

Aunque el WU-SHU desde su nacimiento estuvo al servicio de la guerra con una clara orientación militar, desde muy temprano (Dinastía ZHOU Occidental (s. XI-711 a. d. C.)) aparecieron gran cantidad de pruebas deportivas como el JISOLI (prueba de fuerza) o el JIAODI (lucha cuerpo a cuerpo). Así, nos encontramos con un claro precedente del SANDA actual en la Dinastía TANG (618-907). Nos referimos a una prueba de selección de los mejores guerreros, en la que debían combatir sin reglas sobre una plataforma elevada de 3 metros de altura, denominada DA LEITAI. Estas pruebas fueron acaparando la atención y acelerando la aceptación del WU-SHU en el pueblo chino, a lo que también contribuyó el desarrollo paralelo a la orientación militar de la utilización civil del WU-SHU.

Podemos encontrar los primeros reglamentos del SANDA en la Dinastía SONG (960-1279), reglamentos que no han cambiado demasiado desde entonces. Pero como deporte actual podemos fechar su origen en el año 1990, cuando el WU-SHU, y sus diferentes modalidades, fue incluido como deporte oficial en los XI Juegos Asiáticos.

En las antiguas competiciones se podía a voluntad, golpear, luxar o proyectar sin haber ningún tipo de normas es decir lo que actualmente denominan contacto total, sin miedo a ser descalificado puesto que era legal. El que caía al suelo o el que abandonaba fuese cual fuese la causa perdían.

En la Dinastía QUING (1.644-1.911) fueron prohibidas las luxaciones en las competiciones oficiales. El reglamento forzaba un combate deportivo y leal, eliminando de entrada los riesgos de fracturas o lesiones graves para el competidor.

Referente a la seguridad se adoptan medidas más severas como prohibir caer sobre el adversario con la intención de lastimarlo. Proyectarlo sobre la cabeza sin opción a poder caer bien o empleando excesiva violencia al notar que el adversario es inferior tanto físicamente como técnicamente.

El reglamento incide sobre todo en el desarrollo de la calidad técnica.

Características

El SAN-DA es una modalidad deportiva de combate perteneciente al WU-SHU (KUNG-FU), pero que solo engloba en su reglamento la parte del combate.

Los combates se llevan a cabo sobre una plataforma (LEITAI) de 8 por 8 metros de superficie y 60 cm de altura. El competidor va protegido de casco, peto, coquilla, espinilleras, empeines, bucal y guantes de boxeo. Aunque no está reconocido por el C.O.I. como olímpico, si está reconocido en las Olimpiadas Asiáticas. Y siendo amateur, puede competir cualquier profesional en otro deporte de contacto, mientras se adapte y use el reglamento del SAN-DA.

El Sanda es un sistema de defensa personal sofisticado y completo, que incluye técnicas de golpes de puño, patadas, derribos, proyecciones, estrangulamientos y bloqueos. Las técnicas de golpes están basadas básicamente en los sistemas Nan chuan y Chang chuan, mientras que las proyecciones están basadas en el Shuai Chiao y en llaves del sistema Qin-Na o Chin-Na.

Como forma de defensa personal desarmada, la práctica del Sanda es obligatoria en China para todos los militares y policías, y su enseñanza no se limita a practicar combinaciones de técnicas en función de un reglamento estipulado, sino que implica aprender un sistema completo de defensa personal.

El Sanda es, en definitiva, Wushu ó, más correctamente, la parte del Wushu moderno que se refiere al combate (quinta esencia). Existe una estandarización de las técnicas básicas, que son enseñadas del mismo modo en todas las escuelas de Sanda, aunque en el ambiente del Wushu tradicional en entrenamiento de Sanshou/Sanda puede variar en relación a su taolu (formas)

EN COMPETICIÓN OFICIAL

Se adoptará el sistema de ganar 2 de 3 asaltos en un combate. Cada asalto tendrá una duración de 2 minutos, con un descanso de 1 minuto entre asaltos.

Las categorías de peso corporal, dependiendo del número de participantes son:

1. Categoría de 48 Kg (< 48 Kg)
2. Categoría de 52 Kg (> 48 Kg – < 52 Kg)
3. Categoría de 56 Kg (> 52 Kg – < 56 Kg)

4. Categoría de 60 Kg (> 56 Kg – < 60 Kg)
5. Categoría de 65 Kg (> 60 Kg – < 65 Kg)
6. Categoría de 70 Kg (> 65 Kg – < 70 Kg)
7. Categoría de 75 Kg (> 70 Kg – < 75 Kg)
8. Categoría de 80 Kg (> 75 Kg – < 80 Kg)
9. Categoría de 85 Kg (> 80 Kg – < 85 Kg)
10. Categoría de 90 Kg (> 85 Kg – < 90 Kg)
11. Superior a los 90 Kg (> 90 Kg)

Vestimenta y equipo protector de los competidores

Durante un combate, el competidor deberá llevar guantes de boxeo, casco, protector de pecho (peto), protectores tibiales y protectores de empeine (sobre pies descalzos) unificados. Su camiseta y pantalón deben ser del mismo color que su equipo protector y deberá usar su propio protector bucal y coquilla (debajo de la ropa).

El color del equipo protector deberá ser rojo o negro.

El peso de los guantes será de 8 oz. Para la categoría de hasta 65 Kg., de 10 oz. Para la categoría de 65 Kg hasta 80 Kg. y de 12 oz. Para la categoría a partir de 80 Kg.

El “coach” y el médico del equipo deberán permanecer en los asientos designados; se les prohíbe gritar o dar consejos al competidor durante el combate. Los consejos y los masajes al competidor se permiten durante el descanso entre dos asaltos. Sin embargo, se prohíbe la aplicación de oxígeno.

Zonas válidas

La cabeza, el tronco, los muslos y las piernas.

Zonas no válidas

La parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta y la entrepierna.

Los métodos prohibidos

Atacar al oponente usando la cabeza, los codos o la rodilla.

Empujar o golpear en dirección contraria al movimiento natural de sus articulaciones.

Hacerle caer al oponente de cabeza en la plataforma o deliberadamente aplastarle o mantenerle abajo con el peso.

Atacar la cabeza de un oponente caído con una técnica de piernas.

El área de la competición y el equipamiento.

El área de la competición.

El área de competición será una plataforma de madera denominada “Leitai”, de 60 cm de alto, 8 metros de largo y 8 metros de ancho, cubierta por un tapete blando con una superficie de lona. El centro del área se marcará con el “Diagrama del Yin y el Yang”, con un diámetro de 1 metro. El borde de la plataforma se señalará con líneas rojas de 5 cm de ancho. Dentro de los bordes, se pintarán cuatro líneas de aviso amarillas de 10 cm de ancho, a 90 cm de los cuatro bordes de la plataforma. Se colocarán colchonetas de protección de 20 – 40 cm de alto y 200 cm de ancho alrededor de la plataforma.

EN COMPETICIÓN NO OFICIAL

Se pueden cumplir los mismos requisitos que en las competiciones oficiales, pero existen otras competiciones extraoficiales organizadas por asociaciones nacionales o internacionales en las cuales varía este reglamento.

Estas variaciones dependen del tipo de evento organizado. Las variaciones más importantes son la validación de las técnicas de rodilla y en algunos casos las técnicas de codo, las inmovilizaciones en suelo o la ausencia de algunas de las protecciones oficialmente utilizadas como casco, peto y espinilleras. En algunos casos estos combates se denominan como profesionales y se da bolsa de dinero. También se puede en algunos casos cambiar la plataforma elevada (Leitai) por un ring.

En China existe un tipo de competición profesional denominada SANDA WANG (Rey del SANDA), cuyas características básicas son similares al reglamento oficial, pero con peculiaridades como que en lugar de un Leitai (plataforma elevada) se utiliza un ring de boxeo, no se utilizan protecciones, excepto guantes y coquilla, están permitidos los golpes de rodilla, son cinco asaltos en lugar de tres y en la final se enfrentan los campeones de cada peso para proclamar al campeón. La duración de este campeonato es de varios meses y se retransmite por televisión en China, donde ha alcanzado gran popularidad

Combate niños y jóvenes:

Principiantes: Será combate continuo, No se permitirá golpe a la cara con las manos, se permitirán las barridas y los golpes con las piernas serán de la cintura para arriba.

Intermedios: Será combate continuo, se permitirá golpe a la cara con las manos, barridas y golpeo a las piernas con los pies y de la cintura para arriba.

Avanzados: Será combate continuo, se permitirá el golpe a la cara, pateo a las piernas y barridas en ninguna de las categorías se permitirá el remate.

1.1 CARACTERISTICAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN.

1.1.1 Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un cuadrado con las medidas, marcas de seguridad y disposición

1.1.2 El perímetro de seguridad de un metro de ancho que bordea al área de competición será de diferente color que éste.

1.1.3 Si se compite en Lei-Tai, (área de competición elevada), se prestará especial atención a la seguridad del perímetro exterior, eliminando cualquier obstáculo.

1.1.4 El árbitro central se asegurará que el área de competición no presente hendiduras debidas a la separación entre las colchonetas, ya que éstas pueden provocar lesiones en los competidores y/o dificultar el desarrollo de la competición.

1.1.5 El competidor 1 (peto rojo) se situará a la izquierda del árbitro central, situándose el competidor 2 (peto negro) a la derecha del mismo.

1.1.6 Los jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad y a una distancia de 1 metro de éste. Sus sillas estarán orientadas hacia el centro del área de combate

1.1.7 El crono se sentará a una distancia no menor de 2 metros del perímetro de seguridad, y en aquel lado del área de competición que le permita enfrentarse al árbitro central

2 ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL.

2.1 ADVERTENCIAS.

2.1.1 El Comité de Arbitraje puede desautorizar a cualquier juez o árbitro, así como descalificar a cualquier competidor, que no cumpla con éstas normas.

2.2 JUECES DE MESA.

2.2.1 Los jueces deben vestir el uniforme oficial definido por el Comité de Arbitraje. Este uniforme se llevará tanto en competiciones oficiales como en los diferentes cursos.

2.2.2 El uniforme oficial será el siguiente:

Traje azul marino.

Camisa blanca de manga larga.

Corbata federativa.

Calcetines negros.

Zapatos negros.

2.3 JUECES Y ÁRBITRO CENTRAL.

2.3.1 Los jueces deberán vestir el siguiente uniforme:

Pantalón de vestir azul marino.

Camisa blanca de manga larga.

Corbata federativa.

Calcetines negros.

Zapato negro (excepto el árbitro central, que calzará zapatillas negras aptas para el área de competición).

2.3.2 El árbitro central evitará portar cualquier elemento que pudiera ocasionar daños en cualquiera de los competidores (reloj, anillos, bolígrafo, pulseras, tarjeta de identificación, pasa corbatas, etc.) y utilizará guantes de látex durante los combates.

2.3.3 Árbitros y jueces femeninos pueden llevar un sujetador para el pelo.

2.4 COMPETIDORES.

2.4.1 Los competidores dispondrán de dos juegos –pantalón corto y camiseta- uno de color rojo y otro negro, con el fin de comparecer a combate con el color asignado por la mesa central.

Durante un combate, el competidor deberá llevar guantes de boxeo, casco, protector de pecho, protectores de pantorrillas y protectores de empeine homologados (sobre pies descalzos). Su camisa y pantalones deben ser del mismo color que su peto y deberá usar su propio protector bucal y coquilla. El equipamiento deberá cumplir las siguientes normas:

SANDA

Guante cerrado de 8 oz. para competidores hasta 65 Kg. De 10 oz. para competidores hasta 80 Kg. y de 12 oz. para competidores que superen este peso.

Casco, peto, coquilla por dentro del pantalón (varones), espinilleras con pié, protector bucal.

2.4.2 Se prohíben adornos de pelo, bandas elásticas en la frente, cadenas, o cualquier tipo de objeto que pueda causar daño, como gafas, pendientes, objetos metálicos o punzantes (“piercing”) en cualquier parte del cuerpo.

2.4.3 El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

2.4.4 Los competidores se presentarán provistos de todas las protecciones reglamentarias, y con el debido aseo personal. En caso de tener el pelo largo, deberá estar perfectamente recogido y no provocar molestias a los competidores.

2.4.5 La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su escuela. El pantalón corto de Sanda será de un solo color –rojo o negro- y no se permiten aquellos utilizados en Thai boxing, Kick boxing, Muai Thai u otras disciplinas.

2.4.6 Está prohibida la utilización de prendas y equipos no autorizados.

2.4.7 El competidor podrá utilizar su propio casco protector, que deberá ser un casco de protección homologado y, si no dispusiese del mismo, la organización le proveerá de un casco de protección adecuado.

3 ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

3.1 ORGANIZACIÓN.

3.1.1 Todas las competiciones oficiales estarán dirigidas por el Comité de Competición, órgano responsable que incluirá al menos a uno de los miembros del Comité Técnico de la Federación Española o Autónoma organizadoras del evento.

3.1.2 El Comité de Competición estará compuesto como mínimo por:

Un Director de Arbitraje, que velará por la correcta actuación de los equipos arbitrales, y será responsable último de las decisiones técnicas.

Un Director de Organización. Responsable de los elementos materiales, personal auxiliar, y seguridad del recinto.

3.1.3 Es imprescindible la presencia de un Médico, que será el colegiado designado por la Federación para las cuestiones médicas que surjan durante el evento.

3.1.4 El Médico tendrá las siguientes funciones:

Aplicará la normativa antidopaje.

Decidirá si un competidor está capacitado para competir, si puede continuar tras una lesión, o tras sufrir un “fuera de combate”.

Prestará atención inmediata a las eventuales lesiones durante la competición y decidirá sobre la conveniencia de su evacuación a un centro médico.

3.1.5 Para el reconocimiento oficial de una competición privada de Kung-fu, el ente organizador (clubes deportivos, asociaciones, etc.) deberá someterse al presente reglamento y recabar la autorización y reconocimiento previo de la Federación correspondiente.

3.1.6 Si en las bases de la competición SANDA no se indica de forma expresa que la competición será con el sistema Round-Robin (cada uno compite con todos los demás por turnos) se considerará esta como Knock-out o bien Knock-out con repesca.

3.1.7 El Comité de Competición coordinará todos los aspectos de la competición y acreditará a las personas que intervienen durante la misma.

3.1.8 El Comité de Competición podrá ajustar las categorías a su criterio antes de la competición. Por defecto, las categorías oficiales son las que se indican en el apartado

3.1.9.

3.1.9 Las categorías de peso en SANDA serán las siguientes:

Categoría hasta 65 Kg.

Categoría hasta 70 Kg.

Categoría hasta 75 Kg.

Categoría hasta 80 Kg.

Categoría Semi-Pesado. Hasta 85 kilogramos.

Categoría Pesado. Más de 85 Kilogramos.

3.1.10 La modalidad de combate SANDA es a pleno contacto. En el apartado técnico se detallan sus características (ver ARTÍCULO 6).

3.2 COMITÉS Y PERSONAS INTERVINIENTES.

Comité de Competición.

Jueces de mesa.

Árbitros centrales y Jueces.

Cronos.

Personal auxiliar.

Competidores.

Entrenadores (coach) y representantes de competidores.

4 ARTÍCULO 4: EQUIPOS ARBITRALES Y MESA CENTRAL.

4.1 MESA CENTRAL.

4.1.1 Presidida por un Juez responsable de las puntuaciones generales pertenecientes a aquellas disciplinas, bajo su responsabilidad, que tienen lugar en el torneo.

4.1.2 Intercambia las hojas de puntuaciones con los cronos-auxiliares en aquellas disciplinas de las que es responsable, lleva el control de las hojas de liga, anuncia los combates, y elabora el acta de clasificados en las diferentes categorías.

4.1.3 Dispondrá de uno o varios auxiliares para las labores de cumplimentación y control de las hojas de puntuaciones.

4.1.4 Atiende las consultas del árbitro central y, si lo considera necesario, eleva éstas al Director de Arbitraje.

4.1.5 Junto con el Director de Organización, organiza la entrega de trofeos.

4.2 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO ARBITRAL.

4.2.1 En cada área de competición habrá un equipo arbitral compuesto por:

Un árbitro central.

3 jueces.

Un crono-auxiliar.

4.3 ACREDITACIONES Y EQUIPAMIENTO.

4.3.1 Todos los miembros del Equipo deberán estar convenientemente titulados, colegiados, acreditados y equipados para la competición. Se ubicarán según dispone el APÉNDICE

1.1. Su atuendo será el que autorice el Comité de Competición y por defecto, y en las competiciones oficiales, se utilizará el señalado en el ARTÍCULO 2 de SANDA.

4.4 FUNCIONES DEL EQUIPO ARBITRAL.

4.4.1 ÁRBITRO CENTRAL.

El árbitro central tomará las decisiones finales en materias técnicas que puedan producirse durante un combate.

El árbitro central autoriza la entrada de los competidores en el área de combate, controla las protecciones y ordena los saludos. Señala el inicio del combate, lo interrumpe y finaliza aplicando el reglamento.

Como en combate SANDA no existen puntuaciones negativas, en caso de existir una técnica o comportamiento prohibido, detiene el combate, amonesta o penaliza marcando los puntos negativos, que serán sumados como positivos a su adversario, marcándolos con los dedos de la mano, y subiendo después el brazo y señalando hacia la cabeza de este.

En caso de salida o caída de uno de los competidores, detiene el combate. Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor. Si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.

Consultar el APÉNDICE 2.1 donde se detallan los gestos del árbitro central.

4.4.2 JUECES.

Puntúan y firman en sus hojas de puntuaciones, poniendo legibles sus nombres, y las entregan cuando el árbitro central las requiera. Auxilian al árbitro central en las decisiones técnicas

4.4.3 CRONOMETRADOR-AUXILIAR.

Existe uno por cada área de competición y tiene las siguientes funciones:

Recoge de la Mesa Central las hojas de puntuaciones, las presenta al Árbitro Central para su control y las reparte a los Árbitros de Esquina.

Controla, a requerimiento del árbitro central, el tiempo del combate, los descansos e interrupciones, y señala el final del mismo.

Cuando finaliza un combate, recoge las hojas de puntuaciones y las entrega en la Mesa Central, donde recogerá las hojas pertenecientes al siguiente combate.

4.5 PERSONAL AUXILIAR.

4.5.1 AUXILIAR DE ÁREA.

Sirve de apoyo a la Mesa Central. Llama a los competidores, verifica sus identidades, y les informa y atiende en los aspectos organizativos. Colabora en los aspectos materiales de su área.

Recoge y da curso a las reclamaciones, que sólo pueden ser presentadas por un entrenador (coach) o representante de un competidor.

5 ARTÍCULO 5: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES.

5.1 COMPETIDORES.

5.1.1 Deben tener la edad mínima, estado físico, peso, nivel técnico mínimo requerido acreditado y su licencia federativa, Documento Nacional de Identidad ó Pasaporte en vigor.

5.1.2 Los competidores deben ser inexcusablemente mayores de edad. Por lo tanto, la edad mínima para competir en SANDA es de 18 años.

5.1.3 Los competidores seguirán las normas de organización de la competición y se someterán al presente reglamento.

5.1.4 Los competidores deben estar representados por su Entrenador o un Representante.

5.2 ENTRENADORES (COACH).

5.2.1 Es el representante técnico de un competidor durante el desarrollo del combate. Debe estar acreditado como tal, y debe mantenerse sentado en su silla, pero sin gritar y sin levantarse de ella mientras se desarrolla el asalto. Cederá su silla al competidor durante el descanso, donde podrá aconsejarle técnicamente.

5.2.2 Está sometido a las decisiones del Árbitro Central en cuanto a su presencia y comportamiento durante el combate.

5.3 REPRESENTANTES.

5.3.1 Es la persona que firma la hoja de inscripción del competidor, o aquel en quien delegue y se acredite como tal antes de la competición. Es el responsable del cumplimiento personal y de su equipo (competidores y entrenadores) de este reglamento, y de las normas de cada competición.

5.3.2 Tiene derecho a ser informado de la situación de sus reclamaciones que considere oportunas ante el auxiliar de área, o el Comité de Competición.

5.3.3 El representante puede coincidir o no con la persona del entrenador.

6 ARTÍCULO 6: NORMATIVA TÉCNICA.

6.1 INICIO Y FIN DEL COMBATE.

6.1.1 El Árbitro Central llamará a los competidores y comprobará las protecciones. Se realizarán los saludos. A la mesa.

Al árbitro Central.

Entre competidores.

6.1.2 Un combate constará de dos asaltos, tres en caso de empate. Estos, comenzarán a la voz de GO y se detendrá y/o finalizará a la voz de STOP. Una técnica realizada completamente y finalizada simultáneamente con la voz de STOP será válida.

6.1.3 Al final del asalto, sea por transcurso del tiempo reglamentario o por otra causa, el Árbitro Central indicará el resultado del mismo a los competidores (ver APÉNDICE 2.1).

6.2 DURACIÓN DE LOS ASALTOS, DESCANSOS, E INTERRUPCIONES.

6.2.1 Cada asalto durará 2 minutos de tiempo de combate real. Sólo se detendrá el cronómetro a instancias del árbitro central.

6.2.2 En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse diverso número de asaltos y descanso intermedios. En su defecto serán:

2 asaltos de 2 minutos con 1 minuto de descanso entre ellos y un tercer asalto de 2 minutos en caso de empate.

6.2.3 El Árbitro Central concederá hasta 2 minutos de descanso (tras la asistencia médica) al competidor que lo necesite, en caso de haber sufrido una lesión fortuita. Si el médico, tras atender el lesionado, considera que puede continuar tras un periodo de 20 minutos de descanso, se interrumpirá el combate y se reanudará tras este descanso. Si no, declarará al contendiente "fuera de combate".

6.3 LOS MÉTODOS DE LAS COMPETICIONES.

6.3.1 Se pueden emplear técnicas de ataque y de defensa de cualquier estilo o escuela de Kung fu siempre y cuando el ataque impacte en zona válida y no se incumplan las normas del presente reglamento de Sanda.

6.3.2 ZONAS VÁLIDAS: La cabeza, el tronco, muslos y piernas.

6.3.3 ZONAS NO VÁLIDAS: La parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta y la entrepierna.

6.3.4 LOS MÉTODOS PROHIBIDOS:

6.3.4.1 Atacar al oponente usando la cabeza, los codos o las rodillas o bien empujar o golpear al revés sobre sus articulaciones –en sentido contrario al de flexión de estas-.

6.3.4.2 Hacer caer al oponente de cabeza en la plataforma, deliberadamente aplastarle o mantenerle abajo con el peso de nuestro cuerpo.

6.3.4.3 Atacar la cabeza de un oponente caído con una técnica de piernas.

6.3.4.4 Golpear continuamente la cabeza del oponente con el puño.

6.4 LOS CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

IMPORTANTE:

No existen las puntuaciones negativas. Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que procedan a su adversario.

Los Jueces sólo marcarán los golpes muy claros y a plena potencia.

6.4.1 Se pierde o se gana un combate mediante:

Un K.O.

3 Salidas.

3 Técnicas de 3 puntos.

3 Amonestaciones.

6.4.2 Ganar tres puntos.

Un competidor ganará tres puntos si:

Golpea el tronco del oponente con una patada de girar el cuerpo y barrer hacia atrás, manteniéndose él de pie.

Hace caer al oponente al caerse él deliberadamente, levantándose inmediatamente a continuación.

Tira abajo al oponente con una patada de gancho, manteniéndose él de pie.

6.4.3 Ganar dos puntos.

Un competidor ganará dos puntos si:

Al atacar a su oponente, este se cae -toca el suelo con alguna zona del cuerpo, con excepción de los pies- mientras él se mantiene de pie.

Golpea el tronco del oponente con una técnica de pierna.

Su oponente recibe una cuenta.

Su oponente recibe un aviso.

6.4.4 Ganar un punto.

Un competidor ganará un punto si:

Su oponente se cae de la plataforma o sale del área de competición –los dos pies fuera del área- por primera vez en un asalto.

Golpea al oponente en una zona válida con una técnica de puño.

Golpea una vez al oponente en la cabeza, el muslo o la pierna con una técnica de pierna.

Su oponente es pasivo durante ocho segundos y, después de recibir la orden de atacar, sigue pasivo durante otros ocho segundos.

Su oponente se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.

Su oponente recibe una amonestación.

Al ejecutar una técnica ambos competidores caen, pero el oponente cae antes.

Su oponente necesita una cuenta de seis segundos después de recibir un ataque válido.

6.4.5 Ningún punto concedido.

No se concederá ningún punto a los competidores cuando:

No se aprecia ninguna técnica clara ni se realiza ningún golpe válido durante el combate.

Ambos competidores se caen al suelo o se caen de la plataforma a la vez.

Ambos competidores se golpean y patean sucesivamente.

Un competidor se cae al suelo como manera de combate.

Uno golpea al otro en una lucha cerrada.

6.5 FALTAS Y CASTIGOS

6.5.1 Faltas.

6.5.1.1 Faltas técnicas.

1) Agarrar al oponente en los brazos de manera pasiva.

2) Pedir tiempo fuera cuando se está en desventaja.

3) Dar consejos o instrucciones a los competidores desde fuera durante el combate.

4) El comportamiento poco deportivo hacia el juez o desobedecer su decisión.

5) Pegar gritos fuertes durante el combate.

6) Atrasar el combate deliberadamente.

7) Entrar en el combate sin el protector bucal, o escupir dicho protector bucal, o aflojar deliberadamente el equipo protector durante un combate.

8) Cualquier comportamiento del competidor que viole el protocolo.

6.5.1.1 Faltas personales.

1) Atacar al oponente antes de la señal de "Comienzo –GO-" o después de la señal de "Parar-STOP-".

2) Golpear al oponente en zonas prohibidas.

3) Golpear al oponente empleando cualquiera de los métodos prohibidos.

6.5.2 Castigos.

6.5.1.2 Por una falta técnica se dará una amonestación.

6.5.1.3 Por una falta personal se dará un

Aviso

6.5.1.4 Si un oponente ha sido castigado hasta el valor de seis puntos en un combate, el otro competidor será el ganador del combate.

6.5.1.5 Se descalificará del combate al competidor que deliberadamente cause daño a su oponente y el oponente será el ganador.

6.5.1.6 Si se demuestra que un competidor se haya dopado o haya inhalado oxígeno durante el descanso, será descalificado de toda la competición.

6.6 LA SUSPENSIÓN DEL COMBATE

El combate se detendrá en cualquiera de los siguientes casos:

6.6.1 Un competidor cae al suelo o se cae de la plataforma (excepto si cae deliberadamente)

6.6.2 Un competidor es castigado.

6.6.3 Un competidor se lesiona.

6.6.4 Los competidores permanecen abrazados sin atacar, o atacando sin validez, durante más de dos segundos.

6.6.5 Un competidor se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.

6.6.6 Un competidor pide la suspensión del combate levantando la mano debido a un impedimento objetivo.

6.6.7 El juez principal corrige un juicio erróneo o una omisión.

6.6.8 Hay problemas o peligro en la plataforma que requieren solución.

6.6.9 El combate se ve afectado por problemas técnicos tales como la falta de iluminación o deficiencias relacionadas con el área de combate.

6.6.10 Ambos competidores se abstienen de atacar y uno de ellos, tras recibir la orden de atacar, se muestra pasivo durante ocho segundos.

6.7 TÉCNICAS PERMITIDAS Y SUS PUNTUACIONES.

6.7.1 Sólo se puntuarán las técnicas claramente realizadas y a plena potencia. Si el impacto desplaza al adversario o le hace caer al suelo la puntuación será mayor. Los intercambios seguidos y descontrolados de golpes NO puntuarán.

Con potencia / Con desplazo

Caída

CUERPO 1 2

PUÑO

CARA –máximo 2 seguidos- 1 2

PIERNAS –sólo la apoyada en el

Suelo- 1 2

PATADA CUERPO 1 2

CARA 1 2

CUERPO 2 3

PATADA EN SALTO

CARA 2 3

Proyección con desequilibrio:

Cayendo encima y levantándonos antes de 2 segundos.

2

Proyección equilibrada: Quedando de pie con un pequeño desequilibrio. 2

PROYECCIÓN O BARRIDO

COMPLETOS

Proyección equilibrada:

Perfectamente equilibrado y con una caída perfecta del contrario.

3

PUNTOS PARA EL CONTRARIO

TÉCNICA OBSERVACIONES PUNTOS

CAÍDA POR DESEQUILIBRIO 1

1 SALIDA 1

SALIDAS DE LEI-TAI 2 SALIDAS Gana el Asalto

3 SALIDAS Gana el Combate

2 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS Gana el Asalto

PROYECCIONES

3 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS Gana el Combate

AVISO 1

1ª AMONESTACIÓN 2

2ª AMONESTACIÓN Gana el Asalto

AVISOS Y AMONESTACIONES

3ª AMONESTACIÓN Gana el Combate

REGLAMENTO DE SANDA MARZO 2008

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE. DEPARTAMENTO NACIONAL DE KUNG-FU.