

DEPARTAMENTO NACIONAL DE KUNGFU

DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN

Julio de 2017



CONTENIDOS

CAPITULO I.

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. **SEMISANDA** (Edición Julio 2017)

CAPITULO II.

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. **FORMAS** (Edición Julio 2017)

CAPITULO III.

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. **SANDA** (Edición Julio 2017)

APÉNDICE 1: ÁREA DE COMPETICIÓN (SEMISANDA Y SANDA).

APÉNDICE 2: GESTOS DEL ÁRBITRO (MODALIDAD DE COMBATE).

APÉNDICE 3: MODELO PARA RECLAMACIONES.

APÉNDICE 4: HOJAS DE PUNTUACIONES (SEMISANDA Y SANDA).

APÉNDICE 5: HOJAS DE LIGA (SEMISANDA Y SANDA EN KNOCK-OUT).

APÉNDICE 6: ÁREA DE COMPETICIÓN (FORMAS).

APÉNDICE 7: HOJAS DE PUNTUACIONES (FORMAS).

APÉNDICE 8: HOJA DE PUNTUACIÓN –Anotador de zona- (FORMAS).

CAPITULO I. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. SEMISANDA.

	Página
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.	2
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL.	2
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.	4
ARTÍCULO 4: EQUIPOS ARBITRALES Y MESA CENTRAL.	5
ARTÍCULO 5: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES.	7
ARTÍCULO 6: NORMATIVA TÉCNICA.	7
ARTÍCULO 7: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.	11
ARTÍCULO 8: PROTESTAS OFICIALES.	11

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.**1.1 CARACTERÍSTICAS 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 que se especifica en el APÉNDICE 1.
- 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 Durante la fase eliminatoria, los jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad y a un metro de las esquinas del área de competición. Sus sillas estarán orientadas hacia el centro del área de combate (ver APÉNDICE 1).
- 1.1.7 En las finales, cuando el competidor opte a medalla, el número de jueces -árbitros de esquina- puede llegar a cuatro y se sentarán igualmente fuera del perímetro de seguridad y a una distancia de 1 metro de este. Sus sillas estarán orientadas hacia el centro del área de combate (ver APÉNDICE 1).
- 1.1.8 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 (ver APÉNDICE 1).

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 y árbitros 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 o nitrilo 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 vestirán el uniforme de su escuela, indistintamente del color del traje, siempre y cuando cumplan las siguientes normas:

SEMISANDA

- Traje con manga y pantalón largos.
- Guantillas con dedos libres.
- Casco, peto, coquilla por dentro del pantalón (varones), espinilleras con pie, protector bucal, protector pectoral por dentro de la chaqueta (mujeres).
- Vendas permitidas sólo con autorización del médico y aprobación del árbitro central.
- Protección completa del pie permitida.

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 Las protecciones reglamentarias se colocarán por dentro del traje. No se permite remangar la chaqueta.

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

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

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 y colaborará con los técnicos de la AEPSAD.
 - 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 (modalidad SEMISANDA) no se indica de forma expresa que la competición será por equipos, se considerará esta como individual.
- 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. Si el número de competidores en una categoría es igual o inferior a 6 considerará si es oportuno utilizar las hojas de liga del apéndice 5.1. Por defecto, las categorías oficiales son las que se indican en el apartado 3.1.9.
- 3.1.9 Las categorías de peso en SEMISANDA serán las siguientes:
- Hasta 65 kilogramos.
 - De 65 a 70 kilogramos.
 - De 70 a 75 kilogramos.
 - De 75 a 80 kilogramos.
 - De 80 a 85 kilogramos.
 - Más de 85 kilogramos.
- 3.1.10 La modalidad de combate SEMISANDA es a pleno contacto, excepto puño en la cara y patada al fémur (muslo). 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.

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* (ver APÉNDICE 4) con los árbitros centrales en aquellas disciplinas de las que es responsable, lleva el control de las *hojas de liga* (ver APÉNDICES 5. 5.1 y 5.2), 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.
 - 2 jueces como mínimo. Máximo cuatro.
 - 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. 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.

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.
- Recoge de la Mesa Central las *hojas de puntuaciones*, comprueba que los nombres corresponden con los competidores y las reparte a los Árbitros de Esquina.
- 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.
- En caso de existir una técnica o comportamiento prohibido, detiene el combate, amonesta o penaliza marcando los puntos negativos. Señalará estos puntos con los dedos de la mano, bajando después el brazo y señalando hacia los pies del competidor penalizado.
- 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 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 (ver *hoja de puntuaciones* en APÉNDICE 4).

4.4.3 CRONOMETRADOR-AUXILIAR.

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

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

4.5 **PERSONAL DE AUXILIAR.**

4.5.1 AUXILIAR DE ÁREA.

- Sirve de apoyo a la Mesa Central. Localiza competidores a requerimiento de esta, 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.

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 La edad mínima es de 16 años cumplidos el día de la competición. Los menores de 18 años deberán aportar junto a la hoja de inscripción una autorización paterna o de su tutor firmada. En la autorización deberá hacer constar la modalidad a la que se presenta. La edad máxima para competir en esta modalidad deportiva es de 40 años siempre y cuando el competidor tenga una experiencia superior a los cinco años de práctica.
- 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 puede asistir y aconsejar a su competidor al pie del área de combate.
- 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.

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 El combate comenzará 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 combate, sea por transcurso del tiempo reglamentario o por otra causa, el Árbitro Central indicará el resultado del mismo a los competidores (ver APÉNDICE 2).

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:

- 1 asalto de 2 minutos durante la fase eliminatoria.
- 2 asaltos de 2 minutos, con 1 minuto de descanso entre ellos, cuando el competidor opte a medalla.

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 **SE GANA UN COMBATE.**

6.3.1 Por la obtención de la mayor puntuación.

6.3.2 Por la manifiesta superioridad técnica. Será declarada por el Árbitro Central, tras detener el combate y consultar con su equipo. Esta situación se declarará cuando un competidor no tenga capacidad suficiente para defenderse de las técnicas de su oponente.

6.3.3 Por no presencia, abandono, o descalificación del contrario.

6.3.4 Por incapacidad física del contrario decretada con el acuerdo del Médico de la competición. Esta incapacidad puede ocurrir por lesión fortuita, o a consecuencia de la aplicación de una técnica válida (“fuera de combate” del oponente).

6.4 **SE PIERDE UN COMBATE.**

6.4.1 Por la obtención de la menor puntuación.

6.4.2 Por inferioridad técnica.

6.4.3 Por no presencia, abandono o descalificación.

6.4.4 Por incapacidad física debida a lesión fortuita.

6.4.5 Por quedar “fuera de combate” tras recibir una técnica permitida. Se produce el “fuera de combate” si, tras la atención médica INMEDIATA del competidor que ha recibido una técnica válida, este no se levanta inmediatamente o no puede continuar. **NO SE REALIZA NINGUNA CUENTA.** El facultativo, a requerimiento del Árbitro Central, decidirá si el competidor puede continuar o no.

6.4.6 Por tres salidas voluntarias rehuendo del combate o por recibir tres proyecciones completas de dos puntos en el mismo asalto. Las salidas involuntarias causadas por una técnica de puño, pierna, proyección o barrido no se considerarán salidas y los jueces valorarán solamente la técnica causante de esta situación, siempre que sea puntuable.

6.4.7 Se considerará salida cuando ambos pies estén en la franja roja. Se puede competir con un pie pisando en la franja roja sin que se considere salida.

6.5 **EMPATE.**

6.5.1 Si se produce un empate en puntuaciones, se realizará un descanso de un minuto seguido de un segundo asalto de un minuto. En caso de persistir el empate, el Árbitro Central, tras consultar con su equipo, decidirá el ganador usando el criterio de la mayor y mejor capacidad técnica demostrada en el combate (técnicas de mayor dificultad).

6.6 **TÉCNICAS PERMITIDAS Y SUS PUNTUACIONES.**

6.6.1 Sólo se puntuarán las técnicas claramente realizadas. Los intercambios seguidos y descontrolados de golpes NO puntuarán. (Ver cuadro 1)

Cuadro 1.

SEMISANDA		
TÉCNICA	ZONA DE IMPACTO	PUNTOS
PUÑO	PETO	1
PATADA	PETO	2
	CABEZA Sólo con empeine o planta y sólo en zona protegida por el casco.	3
PATADA EN SALTO		4
	PETO	3
PROYECCIÓN O BARRIDO COMPLETOS (Conservando el equilibrio)	Cualquiera, excepto proyección con agarre del cuello o provocando caída de cabeza y barridos que toquen o luxen una articulación.	2
PROYECCIÓN O BARRIDO COMPLETOS (Cayendo con el oponente)		1
AGARRES (MÁXIMO 3 SEGUNDOS) (prohibido agarre del cuello)	Se permite sólo para realizar una proyección o barrido. Prohibido para golpes.	-

6.7 TÉCNICAS Y COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS. SUS PENALIZACIONES.

- 6.7.1 Si el Árbitro Central advierte que las técnicas prohibidas son aplicadas involuntariamente, amonestará verbalmente una vez antes de computar penalizaciones.
- 6.7.2 En el caso de reiterarse esta situación, el Árbitro Central computará las penalizaciones, incluso siendo éstas fortuitas, con el fin de evitar lesiones. (ver cuadro 2)

6.8 DESCALIFICACIÓN.

- 6.8.1 En cualquier caso, si una acción prohibida y voluntaria provoca la lesión e incapacidad física para continuar el combate incluso tras la interrupción y descanso reglamentario del oponente, el competidor será sancionado con descalificación. (ver cuadro 2)
- 6.8.2 Por acumulación de 5 puntos negativos. Estos serán controlados por el Árbitro Central, con auxilio del resto de su equipo.
- 6.8.3 Por grave descortesía o desobediencia, lesión intencionada, o atentar contra el normal desarrollo de la competición y siempre previa consulta con la mesa y resto de árbitros.

Cuadro 2. Técnicas prohibidas y sus penalizaciones.

TÉCNICA	ZONA DE IMPACTO	PENALIZACIÓN
Golpes con zona prohibida (codos, rodillas, hombros, cabeza, cadera,...)	PERMITIDA	1ª vez: -1 2ª vez: -2
Golpes con zona permitida (puño, patada,...)	PROHIBIDA	3ª vez: Descalificación
Golpes con zona prohibida (codos, rodillas, hombros, cabeza, cadera,...)	PROHIBIDA	1ª vez: -2 2ª vez: Descalificación
Proyección o barrido.	CAYENDO ENCIMA	1ª vez: -1 2ª vez: -2 3ª vez: Descalificación
	CON LUXACIÓN O CAÍDA PROHIBIDA	1ª vez: -2 2ª vez: Descalificación
Salida voluntaria con ambos pies pisando en zona de seguridad, y esquivando o rehuyendo el combate.	-	1ª vez: -1 2ª vez: -2 3ª vez: Descalificación
Técnicas continuas y descontroladas. Técnicas fuera de tiempo.	EN ZONAS PERMITIDAS	1ª vez: -1 2ª vez: -2 3ª vez: Descalificación
Agarres sin técnica posterior y empujones.	-	1ª vez: -1 2ª vez: -2 3ª vez: Descalificación

6.9 COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS.

6.9.1 Todos ellos se penalizarán con amonestación. La primera vez se restará un punto. La segunda vez se restarán dos, y la tercera vez el competidor será descalificado. Se considerarán comportamientos prohibidos los siguientes:

- Hablar durante el combate.
- Desobediencia.
- Descortesía de palabra u obra hacia los árbitros, miembros de la mesa y otros competidores, ya provenga esta acción de los entrenadores o miembros de las delegaciones y/o competidores.
- Simular una lesión.
- Interrumpir el normal desarrollo de la competición.

6.10 CLASIFICACIÓN.

6.10.1 Los competidores se clasificarán en primero, segundo y tercer clasificado, siguiendo el método de mejor puntuación. Como norma general, recibirán trofeo los tres primeros clasificados en cada categoría.

ARTÍCULO 7: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

- 7.1 Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se tomará por el árbitro central.
- 7.2 Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 7.3 Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del médico.
- 7.4 Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro central debe parar el combate y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 8: PROTESTAS OFICIALES.

- 8.1 Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 8.2 El representante oficial de un competidor será el único legitimado para reclamar cualquier cuestión relacionada con la competición.
- 8.3 Las reclamaciones de carácter técnico (decisiones arbitrales), se realizarán inmediatamente después del combate, por escrito (ver APÉNDICE 3). Se entregarán al Auxiliar de Área, para su resolución por el Árbitro Central, o Director de Arbitraje.
- 8.4 Las reclamaciones referentes a la organización se entregarán en cualquier momento al Comité de Competición, que las resolverá antes de su finalización.
- 8.5 Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en el Acta de la Competición.

CAPITULO II. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. FORMAS (TRADICIONAL).

	Página
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.	2
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL.	2
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.	3
ARTÍCULO 4: EQUIPOS ARBITRALES Y MESA CENTRAL.	6
ARTÍCULO 5: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES.	9
ARTÍCULO 6: NORMATIVA TÉCNICA.	9
ARTÍCULO 7: ARMAS.	13
ARTÍCULO 8: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.	14
ARTÍCULO 9: PROTESTAS OFICIALES.	14

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.**1.1 CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN.**

- 1.1.1 Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un rectángulo con las medidas, marcas de seguridad y disposición que se especifica en el APÉNDICE 6.
- 1.1.2 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.
- 1.1.3 Los Jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad, en las esquinas del área de competición y a una distancia de 1 metro de dicho perímetro. Sus sillas estarán orientadas hacia el centro del área de combate (ver APÉNDICE 6).
- 1.1.4 El crono-auxiliar se sentará a una distancia no menor de 2 metros del perímetro de seguridad (ver APÉNDICE 6).

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:

HOMBRES

- Traje azul marino.
- Camisa blanca de manga larga (manga corta en verano).
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.

MUJERES

- Traje de chaqueta y falda o pantalón azul marino.
- Blusa blanca.
- Zapatos negros.

2.3 **ÁRBITROS Y JUECES.**

2.3.1 Los árbitros deberán vestir el siguiente uniforme:

- Pantalón de vestir azul marino (pantalón o falda en mujeres).
- Camisa blanca de manga larga (camisa o blusa blanca en mujeres).
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapato negro.
- Silbato (árbitro central).

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

2.4 **COMPETIDORES.**

2.4.1 Los competidores vestirán el uniforme de su escuela, indistintamente del color del traje, siempre y cuando se atengan a las normas establecidas en el presente reglamento.

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. Vendas sólo permitidas con autorización del médico y supervisión del árbitro central.

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 con el uniforme reglamentario 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 No se permite remangar la chaqueta, reservando la parte superior derecha de esta para adherir la pegatina con el número de participación.

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

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, o si puede continuar tras una lesión.
 - Presta atención inmediata a las eventuales lesiones durante la competición y decide 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 El Comité de Competición coordinará todos los aspectos de la competición y acreditará a las personas que intervendrán en la misma.
- 3.1.7 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 3.1.8.
- 3.1.8 Las categorías en FORMAS serán las siguientes:

Competición Individual.

INFANTIL A: De 8 a 11 años

- Tradicional Norte.
- Tradicional Sur.
- Arma Corta.
- Arma Larga.
- Otras armas.
- Estilos de imitación.

INFANTIL B: De 12 a 15 años.

- Tradicional Norte.
- Tradicional Sur.
- Arma Corta.
- Arma Larga.
- Otras armas.
- Estilos de imitación.

ADULTO MASCULINO: A partir de 16 años.

- Tradicional Norte.
- Tradicional Sur.
- Arma Corta.
- Arma Larga.
- Otras armas.
- Estilos de imitación.

ADULTO FEMENINO: A partir de 16 años.

- Tradicional Norte.
- Tradicional Sur.
- Arma Corta.
- Arma Larga.
- Otras armas.
- Estilos de imitación.

SENIOR –MIXTO-: A partir de 35 años.

- Tradicional Mano vacía.
- Tradicional Armas.

Competición por Equipos: DUILIAN.

INFANTILES A: De 8 a 11 años

- Duilian con armas, mano vacía o mixta.

INFANTILES B: De 12 a 15 años.

- Duilian con armas, mano vacía o mixta.

ADULTO MASCULINO: A partir de 16 años.

- Duilian con armas, mano vacía o mixta.

ADULTO FEMENINO: A partir de 16 años.

- Duilian con armas, mano vacía o mixta.

- 3.1.9 Si en las bases de la competición no se indica de forma expresa que la competición será por equipos, se considerará esta como individual.
- 3.1.10 En la modalidad mixta de formas por equipos, puede portar arma uno o varios componentes del equipo.
- 3.1.11 Si hay competición por equipos, tanto en adultos como en infantiles, estos podrán estar formados por 2, 3, 4 ó 5 miembros. El tiempo que disponen para la prueba se define en el punto 6.2.2
- 3.1.12 Un competidor no podrá participar en más de un equipo de cada modalidad, por ejemplo, no podrá participar en dos equipos de mano vacía, pero si podrá hacerlo en equipos de diferentes modalidades, de mano vacía, de armas o de Duilian. El competidor que participe con un equipo, también lo podrá hacer individualmente.
- 3.1.13 Los equipos deben ser homogéneos. No se permite mezclar adultos con niños dentro de un mismo equipo, aunque se permiten equipos formados por competidores de las dos categorías de Infantiles siempre que se respete lo estipulado en el punto 3.1.12
- 3.1.14 Si el comité organizador lo considera oportuno y el número de participantes es suficiente, igual o superior a 10 participantes en cada subcategoría, se podrán separar las categorías individuales de formas atendiendo a la experiencia del competidor, es decir, se

establecerán las subcategorías de INICIADO para aquellos competidores con grado de Naranja a Azul, y AVANZADO para competidores con grado Marrón o Negro. El grado de cada participante debe ser incluido en las hojas de inscripción.

3.2 **COMITÉS Y PERSONAS INTERVINIENTES.**

- Comité de Competición.
- Jueces de mesa.
- Árbitros y jueces.
- Anotadores de área.
- Personal auxiliar.
- Competidores.
- Entrenadores (coach) y representantes de competidores.

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 Mediante los auxiliares, el Juez de mesa intercambia las *hojas de puntuaciones* (ver APÉNDICE 7) con los jueces en aquellas disciplinas de las que es responsable, lleva el control de las puntuaciones, anuncia las pruebas así como a los competidores o equipos participantes en cada una de ellas, y elabora el acta de clasificados en las diferentes categorías.
- 4.1.3 Dispone de uno o varios auxiliares para cumplimentar y controlar 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 (común a las diversas áreas dedicadas a FORMAS).
 - 3 jueces, como mínimo, máximo cinco, situados en las esquinas o bien juntos en una única mesa de jueces.
 - Un crono-auxiliar (con funciones de anotador de área).
 - Auxiliar de área.

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 las disposiciones señaladas en el APÉNDICE 6 o bien lo indicado en el punto 4.2.1 si así lo dispone el

comité organizador. Su atuendo será el que autorice el Comité de Competición y por defecto se utilizará el señalado en el ARTÍCULO 2.

4.4 **FUNCIONES DEL EQUIPO ARBITRAL.**

4.4.1 **ÁRBITRO CENTRAL.**

Con un único Árbitro Central.

- Si existe un único Árbitro Central y los Jueces se sitúan en sillas alrededor de las áreas de competición, ordenará el comienzo y finalización de todas y cada una de las pruebas.
- Con un único Árbitro Central y si se contempla el uso de tablillas para marcar las puntuaciones de los jueces, este ordenará la exposición de las puntuaciones hacia la mesa del anotador de área y hacia el público. Entre las órdenes “exponer” y “bajar” marcadores, dejará pasar el tiempo necesario que requiera el anotador de área para registrar dichas puntuaciones (ver señales acústicas y gestos del árbitro en **cuadro 1**).
- Si se utilizan *hojas de puntuaciones* (ver APÉNDICE 7) en vez de tablillas, el árbitro central autorizará al auxiliar de área a recoger las hojas de puntuaciones de los jueces, las cuales serán entregadas al Juez de mesa para su control y registro.

Con un Árbitro Central por cada área de competición.

- Si existe un Árbitro Central para cada área de competición se sentará junto a su equipo de Jueces y será el encargado de la organización de su área, dando comienzo y finalización a las pruebas del área de su competencia con independencia del resto de áreas.
- Si existe un Árbitro Central por cada área de competición, se situará junto al resto de árbitros de su área en una mesa única de jueces, llevará el cómputo de las puntuaciones otorgadas por él mismo y por cada juez, ordenará la exposición de las puntuaciones hacia el competidor y hacia el público y establecerá los desempates si fueran necesarios para obtener el listado de clasificados.

Cuadro 1.

	SEÑALES ACÚSTICAS	GESTOS
COMIENZO Y FINAL DE LA PRUEBA	UN SILBIDO NORMAL	LEVANTAR Y BAJAR UN BRAZO
EXPONER MARCADORES	DOS SILBIDOS CORTOS	LEVANTAR UN BRAZO
BAJAR MARCADORES	UN SILBIDO CORTO	BAJAR UN BRAZO
ORDEN	VARIOS SILBIDOS INTERMITENTES	CRUZAR ALTERNATIVAMENTE AMBAS MANOS A LA ALTURA DE LA CARA

4.4.2 JUECES.

- Seguirán en todo momento las órdenes del Juez de mesa y las orientaciones del árbitro central.
- Su comportamiento será siempre correcto y discreto, sin hacerse notar y mostrando una actitud decorosa.
- No podrán intercambiar información referente al desarrollo de la prueba con ningún otro árbitro y las consultas técnicas las dirigirán al árbitro central.
- Sólo se sentarán o levantarán de sus sillas cuando lo autorice el Árbitro Central.
- Durante el desarrollo de la prueba, su mirada estará siempre dirigida a esta.

Jueces distribuidos alrededor de cada área de competición.

- Si se utilizaran tablillas para marcar las puntuaciones, señalarán los enteros de dichas puntuaciones mediante aquellas que presentan los números en negro y utilizarán las que tienen números en rojo para los decimales.
- Si se utilizaran *hojas de puntuaciones*, puntuarán y firmarán en estas poniendo legibles sus nombres, y las entregarán a requerimiento del árbitro central (ver *hoja de puntuaciones* en APÉNDICE 7). Auxiliarán al árbitro central en las decisiones técnicas.

Jueces agrupados en una sola mesa junto al Árbitro Central.

- Si se sitúan agrupados en una sola mesa, atenderán las instrucciones del árbitro central, y le proporcionarán sus puntuaciones cuando éste lo solicite.

4.4.3 CRONO-AUXILIAR.

- Controla, a requerimiento del árbitro central, el tiempo de la prueba y señala el final de la misma.
- Si se utilizan tablillas para marcar las puntuaciones, el cronometrador tiene además función de **anotador de zona**, reflejando las puntuaciones en las hojas preparadas al efecto (ver APÉNDICE 8) cuando el árbitro central así lo indique. Una vez cumplimentadas las entregará al Juez de mesa.
- Si en vez de utilizar tablillas se utilizan *hojas de puntuaciones* (ver APÉNDICE 7), recogerá estas de los Jueces cuando el árbitro central así lo autorice, y las entregará al Juez de mesa.

4.4.4 AUXILIAR DE ÁREA.

- Llama a los competidores, verifica sus identidades, y les informa y atiende en los aspectos organizativos. Colabora en los aspectos materiales en su área.
- Recoge y da curso a las reclamaciones, que sólo pueden ser presentadas por un entrenador (coach) o representante de un competidor.

ARTÍCULO 5: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES.**5.1 COMPETIDORES.**

- 5.1.1 Deben tener la edad mínima, estado físico, nivel técnico mínimo requerido acreditado y su licencia federativa, Documento Nacional de Identidad ó Pasaporte en vigor.
- 5.1.2 Los competidores seguirán las normas de organización de la competición y se someterán al presente reglamento.
- 5.1.3 Los competidores deben estar representados por su Entrenador y/o un Representante.

5.2 ENTRENADORES (COACH).

- 5.2.1 Es el representante técnico de un competidor durante el desarrollo de la prueba y debe estar acreditado como tal.
- 5.2.2 Está sometido a las decisiones del Árbitro Central en cuanto a su presencia y comportamiento durante el desarrollo de las pruebas.

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.

ARTÍCULO 6: NORMATIVA TÉCNICA.**6.1 INICIO Y FIN DE LAS PRUEBAS.**

- 6.1.1 El Árbitro Central autorizará la entrada en el área de competición al competidor ó al equipo. Estos realizarán el saludo propio de su escuela.
- 6.1.2 Si existe un único Arbitro Central indicará el comienzo de la prueba mediante una señal acústica (ver **cuadro 1**) y el crono comenzará el cómputo del tiempo. Si existe un Árbitro Central por cada área de competición, autorizará la entrada y salida de los competidores y el inicio de las pruebas mediante gestos y sin el uso de ninguna señal acústica.
- 6.1.3 Al final de la prueba, tanto si el competidor o equipo han finalizado la ejecución de la forma como por transcurso del tiempo reglamentario, el Árbitro Central solicitará a los Jueces que puntúen la prueba. Si se utilizaran tablillas para indicar éstas, solicitará que muestren sus puntuaciones mediante una señal acústica (ver **cuadro 1**). Si se utilizan *hojas de puntuaciones*, los Jueces puntuarán en sus hojas al finalizar la prueba y las entregarán al crono-auxiliar cuando el Árbitro Central lo autorice. Si el Árbitro Central está

sentado en mesa única junto a los Jueces de su equipo, les solicitará las puntuaciones de la prueba y las anotará en sus hojas de registro, siendo el encargado de guardar los originales de las notas otorgadas por cada uno de los jueces bajo su responsabilidad para entregarlas al final de la prueba en la Mesa Central para su control, archivo y posterior comprobación.

6.2 **DURACIÓN DE LAS PRUEBAS.**

6.2.1 El tiempo máximo para la ejecución del Tao en pruebas individuales será de 1 minuto 20 segundos y el mínimo será de 20 segundos para categorías infantiles y 30 segundos para las categorías de adultos.

6.2.2 En la competición por equipos el tiempo total de la prueba no excederá de 2 minutos.

6.3 **CLASIFICACIÓN.**

6.3.1 Tanto las pruebas por equipos como las individuales se clasificarán en primero, segundo y tercer lugar, siguiendo el método de mejor puntuación.

6.4 **EMPATE.**

6.4.1 Si se produce un empate en puntuaciones, los equipos o competidores individuales ejecutarán de nuevo una de las pruebas.

6.5 **CRITERIOS.**

6.5.1 La puntuación estará basada en el apartado específico que le corresponda a cada Juez, pero tendrá en cuenta todas las bases de ejecución, la dificultad y la variedad de las técnicas realizadas para matizar la puntuación final que otorgue.

6.5.2 Cada uno de los árbitros valorará y puntuará la prueba conforme a los criterios especificados en el **cuadro 2**.

6.5.3 Todos los jueces partirán de la máxima puntuación: 10. Los criterios de evaluación y deducción por los cuales se resta una décima de punto (0'10) se incluyen en las Bases de Valoración (ver punto 6.6). De las notas otorgadas por los jueces, los anotadores eliminarán la más alta y la más baja (este criterio se aplicará solamente cuando existan cuatro o más Jueces).

6.6 **BASES DE VALORACIÓN.**

6.6.1 EJECUCIÓN TÉCNICA:

Control y destreza en la realización de una técnica, ateniéndose a las tres fases de la misma: comienzo, desarrollo y final.

El Juez partirá de la máxima puntuación 10. Los criterios de evaluación y deducción por los cuales se resta una décima de punto (0'10) serán los siguientes:

- Movimientos en direcciones desviadas ó trayectoria incorrecta.
- Desviación de la dirección correcta de la mirada en la ejecución del movimiento.
- Posición incorrecta de los pies en las posturas.

- Ángulos articulares incorrectos (realizar hiperflexiones o hiperextensiones articulares).
- Omisión de algún elemento exigido en la forma.
- Inclusión de algún elemento no exigido en la forma.
- Falta de definición en la técnica.
- Falta de sincronización en las pruebas por equipos.

Cuadro 2.

ÁRBITRO	CON 5 ÁRBITROS	CON 4 ÁRBITROS	CON 3 ÁRBITROS
1	EJECUCIÓN TÉCNICA	EJECUCIÓN TÉCNICA	EJECUCIÓN TÉCNICA
2	EJECUCIÓN TÉCNICA	FUERZA Y VELOCIDAD	FUERZA, VELOCIDAD, COORDINACIÓN, RITMO Y EQUILIBRIO
3	FUERZA Y VELOCIDAD	COORDINACIÓN, RITMO Y EQUILIBRIO	COMPOSICIÓN DE LA FORMA (ESPECIAL VALORACIÓN EN LAS PRUEBAS CON ARMAS).
4	COORDINACIÓN, RITMO Y EQUILIBRIO	COMPOSICIÓN DE LA FORMA (ESPECIAL VALORACIÓN EN LAS PRUEBAS CON ARMAS).	-
5	COMPOSICIÓN DE LA FORMA (ESPECIAL VALORACIÓN EN LAS PRUEBAS CON ARMAS).	-	-

6.6.2 FUERZA:

El Juez deducirá una décima de punto si observa lo siguiente:

- No actúa con la fuerza-energía y suavidad adecuadas a cada técnica.
- No realiza las técnicas coordinándolas con la respiración.
- Termina la prueba con un agotamiento notable.
- Excesiva contracción muscular en el desarrollo de la técnica.
- En la fase final de la técnica no existe una contracción adecuada.
- Realiza gritos no exigidos según las características del estilo.

6.6.3 VELOCIDAD:

El Juez deducirá una décima de punto cuando observe velocidad inadecuada para la técnica (por exceso, sin precisión ni definición ó por defecto, demasiado lento).

6.6.4 COORDINACIÓN:

El Juez deducirá una décima de punto cuando observe lo siguiente:

- Posición incorrecta del cuerpo.

- Desplazamientos incorrectos del cuerpo y sus distintos segmentos.
- Falta de precisión.
- Falta de sincronización en la ejecución de pruebas por equipos.

6.6.5 EQUILIBRIO:

Se restará una décima de punto por cada uno de los siguientes desequilibrios:

- En la ejecución de un giro.
- “ “ de un salto.
- “ “ de una acrobacia.
- “ “ de un barrido.
- “ “ de una patada.

6.6.6 RITMO:

Se deduce una décima de punto si entre secuencia de movimientos hay una parada ostensiblemente larga que pueda interpretarse como olvido o duda.

6.6.7 COMPOSICIÓN:

La valoración con respecto a esta base se verá fundamentada por los elementos de dificultad y variedad técnica. No habrá exigencias específicas para cada categoría pues cada escuela tiene las suyas propias. El Juez encargado de evaluar este parámetro, lo hará teniendo en cuenta lo siguiente:

- Variedad de trayectorias.
- Bilateralidad.
- Técnicas sobre un apoyo.
- Mantenimiento de las posiciones bajas.
- Mantenimiento de la misma altura de posiciones entre secuencias de movimientos y pasos.
- Mantenimiento de la espalda recta en todas las posiciones.

6.7 **CRITERIOS DE DEDUCCIÓN PARA OTROS ERRORES.**

6.7.1 Estos criterios, valorados por **todos los Jueces**, serán los siguientes:

- Forma no terminada (en este caso, no se otorgará puntuación).
- Forma no terminada por algún miembro del equipo (se deducirán 0'10 puntos).
- El competidor se detiene en el desarrollo de la prueba pero termina ésta (se deducirán 0'10 puntos).
- Caerse el arma al suelo (se deducirán 0'10 puntos).
- Caerse alguna prenda de la vestimenta al suelo (se deducirán 0'10 puntos).
- Cualquier elemento del arma o de la vestimenta entorpecen la ejecución (se deducirán 0'10 puntos).

6.8 **PENALIZACIONES.**

6.8.1 Corresponde aplicarlas al Juez de Mesa. Los motivos de estas penalizaciones serán los siguientes:

- Equipo que finalice la prueba después del tiempo indicado en el punto 6.2.2 o el marcado por el árbitro central (0'5 puntos de penalización).
- En pruebas individuales las formas con una duración menor o mayor que lo establecido en el punto 6.2.1 (0,5 puntos de penalización).
- Podrá descalificar a un equipo, competidor ó entrenador que manifieste actitudes antideportivas o no cumpla las condiciones de participación.

ARTÍCULO 7: ARMAS.

7.1 **CLASIFICACIÓN DE LAS ARMAS.**

7.1.1 Las armas se clasificarán según el siguiente criterio:

- Armas cortas:
 - Sable corto Norte.
 - Sable corto Sur.
 - Doble sable corto Norte.
 - Espada recta.
 - Doble espada recta.
 - Puñales dobles.
 - Sable largo.
- Armas largas:
 - Lanza.
 - Palo largo.
 - Alabarda (Kwan-Dao, Pu-Dao, y otras similares).
 - Palo de tres secciones.
 - Látigo de nueve secciones.
- Otros tipos de armas:
 - Se podrán utilizar otras armas siempre y cuando sean armas tradicionales chinas utilizadas en kung fu.

Se considerará arma larga cuando apoyada en el suelo sobrepase el hombro del practicante

7.2 **CARACTERÍSTICAS.**

7.2.2 Armas metálicas:

- Serán sin filo y no puntiagudas.
- El competidor podrá utilizar dos armas simultáneamente.

7.2.2 Armas de madera:

- Su sección será siempre cilíndrica y sin ningún elemento cortante que pueda herir al competidor.

ARTÍCULO 8: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

- 8.1 Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 8.2 Cuando un participante se lesiona, el árbitro central debe parar la prueba y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 9: PROTESTAS OFICIALES.

- 9.1 Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 9.2 El representante oficial de un competidor será el único legitimado para reclamar cualquier cuestión relacionada con la competición.
- 9.3 Las reclamaciones de carácter técnico (decisiones arbitrales), se realizarán inmediatamente después del combate, por escrito (ver APÉNDICE 4). Se entregarán al Auxiliar de Área, para su resolución por el Árbitro Central, o Director de Arbitraje.
- 9.4 Las reclamaciones organizativas se entregarán en cualquier momento al Comité de Competición, que las resolverá antes de su finalización.
- 9.5 Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en el Acta de la Competición.

* * *

CAPITULO III. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. SANDA.

	Página
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.	2
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL.	2
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.	4
ARTÍCULO 4: EQUIPOS ARBITRALES Y MESA CENTRAL.	5
ARTÍCULO 5: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES.	7
ARTÍCULO 6: NORMATIVA TÉCNICA.	7
ARTÍCULO 7: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.	13
ARTÍCULO 8: PROTESTAS OFICIALES.	13

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN.**1.1 CARACTERÍSTICAS 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 que se especifica en el APÉNDICE 1.1.
- 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 (ver APÉNDICE 1).
- 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 (ver APÉNDICE 1).

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 y árbitros 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 o nitrilo 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.
 - Vendaje en muñecas y manos.
 - Casco, peto, coquilla por dentro del pantalón (varones), espinilleras con pie, protector bucal. Protector pectoral por dentro de la camiseta para competidoras.
- 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.

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 y colaborará con los técnicos de la AEPSAD.
 - 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.

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* (ver APÉNDICE 4.1) con los árbitros centrales en aquellas disciplinas de las que es responsable, lleva el control de las *hojas de liga* (ver APÉNDICES 5, 5.1 y 5.2), 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.
 - 2 jueces como mínimo.
 - 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.
- Recoge de la Mesa Central las *hojas de puntuaciones*, comprueba que los nombres corresponden con los competidores y las reparte a los Árbitros de Esquina.
- 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 último.
- 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 (ver *hoja de puntuaciones* en APÉNDICE 4.1).

4.4.3 CRONOMETRADOR-AUXILIAR.

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

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

4.5 **PERSONAL AUXILIAR.**

4.5.1 AUXILIAR DE ÁREA.

- Sirve de apoyo a la Mesa Central. Localiza competidores a requerimiento de esta, 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.

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. La edad máxima para competir en esta modalidad deportiva es de 40 años siempre y cuando el competidor tenga una experiencia superior a los cinco años de práctica.
- 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 la persona que figure como tal en las hojas de inscripción.

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 atenderle, hidratarle y 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.

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 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 en el suelo.

6.3.5 Se considera salida cuando el competidor pisa fuera de la franja roja. Se puede competir con ambos pies en la franja roja sin que se considere salida.

6.4 LOS CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

IMPORTANTE:

- No existen las puntuaciones negativas. Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda 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 y le derriba con una patada de girar el cuerpo y barrer hacia atrás, manteniéndose él de pie.
- Ejecuta una proyección perfecta del adversario sin pérdida de equilibrio.
- Derriba 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 la pierna apoyada, la cabeza o el tronco del oponente con una técnica de pierna que le provoque desplazamiento.
- Su oponente recibe una cuenta.
- Su oponente recibe la segunda amonestación.

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 –un pie fuera del área roja- 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 la primera 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.

6.4.4 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) Emitir 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.

6.5.1.2 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.

6.5.2.1 Por una falta técnica se dará una **amonestación**.

6.5.2.2 Por una falta personal se dará un **aviso**.

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

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

6.5.2.5 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 Si un competidor finge una lesión en una falta cometida por el adversario y más tarde se demuestra por el médico que es una lesión simulada, el adversario será declarado ganador del combate.

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

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

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

6.6.11 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. (Ver cuadro 1 –SANDA-)

Cuadro 1 –SANDA-.

PUNTOS PROPIOS			
TÉCNICA	ZONA DE IMPACTO Y OBSERVACIONES	PUNTOS	
		Con potencia / Con desplz. o caída	
PUÑO	CUERPO	1	2
	CARA –máximo 2 seguidos-	1	2
PATADA	PIERNAS –sólo la apoyada en el suelo-	1	2
	CUERPO	1	2
	CARA	1	2
PATADA EN SALTO	CUERPO	2	3
	CARA	2	3
PROYECCIÓN O BARRIDO COMPLETOS	<u>Proyección con desequilibrio:</u> Cayendo encima y levantándonos antes de 2 segundos.	2	
	<u>Proyección equilibrada:</u> Quedando de pie con un pequeño desequilibrio.	2	
	<u>Proyección equilibrada:</u> Perfectamente equilibrado y con una caída perfecta del contrario.	3	
PUNTOS PARA EL CONTRARIO			
TÉCNICA	OBSERVACIONES	PUNTOS	
CAÍDA POR DESEQUILIBRIO		1	
SALIDAS PROPIAS DE LEI-TAI	1 SALIDA	1	
	2 SALIDAS	Gana el Asalto	
	3 SALIDAS	Gana el Combate	
PROYECCIONES RECIBIDAS	2 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS	Gana el Asalto	
	3 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS	Gana el Combate	
AVISOS Y AMONESTACIONES RECIBIDOS	AVISO	-	
	1ª AMONESTACIÓN	1	
	2ª AMONESTACIÓN	2	
	3ª AMONESTACIÓN	Gana el Combate	

6.8 CLASIFICACIÓN.

- 6.8.1 Los competidores se clasificarán en primero –CAMPEÓN- segundo –SUBCAMPEÓN- y tercer clasificado, siguiendo el método de mejor puntuación. Como norma general, recibirán trofeo los dos primeros clasificados en cada categoría.

ARTÍCULO 7: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

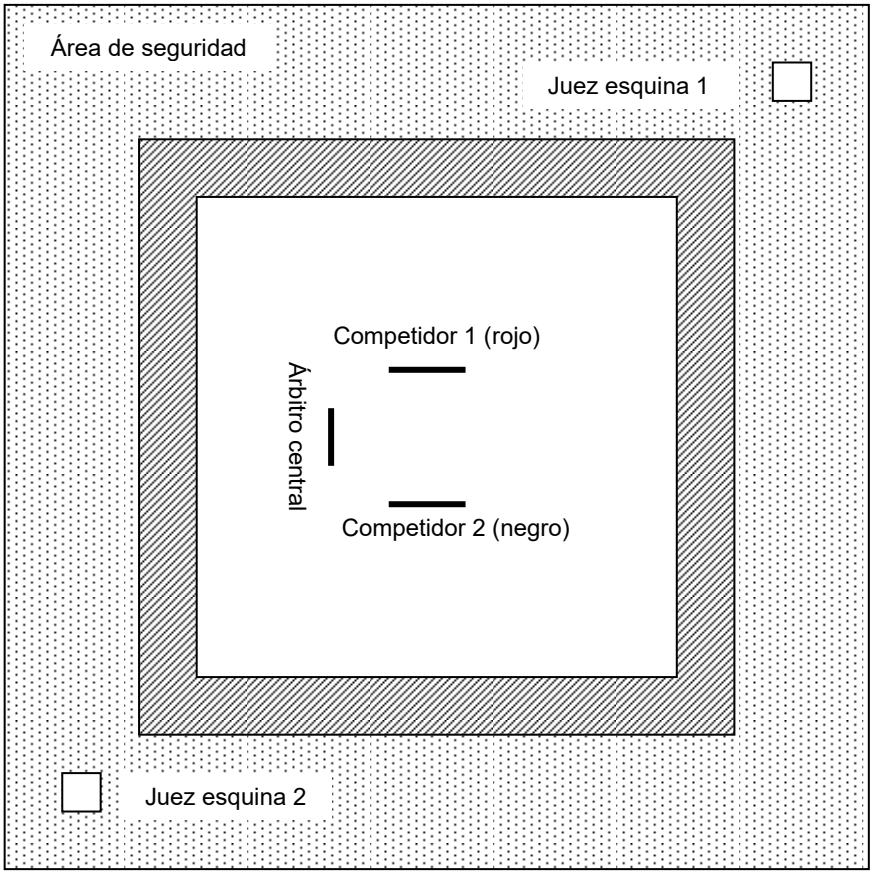
- 7.1 Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se tomará por el árbitro central.
- 7.2 Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 7.3 Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del médico.
- 7.4 Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro central debe parar el combate y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 8: PROTESTAS OFICIALES.

- 8.1 Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 8.2 El representante oficial de un competidor será el único legitimado para reclamar cualquier cuestión relacionada con la competición.
- 8.3 Las reclamaciones de carácter técnico (decisiones arbitrales), se realizarán inmediatamente después del combate, por escrito (ver APÉNDICE 3). Se entregarán al Auxiliar de Área, para su resolución por el Árbitro Central, o Director de Arbitraje.
- 8.4 Las reclamaciones referentes a la organización se entregarán en cualquier momento al Comité de Competición, que las resolverá antes de su finalización.
- 8.5 Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en el Acta de la Competición.

APÉNDICES

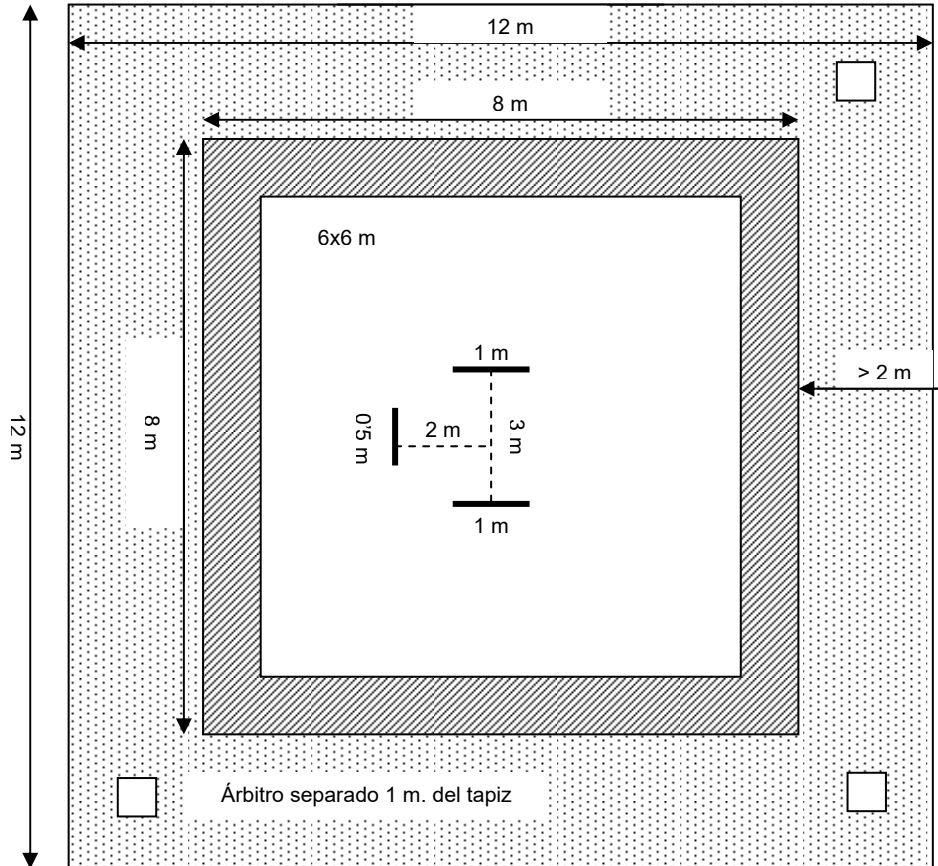
APÉNDICE 1. ÁREA DE COMPETICIÓN DE SEMISANDA - SANDA.



Disposición del equipo arbitral y competidores.
2 Jueces.

Crono - Auxiliar

MESA CENTRAL



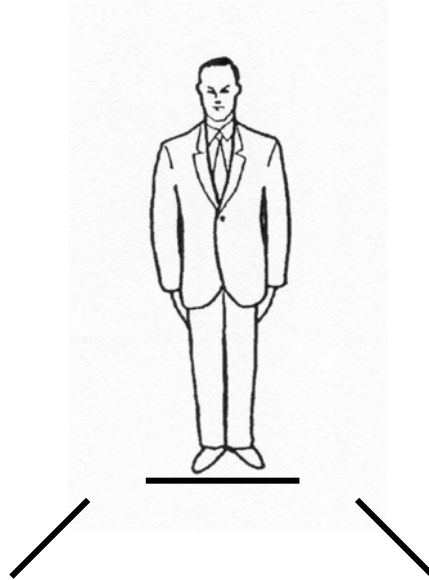
Medidas del área de competición.

Disposición del equipo arbitral y competidores.
3 Jueces.

APÉNDICE 2. GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL.

Comienzo del combate.

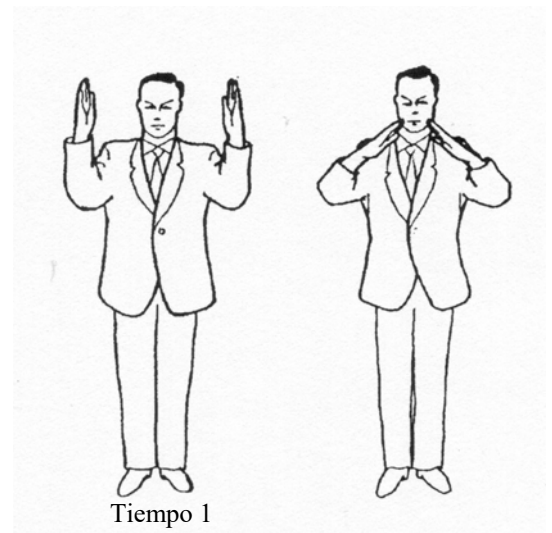
El árbitro central entra en el área de competición y se sitúa justo detrás de la marca que señala su posición (ver APÉNDICE 1).



Saludos.

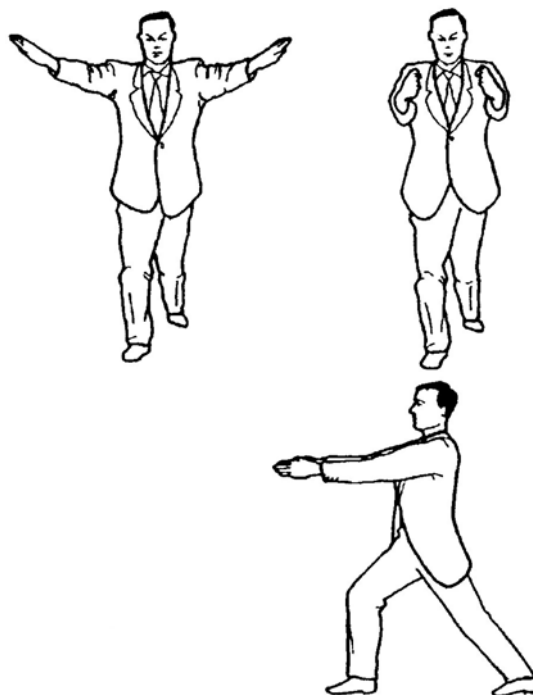
El árbitro ordena los saludos:

- A la Mesa Central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de ambas manos hacia la dirección del crono).
- Al árbitro central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de sus manos a su persona).
- Entre competidores. (mostrado en el dibujo).



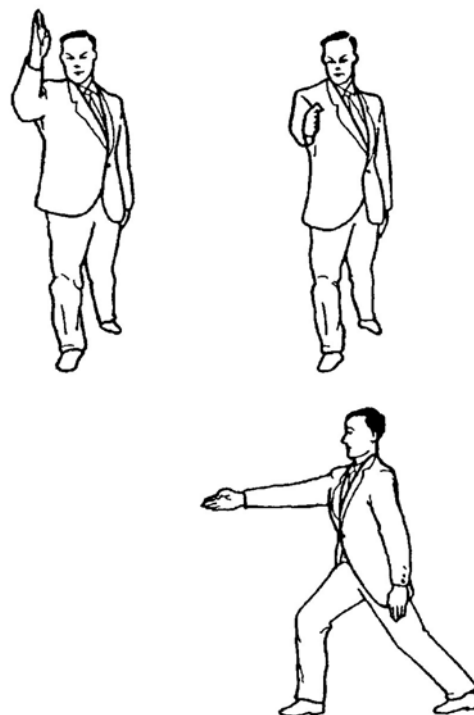
Comenzar/continuar el combate.

Al decir **PREPARADOS**, y con la pierna derecha adelantada, ambos contendientes se prepararán para el comienzo del combate. El árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. A la voz de **GO** el árbitro vuelve las palmas rápidamente juntándolas, entonces, ambos contendientes comenzarán o reanudarán el combate.



Detener el combate.

A la voz de **STOP** el árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



Marcar puntos positivos.

Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor



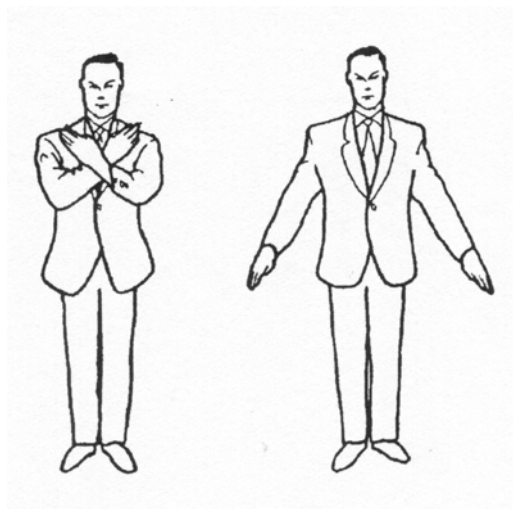
Penalización.

El árbitro central penaliza marcando los puntos negativos. Señalará estos puntos con los dedos de la mano, bajando después el brazo y señalando hacia los pies del competidor penalizado.



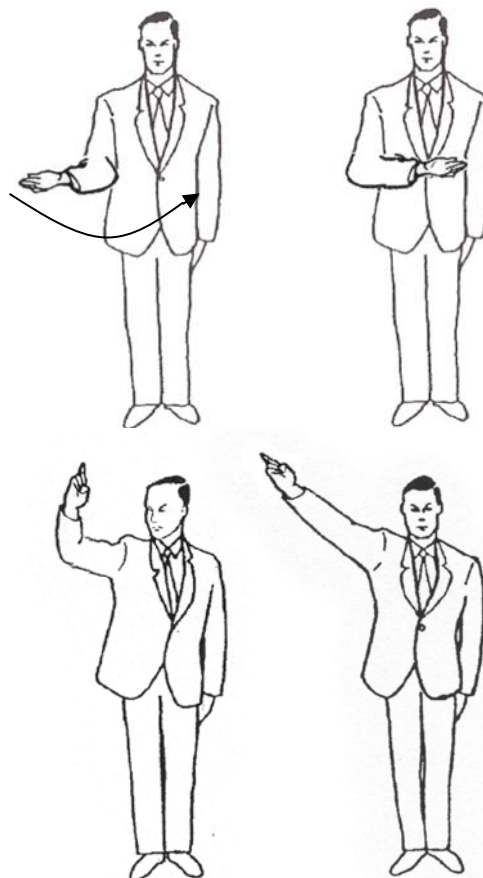
Técnica nula.

Después de una técnica, si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.



Señalización de barrido.

Si se produce una técnica de barrido, esta será señalizada por el árbitro central. Si hay puntuación, levantará su brazo y marcará los puntos con los dedos. Después señalará con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor. Si la técnica no es válida, indicará **técnica nula**.



APÉNDICE 3. MODELO PARA RECLAMACIONES.

CAMPEONATO: _____

LUGAR DE CELEBRACIÓN: _____

FECHA: _____ / _____ / _____

MODALIDAD: (márquese lo que proceda)

SANDA SEMISANDA COMBATE CONTINUADO

FORMAS OTRAS _____

D. _____ en calidad de entrenador/representante del competidor _____ con nº de Licencia _____ y de la entidad deportiva _____ de la regional _____ manifiesta lo siguiente:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Y para que conste, redacta la presente reclamación.

Por el club

Por el Comité Organizador.

Fdo. El representante

Fdo:

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE – Departamento Nacional de Kung-fu

CAMPEONATO									
CATEGORIA:					COMPETIDOR ROJO			COMBATE Nº	
CLUB:					GRADO				
COMPETIDOR:									
TÉCNICA	PUNTOS							TOTAL	
PUÑO								x1	
PATADA AL CUERPO								x2	
PATADA EN SALTO A CUERPO								x3	
PATADA A CABEZA								x3	
PATADA EN SALTO A CABEZA								x4	
BARRIDO DERRIBO NO INMEDIATO								x1	
BARRIDO PROYECCIÓN INMEDIATA								x2	
AMONESTACIONES									
TOTAL DE PUNTOS									
OBSERVACIONES:									
JUEZ:					FIRMA:				
FECHA: / /									

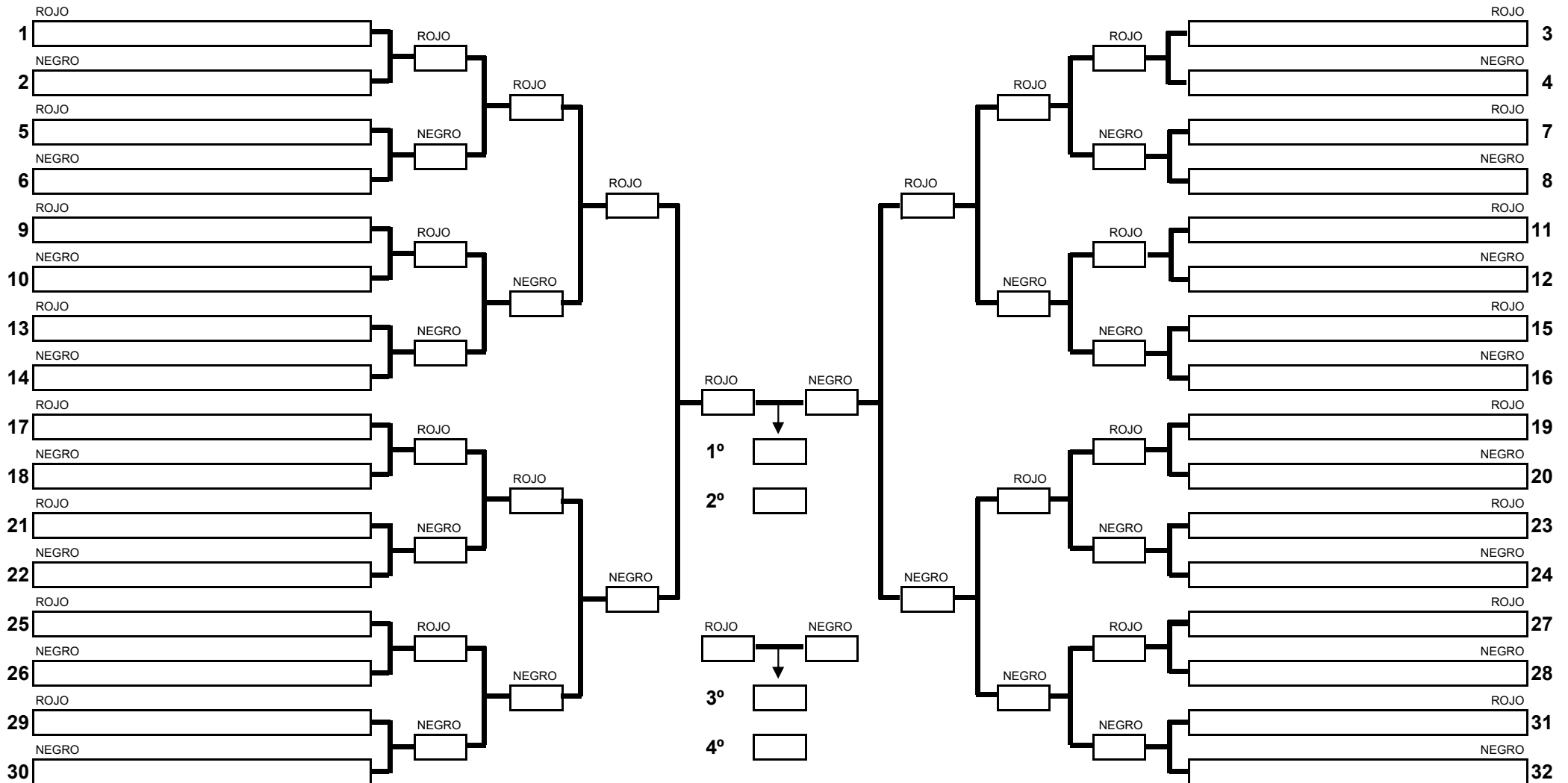
PESO									
CATEGORIA:					COMPETIDOR NEGRO			COMBATE Nº	
CLUB:					GRADO				
COMPETIDOR:									
TÉCNICA	PUNTOS							TOTAL	
PUÑO								x1	
PATADA AL CUERPO								x2	
PATADA EN SALTO A CUERPO								x3	
PATADA A CABEZA								x3	
PATADA EN SALTO A CABEZA								x4	
BARRIDO DERRIBO NO INMEDIATO								x1	
BARRIDO PROYECCIÓN INMEDIATA								x2	
AMONESTACIONES									
TOTAL DE PUNTOS									
OBSERVACIONES:									
JUEZ:					FIRMA:				
FECHA: / /									

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE – Departamento Nacional de Kung-fu

CAMPEONATO								TATAMI	
CATEGORÍA SANDA :								COMPETIDOR	
								ROJO	
CLUB:									
COMPETIDOR:									
PUNTOS PROPIOS								TOTAL	
PUÑO (*)								x1	
PATADA (*) Pierna/Cuerpo/Cara								x1	
PATADA EN SALTO	Con POTENCIA							x2	
	Con CAÍDA							x3	
PROYECCIÓN O BARRIDO COMPLETO	De 2 Puntos							x2	
	De 3 Puntos							x3	
PUNTOS POR PENALIZACIONES DEL CONTRARIO									
CAÍDA								x1	
SALIDAS DE LEI-TAI	Primera Salida - dos pies fuera de zona roja							x1	
	Segunda Salida: GANA EL ASALTO								
AVISOS Y AMONESTACIONES	PRIMERA AMONESTACIÓN							x1	
	SEGUNDA AMONESTACIÓN							x2	
	TERCERA AMONESTACIÓN: Gana el COMBATE								
TOTAL DE PUNTOS									
OBSERVACIONES: (*) Si la técnica provoca el desplazamiento ó caída del adversario puntúa doble.									
JUEZ:								FECHA: / /	

PESO								ASALTO	
CATEGORÍA SANDA :								COMPETIDOR	
								NEGRO	
CLUB:									
COMPETIDOR:									
PUNTOS PROPIOS								TOTAL	
PUÑO (*)								x1	
PATADA (*) Pierna/Cuerpo/Cara								x1	
PATADA EN SALTO	Con POTENCIA							x2	
	Con CAÍDA							x3	
PROYECCIÓN O BARRIDO COMPLETO	De 2 Puntos							x2	
	De 3 Puntos							x3	
PUNTOS POR PENALIZACIONES DEL CONTRARIO									
CAÍDA								x1	
SALIDAS DE LEI-TAI	Primera Salida – dos pies fuera de zona roja							x1	
	Segunda Salida: GANA EL ASALTO								
AVISOS Y AMONESTACIONES	PRIMERA AMONESTACIÓN							x1	
	SEGUNDA AMONESTACIÓN							x2	
	TERCERA AMONESTACIÓN: Gana el COMBATE								
TOTAL DE PUNTOS									
OBSERVACIONES: (*) Si la técnica provoca el desplazamiento ó caída del adversario puntúa doble.									
FIRMA:									

REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE KARATE - Dpto. Nacional de Kung-fu



CAMPEONATO

PESO
Kg

COMPETIDOR

1°	
2°	
3°	
4°	

CLUB

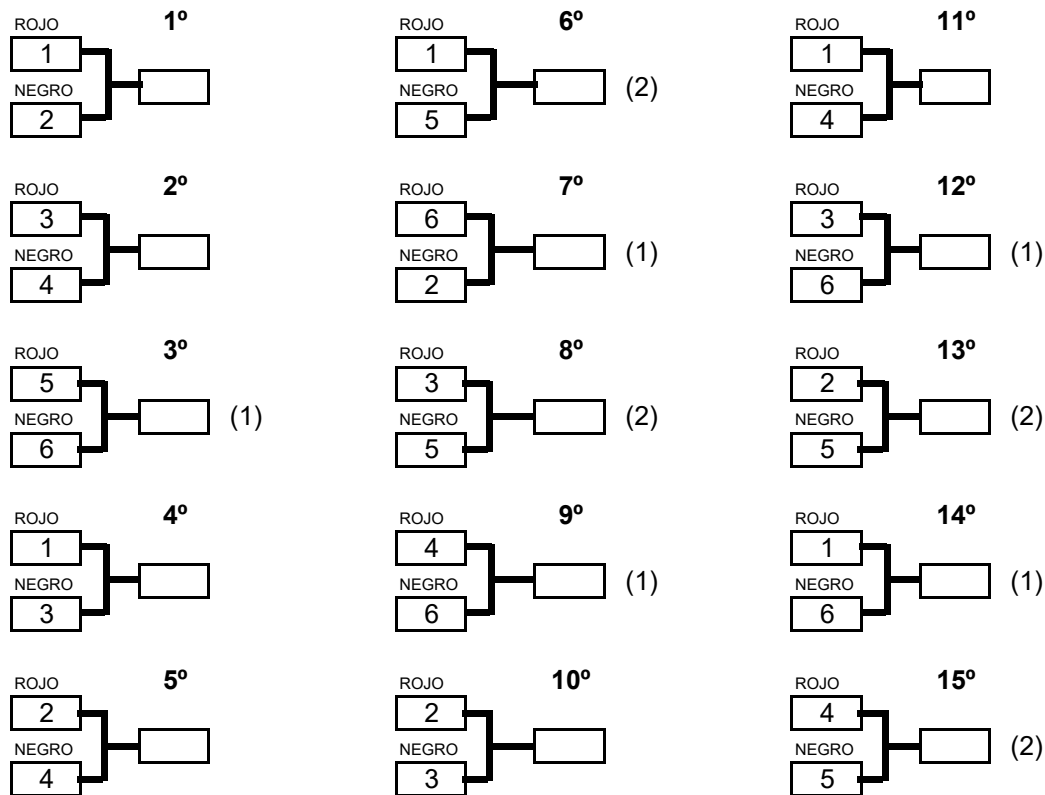
apéndice 5 - Hojas de liga

OBSERVACIONES: El nombre del competidor se escribe una sola vez. En caso de ser vencedor, el número que aparece junto a él es el que va pasando a las sucesivas celdillas.

REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE KARATE - Dpto. Nacional de Kung-fu

1		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		4
2		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		5
3		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		NÚMERO DE COMBATES GANADOS:		6

COMBATES:



NOTAS:

* Hoja válida para 6, 5 ó 4 competidores.

* Para 5 competidores, desestimar los combates marcados con (1).

* Para 4 competidores, desestimar los combates marcados con (1) y (2).

CAMPEONATO

COMPETIDOR

CLUB

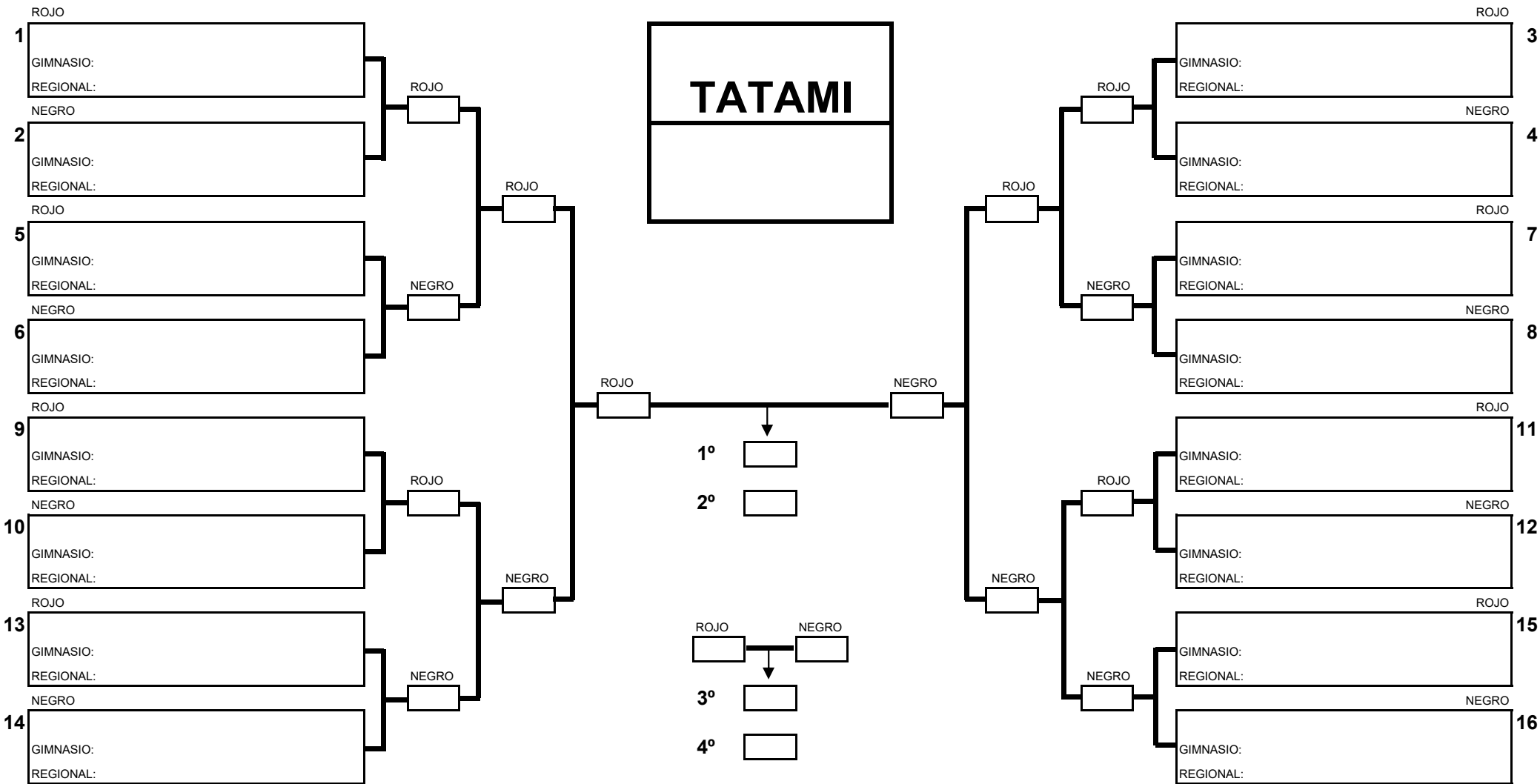
PESO
Kg

1º	
2º	
3º	
4º	

apéndice 5.1 - Hojas de liga

OBSERVACIONES: El nombre del competidor se escribe una sola vez. En caso de ser vencedor, el número que aparece junto a él es el que va pasando a las sucesivas celdillas.

REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE KARATE - Dpto. Nacional de Kung-fu



CAMPEONATO

--	--

PESO

	Kg
--	----

COMPETIDOR

1°	
2°	
3°	
4°	

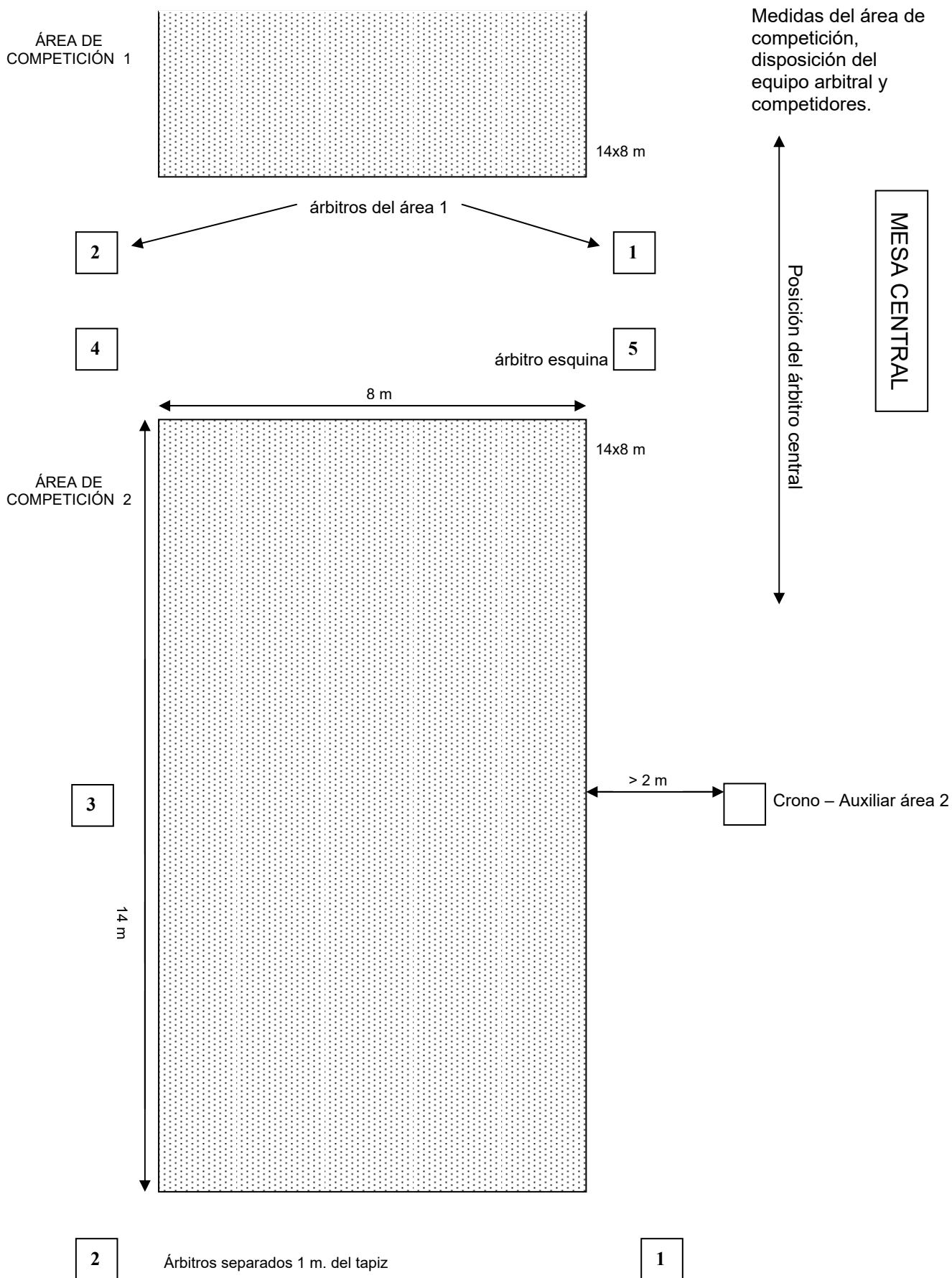
CLUB

1°	
2°	
3°	
4°	

apéndice 5.2 - Hojas de liga

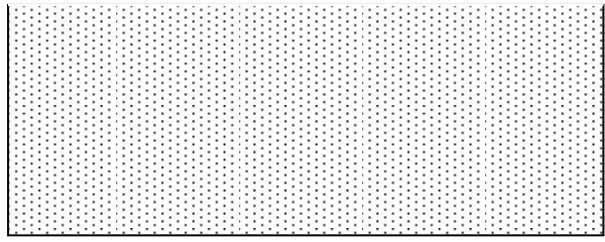
OBSERVACIONES: El nombre del competidor se escribe una sola vez. En caso de ser vencedor, el número que aparece junto a él es el que va pasando a las sucesivas celdillas.

APÉNDICE 6. ÁREA DE COMPETICIÓN DE FORMAS. DISTRIBUCIÓN **SEPARADA** DE ÁRBITROS.



APÉNDICE 6. ÁREA DE COMPETICIÓN DE FORMAS. DISTRIBUCIÓN **CONCENTRADA** DE ÁRBITROS.

ÁREA DE
COMPETICIÓN 1

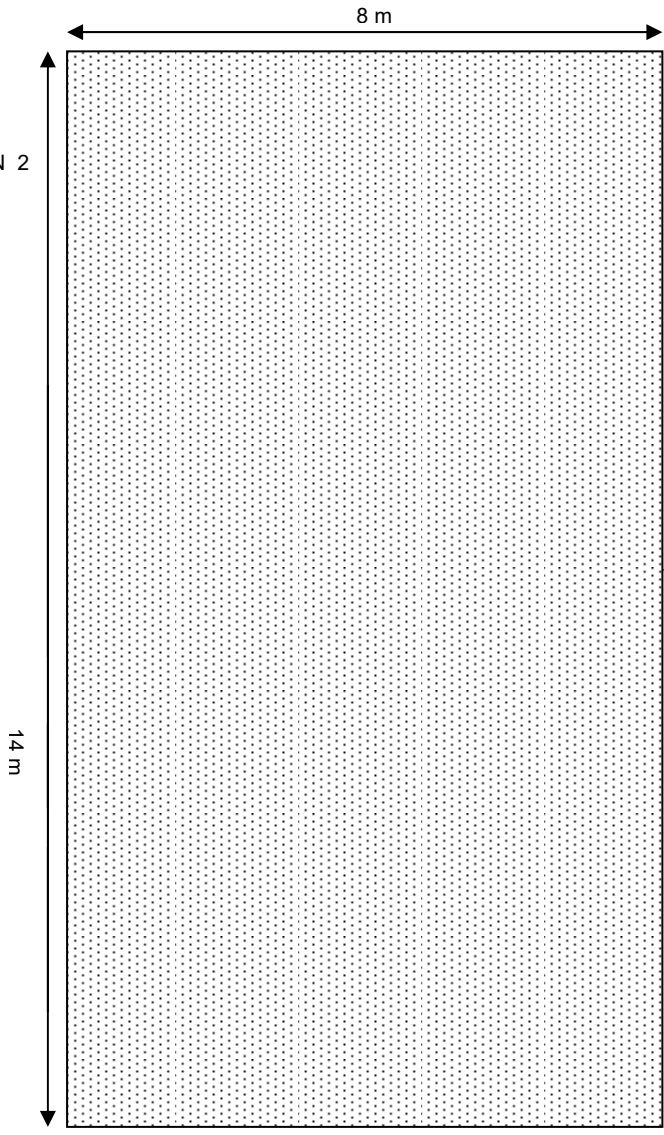


14x8 m

Medidas del área de
competición,
disposición del
equipo arbitral y
competidores.

MESA CENTRAL

ÁREA DE
COMPETICIÓN 2



8 m

14x8 m

14 m

- Crono – Auxiliar área 2
- 5 Árbitro CENTRAL
- 4 Árbitro esquina
- 3 Árbitro esquina
- 2 Árbitro esquina
- 1 Árbitro esquina

> 2 m

OBSERVACIONES:

- SE UTILIZARÁN ESTAS HOJAS SI NO SE DISPONE DE TABLILLAS DE PUNTUACIONES.
- EN EL SIGUIENTE CUADRO, SE SEÑALAN EL NÚMERO DE HOJAS NECESARIAS DE CADA MODELO SEGÚN SE DISPONGA DE 5, 4 Ó 3 ÁRBITROS DE ESQUINA EN CADA ÁREA DE COMPETICIÓN.

		MODELO				
		1	2	3	4	5
NÚMERO DE ÁRBITROS DE ESQUINA	5	2 HOJAS	1 HOJA	1 HOJA	1 HOJA	
	4	1 HOJA	1 HOJA	1 HOJA	1 HOJA	
	3	1 HOJA			1 HOJA	1 HOJA

APÉNDICE 7. HOJAS DE PUNTUACIONES

MODELO: 1

- VÁLIDAS PARA COMPETICIONES CON 5, 4 Ó 3 ÁRBITROS DE ESQUINA.
- MARCAR SI PUNTUA EL ÁRBITRO 1 O EL 2.
- ESTAS HOJAS SUSTITUYEN A LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

ÁRBITRO				1	2
EJECUCIÓN TÉCNICA					
COMPETIDOR Ó EQUIPO	COORDINACIÓN Y EXTERIORIZACIÓN.	DEFINICIÓN	TRAYECTORIA	OTRAS	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					

APÉNDICE 7. HOJAS DE PUNTUACIONES

- **MODELO: 2**
- VÁLIDAS PARA COMPETICIONES CON 5, Ó 4 ÁRBITROS DE ESQUINA.
- MARCAR SI PUNTUA EL ÁRBITRO 2 O EL 3.
- ESTAS HOJAS SUSTITUYEN A LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

ÁRBITRO		2	3
FUERZA Y VELOCIDAD			
COMPETIDOR Ó EQUIPO	FUERZA	VELOCIDAD	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			

APÉNDICE 7. HOJAS DE PUNTUACIONES

- **MODELO: 3**
- VÁLIDAS PARA COMPETICIONES CON 5, Ó 4 ÁRBITROS DE ESQUINA.
- MARCAR SI PUNTUA EL ÁRBITRO 3 O EL 4.
- ESTAS HOJAS SUSTITUYEN A LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

Á R B I T R O				3	4
COORDINACIÓN, RITMO Y EQUILIBRIO					
COMPETIDOR O EQUIPO	COORDINACIÓN INDIVIDUAL.	COORDINACIÓN EN EQUIPO.	RITMO	EQUILIBRIO	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					

APÉNDICE 7. HOJAS DE PUNTUACIONES

- **MODELO: 4**
- VÁLIDAS PARA COMPETICIONES CON 5, 4 Ó 3 ÁRBITROS DE ESQUINA.
- MARCAR SI PUNTUA EL ÁRBITRO 5, EL 4 O EL 3.
- ESTAS HOJAS SUSTITUYEN A LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

ÁRBITRO		5	4	3
COMPOSICIÓN DE LA FORMA				
COMPETIDOR Ó EQUIPO	MANO VACÍA	ARMAS		TOTAL
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				

APÉNDICE 7. HOJAS DE PUNTUACIONES

- **MODELO: 5**
- VÁLIDAS PARA COMPETICIONES CON 3 ÁRBITROS DE ESQUINA.
- ESTAS HOJAS SUSTITUYEN A LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

FUERZA, VELOCIDAD, COORDINACIÓN, RITMO Y EQUILIBRIO							
COMPETIDOR O EQUIPO	FUERZA	VELOCIDAD	COORDINACIÓN INDIVIDUAL.	COORDINACIÓN EN EQUIPO.	RITMO	EQUILIBRIO	TOTAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							

APÉNDICE 8. HOJA DE PUNTUACION (anotador de zona)

- SE UTILIZARÁN POR EL CRONO-AUXILIAR (anotador de zona) PARA REFLEJAR LAS PUNTUACIONES OTORGADAS POR CADA ÁRBITRO DE ESQUINA MEDIANTE LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

Tmax: 1min 20seg. en pruebas individuales y 2min. en pruebas por equipos.

Tmin: 20seg. en categorías Infantiles y 30seg. en categorías de adultos.

CATEGORIA: _____ ANOTADOR: _____

PRUEBA: _____ FECHA: _____

COMPETIDOR Ó EQUIPO	ÁRBITRO 1	ÁRBITRO 2	ÁRBITRO 3	ÁRBITRO 4	ÁRBITRO 5	TOTAL	OBSERVACIONES
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							

APÉNDICE 8. HOJA DE PUNTUACION (anotador de zona)

- SE UTILIZARÁN POR EL CRONO-AUXILIAR (anotador de zona) PARA REFLEJAR LAS PUNTUACIONES OTORGADAS POR CADA ÁRBITRO DE ESQUINA MEDIANTE LAS TABLILLAS DE PUNTUACIONES.

Tmax: 1min 20seg. en pruebas individuales y 2min. en pruebas por equipos.

Tmin: 20seg. en categorías Infantiles y 30seg. en categorías de adultos.

CATEGORIA: _____ ANOTADOR: _____

PRUEBA: _____ FECHA: _____

COMPETIDOR ó EQUIPO	ÁRBITRO 1	ÁRBITRO 2	ÁRBITRO 3	ÁRBITRO 4	ÁRBITRO 5	TOTAL	OBSERVACIONES
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							
51							
52							
53							
54							
55							
56							