puntos o más, confirmada por al menos 5 jueces de línea, el competidor con la puntuación más alta será considerado el ganador del combate.

(2) Determinar el ganador de un asalto.

2.1 El resultado de cada asalto vendrá determinado por la puntuación de los jueces laterales.

2.2 Si durante un asalto, un competidor ha sido contado por la fuerza dos (2) veces después de recibir golpes fuertes (excluyendo faltas personales), su oponente será declarado vencedor del asalto.

2.3 Si durante un asalto, un competidor cae de la plataforma dos (2) veces, su oponente será declarado ganador del asalto.

2.4 Si durante un asalto se produce un empate en la puntuación, el ganador del asalto se decidirá por la siguiente secuencia:

2.4.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.

2.4.2 El competidor con menos amonestaciones será declarado ganador.

2.4.3 El competidor con un peso más ligero el día del concurso será declarado vencedor.

2.5 En caso de empate tras el proceso anterior, la ronda será la siguiente declarado empate.

(3) Determinación del ganador de un combate.

3.1 Durante un combate, el competidor que sea el primero en ganar dos asaltos será declarado vencedor del combate.

3.2 Durante un combate, si un competidor se lesiona o enferma y, según certifique el médico, no puede continuar el combate, su oponente será declarado vencedor del combate.

3.3 Durante un combate, si un competidor finge una lesión tras una falta cometida por su adversario y el supervisor médico demuestra que dicha lesión es infundada, el atleta que cometió la falta será declarado vencedor del combate.

3.4 El competidor que resulte lesionado por el adversario mediante acciones sucias y, según confirme el supervisor médico, no pueda continuar el combate, será declarado vencedor del combate, pero no podrá participar en los siguientes combates del evento.

3.5 En el sistema round-robin, un número igual de asaltos ganados por ambos competidores en un combate será declarado empate.

3.6 En el sistema de eliminatorias, a igual número de asaltos ganados por ambos competidores en un combate, el ganador del combate se decidirá por la siguiente secuencia:

3.6.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.

3.6.2 El competidor con menos amonestaciones será declarado ganador.

3.7 Si tras el proceso anterior persiste el empate, se añadirá una ronda adicional.

Artículo 25 - Colocación.

(1) Colocación individual.

1.1 Con el sistema de eliminatorias, la clasificación se decidirá directamente a partir de los resultados.

1.2 En el sistema round-robin, el competidor con un mayor número de puntos de la competición ocupará un lugar más alto. En caso de empate entre dos o más competidores, sus puestos se determinarán en el siguiente orden de precedencia:

1.2.1 El competidor que haya perdido menos asaltos ocupará un puesto más alto.

1.2.2 El competidor con menos advertencias se colocará más arriba.

1.2.3 El competidor con menos amonestaciones se colocará más arriba.

1.2.4 El competidor con un peso menor en el momento del sorteo será el ganador.

1.3 Si tras el proceso anterior persiste el empate, los competidores se les dará la misma clasificación.

(3) Clasificación por equipos.

2.2 Colocación de puntos.

2.2.1 Los ocho primeros puestos de cada categoría de peso recibirán 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 puntos respectivamente.

2.2.2 Los seis primeros puestos de cada categoría de peso recibirán 7, 5, 4, 3, 2 y 1 puntos respectivamente.

2.3 Método para resolver los empates.

2.3.1 Si dos o más equipos han obtenido la misma puntuación, la clasificación se determinará mediante la siguiente secuencia:

2.3.1.1 El equipo con más primeros puestos individuales se colocará más arriba. Si persiste el empate, el equipo con más segundos puestos individuales se colocará más arriba, y así sucesivamente.

2.3.1.2 El equipo con menos advertencias se colocará en una posición más alta.

2.3.1.3 El equipo con menos amonestaciones se colocará más arriba.

2.3.2 Si tras el proceso anterior persiste el empate, los equipos compartirán el puesto empatado.

Capítulo 6 - Organización y registro de concursos.

Artículo 26 Programación.

(1) El calendario se basará en el reglamento de la competición, el número de participantes inscritos y el calendario de la competición.

(2) La misma categoría de peso, dentro de la misma ronda, se organizará de la forma más equilibrada posible.

(3) Un mismo atleta puede disputar como máximo 3 combates en un mismo día de competición.

(4) Dentro de una misma sesión, los combates comenzarán por las categorías de peso más ligero y avanzarán en orden ascendente hasta la categoría de peso más pesado.

Artículo 27 - Grabación.

(1) Los jueces laterales mantendrán un registro de los puntos otorgados a cada competidor de acuerdo con los criterios de puntuación y las decisiones del juez de plataforma. Al final de cada asalto, rellenarán las puntuaciones de los competidores en el formulario de registro de puntuaciones. (Tabla 11).

(2) El registrador llevará un registro separado de las amonestaciones, advertencias, fuera de la plataforma, descalificación y recuento forzoso. (Tabla 10).

(3) En el sistema round-robin, el grupo de programación-registro rellenará los resultados de cada combate en el formulario de registro, otorgando dos (2) puntos al ganador, cero (0) puntos al perdedor y un (1) punto a cada parte en caso de empate. El vencedor por incomparecencia recibirá dos (2) puntos y el perdedor cero (0) puntos.

Capítulo 7 - Llamadas y gestos con las manos.

Artículo 28 - Llamadas y gestos con las manos del juez de plataforma.

(1) Saludo de palmas y puños. De pie, con los pies juntos, presione la palma de la mano izquierda contra el puño derecho a la altura del pecho, a una distancia de 20-30 cm (Figs. 5 y 6).



(Fig 5)



(Fig 6)

(2) Montar la plataforma.

De pie en el centro de la plataforma, extienda ambos brazos hacia los lados con el centro de las palmas hacia arriba apuntando a los dos competidores (Fig 7). Cuando les pidas que suban a la plataforma, dobla ambos brazos por el codo formando un ángulo recto con las palmas de las manos enfrentadas (Fig 8).

*(3) Los competidores se saludan
Coloque la palma de la mano izquierda sobre el puño derecho delante del cuerpo como señal para que ambos competidores se saluden (Fig 9).*



(Fig 7)



(Fig 8)



(Fig 9)

(4) Primer asalto.

De cara al juez principal, forme Gong Bu (postura de reverencia) y, mientras grita "¡Di Yi Ju (Primera ronda)!" extienda un brazo hacia delante con el dedo índice apuntando hacia arriba y los otros tres dedos y el pulgar cerrados en un puño (Fig 10).

(5) Segundo asalto.

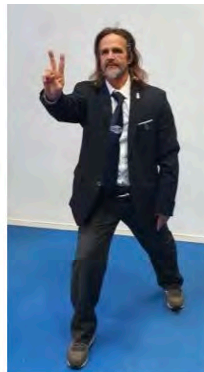
De cara al juez principal, forme Gong Bu (postura de reverencia) y, mientras grita "¡Di Er Ju (Segunda ronda)!" extienda un brazo hacia delante con los dedos índice y corazón separados y apuntando hacia arriba y los otros dos dedos y el pulgar cerrados en un puño (Fig 11).

(6) Tercer asalto.

De cara al juez principal, forme Gong Bu (postura de reverencia) y, mientras grita "Di San Ju (¡Tercer asalto)!" extienda un brazo hacia delante con los dedos índice, corazón y pulgar separados y apuntando hacia arriba y los otros dos dedos cerrados en un puño (Fig 12).



(Fig 10)



(Fig 11)



(Fig 12)

(7) ¡Yubei! - ¡Kaishi! (¡Preparados! - ¡Empezad!)

Forma un Gong Bu (postura de arco) entre los dos competidores y, mientras dices "Yubei (¡Listos!)" extiende ambos brazos hacia los lados, con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores (Fig 13). A continuación, al tiempo que se dice "¡Kaishi (Comienzo)!", acercar las dos palmas una hacia la otra por delante del abdomen (Fig. 14).



(Fig 13)



(Fig 14)

(8) ¡Ting! (¡Alto!)

Mientras grita "¡Ting (Alto)!", forme Gong Bu (postura de arco) e introduzca una palma extendida (orientada verticalmente) entre los dos competidores, con los dedos apuntando hacia arriba (Fig 15).



(Fig 15)

(9) Cinco (5) - Segunda pasividad

Mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" y se señala a ese competidor con un brazo estirado y el centro de la palma hacia arriba, se levanta la otra mano por delante del cuerpo, con los cinco dedos separados y extendidos de forma natural (Fig 16).



(Fig 16)

10) Cuenta

De cara al competidor correspondiente, con ambos brazos doblados por el codo y ambas manos cerradas en puños delante del cuerpo, con las palmas hacia delante, empezando por una mano para desenrollar los dedos uno a uno desde el pulgar hasta el meñique, con un intervalo de un (1) segundo cada uno (Figs 17 - 18).



(Fig 17)



(Fig 18)

(11) Sujeción pasiva / Clinching

Señalar al competidor correspondiente con un brazo estirado y el centro de la palma de la mano hacia arriba, luego curvar los brazos delante del cuerpo en forma de abrazo. (Fig 19)

(12) Consejos para la tenencia pasiva

Señalar al competidor correspondiente con un brazo estirado y el centro de la palma hacia arriba, luego curvar los brazos delante del cuerpo en forma de abrazo, seguido de levantar una mano naturalmente con el dedo índice apuntando hacia arriba y los otros tres dedos y el pulgar cerrados en un puño. (Fig 20).



(Fig 19)



(Fig 20)

*(13) Ocho (8) - Segundo recuento forzoso
Frente al juez de cabeza, extienda un brazo con el pulgar apuntando hacia arriba y los otros dedos apretados. (Fig 21)*



(Fig. 21)

*(14) Tres (3) segundos
Señalar al competidor correspondiente con un brazo estirado y el centro de la palma hacia arriba mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!", y mover la otra mano por el abdomen hacia un lado del cuerpo, con el pulgar y los dedos índice y corazón separados y extendidos con naturalidad y los otros dos dedos apretados (Fig 22).*



(Fig. 22)

*(15) Asignar Ataque
Extiende un brazo entre los dos competidores, con el pulgar extendido y los otros dedos apretados, con la palma hacia abajo. Mientras grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" mueva la mano horizontalmente en la dirección del pulgar como señal de ataque designado (Fig 23).*



(Fig 23)

(16) Abajo-proyección

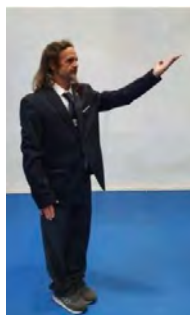
Mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" se extiende un brazo con la palma hacia arriba y apuntando al competidor derribado, mientras el otro brazo se mueve a un lado del cuerpo, doblado por el codo y con la palma hacia abajo. (Fig 24)



(Fig 24)

(17) Primero en caer

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que es el primero en caer y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" cruzar los brazos por delante del abdomen, con las palmas hacia abajo (Figs 25-26).



(Fig 25)



(Fig 26)

(18) Caída simultánea

Extienda ambos brazos horizontalmente hacia delante y retírelos para presionar ambas palmas hacia abajo. (Fig 27)



(Fig 27)

(19) Un competidor fuera de la plataforma

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que se ha salido de la plataforma y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" empujar la otra mano hacia delante en posición de arco con los dedos apuntando hacia arriba y la palma hacia delante (Fig 28 - 29).



(Fig 28)



(Fig 29)

(20) Ambos competidores fuera de la plataforma

Forme un Gong Bu (postura de arco) y empuje ambas palmas hacia delante, con los brazos completamente estirados y los dedos apuntando hacia arriba (Fig 30). A continuación, doblar ambos brazos por el codo formando un ángulo recto delante del cuerpo, con las palmas hacia atrás, mientras se juntan los pies para mantenerse erguido. (Fig 31)



(Fig 30)



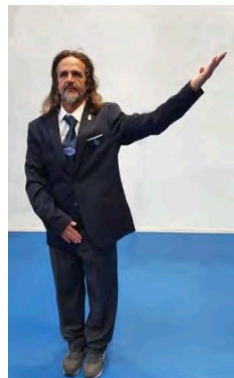
(Fig 31)

(21) Patear la entrepierna

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" apuntar con la otra mano hacia la entrepierna con la palma hacia dentro. (Fig 32)

(22) Golpe en la nuca

Extender un brazo con la palma hacia arriba en dirección al competidor que ha realizado la acción ilegal y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" colocar la otra mano en la nuca. (Fig 33)



(Fig 32)



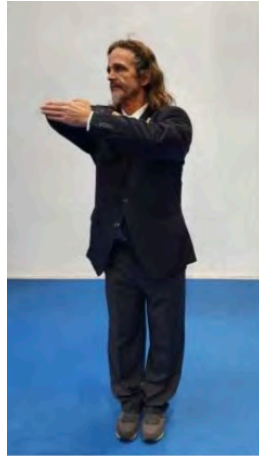
(Fig 33)

(23) Falta de codo

Dobla ambos brazos delante del pecho y, mientras gritas "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" y cubre un codo con la otra mano. (Fig 34)

(24) Falta de rodilla

Levanta una rodilla y, mientras gritas "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!", da palmaditas en la rodilla con la mano del mismo lado. (Fig 35)



(Fig 35)



(Fig 35)

(25) Advertencia

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" doblar el otro brazo por el codo en ángulo recto, con los dedos cerrados en un puño, con el dorso del puño hacia fuera. (Fig 36)

(26) Amonestación

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, mientras se grita "¡Hong Fang (lado Rojo)!" o "¡Lan Fang (lado Azul)!" doblar el otro brazo por el codo en ángulo recto, con los dedos extendidos formando una palma, con el centro de la palma hacia dentro. (Fig 37)

(27) Descalificación

Mientras se grita "¡Hong Fang (lado rojo)!" o "¡Lan Fang (lado azul)!" se cierran ambas manos en puños y se cruzan los antebrazos delante del cuerpo. (Fig 38)



(Fig 36)



(Fig 37)



(Fig 38)

(28) No válido

Extienda ambos brazos y luego crúcelos delante del abdomen con un movimiento de vaivén. (Figs 39 - 41)



(Fig 39)



(Fig 40)



(Fig 41)

(29) Primeros auxilios Tratamiento de urgencia

De cara a la mesa de supervisión médica, cruzar los antebrazos delante del pecho, con los dedos apuntando hacia arriba formando una cruz. (Fig 42)

(30) Descansa

Extiende ambos brazos hacia los lados, con las palmas hacia arriba, y apunta hacia los respectivos lugares de descanso de los competidores. (Fig 43)



(Fig 42)



(Fig 43)

(31) Posiciones de cambio

De pie en el centro de la plataforma, cruce los brazos por delante del abdomen. (Fig 44)



(Fig 44)

(32) Nulo

De pie entre los competidores, sujétalos las muñecas y levántales las manos. (Fig 45)



(Fig 45)

(33) Ganador

De pie entre los competidores, sujete la muñeca del ganador y levántele la mano. (Fig 46)



(Fig 46)

Artículo 29 - Llamadas y gestos con las manos del juez de línea lateral

(1) Bajarse de la plataforma o caerse

Señala hacia abajo con el dedo índice, con los otros cuatro dedos apretados. (Fig 47)

(2) No bajarse de la plataforma o no caerse

Forme una palma con una de las manos, con los dedos apuntando hacia arriba y agítela a izquierda y derecha. (Fig 48)

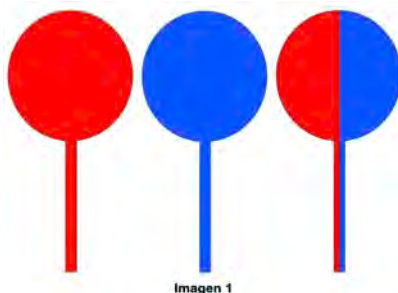
(3) No se ve claramente

Doble ambos brazos por los codos mientras mantiene las manos abiertas con las palmas hacia arriba, y extiéndalas hacia los lados del cuerpo. (Fig 49)

Artículo 31 - Equipamiento

(1) Palas de colores

Estas palas son utilizadas por los jueces laterales cuando juzgan un combate para indicar el ganador, el perdedor o el empate de un asalto. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 20 cm y el mango mide 20 cm de largo. Hay un total de dieciocho (18) palas: seis (6) rojas, seis (6) azules y seis (6) divididas (mitad roja, mitad azul). (Imagen 1)



(2) Tarjetas de amonestación

Se utilizan doce (12) tarjetas amarillas de 15 cm x 5 cm para la amonestación, con los caracteres chinos "劝告" y la palabra inglesa "Admonition" en ellas. (Imagen 2)

(3) Tarjetas de advertencia

Se utilizan seis (6) tarjetas rojas de 15 cm x 5 cm para la amonestación, con los caracteres chinos "警告" y la palabra inglesa "Warning" en ellas. (Imagen 3)

(4) Tarjetas de recuento forzoso

Se utilizan seis (6) tarjetas azules de 15 cm x 5 cm para la amonestación, con los caracteres chinos "强读" y la palabra inglesa "Forcible Counting" en ellas. (Imagen 4)

(5) Tarjetas de recurso

Se utilizan seis (6) tarjetas naranjas de 15 cm x 5 cm para los recursos presentados, con los caracteres chinos "申诉" y la palabra inglesa "Appeal" en ellas. (Imagen 5)

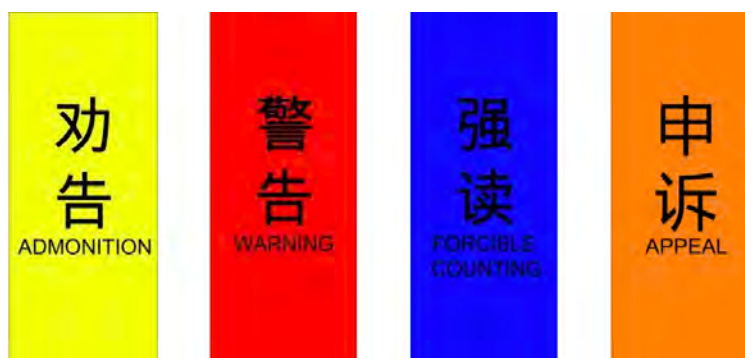


Imagen 2 - 5

(6) Estante para tarjetas

Se utilizan dos (2) rejillas, una azul y otra roja, para sujetar las cartas. Miden 60 cm de largo y 15 cm de alto (Fig. 6).



Imagen 6

(7) Pala por defecto

Se utilizan dos (2) palas amarillas por defecto, con los caracteres chinos " 弃权 " y la palabra inglesa "Default" en ellas escritos en color rojo por un lado y en color azul por el otro. La sección redonda de la pala tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud (imagen 7).



Imagen 7

(8) Apelación Paddle

Para la presentación de recursos se utilizan dos (2) paletas de color naranja, con los caracteres chinos " 申诉 " y la palabra inglesa "Appeal" en ellas - escritas en color rojo por un lado y en color azul por el otro. La sección redonda de la pala tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud (Imagen8).



Imagen 8

(9) Cronómetro

Dos (2) cronómetros (1 como reserva).

(10) Silbato

Dos (2) silbatos (1 de paso simple; 1 de paso doble).

(11) Megáfono

Tres (3) megáfonos.

(12) Gong, mazo y cremallera Un (1) juego.

(13) Contador

Quince (15) a veinte (20) contadores de recuento.

(14) Cámara de vídeo Dos (2) cámaras de vídeo.

(15) Escala métrica

Dos (2) juegos. Las escalas deben mostrar hasta 2 dígitos después de los puntos decimales.

(16) Micrófonos inalámbricos

Tres (3) micrófonos inalámbricos (se colocarán en el pecho del árbitro de plataforma).

(17) Sistema electrónico de puntuación

Un (1) juego de Sistema Electrónico de Puntuación.

ESTA NORMA SE APRUEBAN PARA EL AÑO 2024.