



COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
(C.E.W.K)



WUSHU SANDA

REGLAS DE COMPETICIÓN Y METODO DE JUZGAR

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE WUSHU 2017

TRADUCIDO POR COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU 2019

Traducido y editado por: Raúl Aguilera Barajas



Tabla de contenido

Capítulo 1 - Reglamento General.....	4
Artículo 1 - Tipos de competición	4
Artículo 2 - Método de Competición	4
Artículo 3 - Categorías de edad y requisitos	4
Artículo 4 - Categorías de Peso	4
Artículo 5 – Pesaje	5
Artículo 6 - Sorteo	6
Artículo 7 –Vestimenta de competición y equipo de protección.....	6-7
Artículo 8 – Etiqueta de competición y Protocolo	8
Artículo 9 – Por Defecto	8
Artículo 10 - Otras disposiciones relacionadas a la competición.....	9
Capítulo 2 - Jurado de Apelación y Deberes	9
Artículo 11 - Composición del Jurado de Apelación	9
Artículo 12 - Funciones del Jurado de Apelación	9-10
Artículo 13 – Método de apelación y requisitos	10
Capítulo 3 – Oficiales de competición y deberes	11
Artículo 14 - Composición de las autoridades de la Competición	11
Artículo 15 - Composición de los auxiliares de competición	11
Artículo 16 - Deberes de los Oficiales de competición	11-14
Capítulo 4-Métodos permitidos y prohibidos, estándares de puntuación y sanciones.....	15
Artículo 17 Métodos permitidos.....	15
Artículo 18 – Técnicas y Métodos prohibidos	15
Artículo 19 - Áreas de puntuación válidas	15
Artículo 20 - Zonas prohibidas	15
Artículo 21 - Criterios de puntuación	15-16
Artículo 22 - Faltas y Sanciones	16
Artículo 23 - Detención del encuentro	17



Capítulo 5- Determinación del ganador, del perdedor y colocación.....	17
Artículo 24 -Ganador y perdedor	17-18
Artículo 25 -Colocación.....	18-19
Capítulo 6 -Disposición Competición y grabación.....	19
Artículo 26 -Programación.....	19
Artículo 27 - Grabación.....	19
Capítulo 7 -Llamadas y gestos de manos	20
Artículo 28 -Llamadas del juez de plataforma y gestos de mano	20-35
Artículo 29 -Llamadas del Juez de línea y gestos de mano.....	35-36
Capítulo 8 -Área y Material de Competición	36
Artículo 30 - Área de Competición	36
Artículo 31 - Equipo	37-40
Apéndices	41-48



Capítulo 1 - Reglamento General

➤ Artículo 1 Tipos de Competición

- Eventos de equipo
- Eventos individuales

➤ Artículo 2 - Método de Competencia

- (1) Método Round Robín; método de eliminación.
- (2) Cada combate consta de tres asaltos de 2 minutos, con 1 minuto de descanso entre ellos (los eventos juveniles puede ser 1 minuto de duración, con 30 segundos de descanso). Un combate es ganado por un competidor que gane 2 de las 3 rondas.

➤ Artículo 3 Categorías de edad y Requisitos

- (1) Los competidores mayores deberán tener entre 18 y 40 años (incluidos 40) años completos; Los competidores Junior tendrán entre 15 y 17 años (incluidos 17) de edad; y los niños competidores deberán tener entre 12 y 14 años (incluidos 14) de edad en el momento de la competición.
- (2) Un competidor debe tener un pasaporte válido emitido por el país / región que él / ella está representando.
- (3) Cada competidor debe tener un certificado de seguro de vida personal válido.
- (4) Cada competidor debe presentar un certificado de salud válido que muestre su electroencefalograma (EEG), electrocardiograma (ECG), presión arterial y frecuencia cardíaca emitido por un médico calificado de un chequeo realizado dentro de un período de 15 días antes de la fecha de registro en la competición.

➤ Artículo 4 - Categorías de Peso

4.1 Divisiones de peso Niños

- 1.Categoría 39kg (menos de 39kg)
- 2.Categoría 42kg (39kg a -42kg)
- 3.Categoría 45kg (de 42kg a -45kg)
- 4.Categoría 48kg (de 45kg a -48kg)
- 5.Categoría 52kg (de 48kg a -52kg)
- 6.Categoría 56kg (de 52kg a -56kg)
- 7.Categoría 60kg (de 56kg a -60kg)

4.2 Divisiones de peso de Junior

- 1.Categoría 48kg (menos de 48kg)
- 2.Categoría 52kg (de 48kg a -52kg)
- 3.Categoría 56kg (de 52kg a -56kg)
- 4.Categoría 60kg (de 56kg a -60kg)
- 5.Categoría 65kg (de 60kg a -65kg)
- 6.Categoría 70kg (de 65kg a -70kg)
- 7.Categoría 75kg (de 70kg a -75kg)
- 8.Categoría 80kg (de 75kg a -80kg)



4.3 Divisiones de peso de alto nivel Adulto

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

➤ Artículo 5 - Pesaje

- (1) Todos los atletas calificados deben presentar su pasaporte para pesarse
- (2) El pesaje será realizado por el registrador jefe en colaboración con el planificador-registrador, bajo la supervisión del Jurado de Apelaciones.
- (3) Todos los atletas deben llegar a la hora designada, al lugar designado según lo establecido por el comité organizador para el pesaje. Los atletas pueden pesarse desnudos o con ropa interior. (Las competidoras pueden usar ropa interior ajustada)
- (4) El pesaje comenzará con las categorías de peso más ligero y continuará hasta las categorías más pesadas. Cada categoría debe concluir su pesaje dentro de un período de una hora. Cualquier competidor que no pueda pesarse correctamente dentro de su registro de división dentro del período de tiempo asignado de una hora no se le permitirá participar en cualquiera de los concursos posteriores.
- (5) Los competidores que compiten en un día específico de competición deben pesarse a la hora y lugar específicos antes del inicio de los eventos del día.



➤ **Artículo 6 – Sorteo**

- (1) La ceremonia de sorteo se llevará a cabo por el grupo de programación y grabación, en presencia del presidente del jurado de apelación, el árbitro principal y los entrenadores del equipo o líderes de equipo.
- (3) La ceremonia de sorteo tendrá lugar después de que la sesión de pesaje inicial haya concluido, y comenzará con las categorías de peso más ligero y continuará con las categorías más pesadas. Cualquier categoría con un solo competidor será excluida de la competición.
- (4) Los entrenadores o líderes de equipo deberán hacer el sorteo en nombre de los competidores de sus respectivos equipos.

➤ **Artículo 7- Vestimenta de Competición y Equipo de Protección**

- (1) Todos los competidores deberán usar la ropa y equipo de protección homologada por IWUF.
- (2) La ropa homologada para hombres y para mujeres incluye; pantalones cortos de Sanda y camiseta. Los pantalones cortos y camiseta serán del mismo color, es decir, rojo o azul. Los competidores están obligados a llevar su propia ropa y esto debe incluir 1 juego en rojo y 1 juego en azul. (Fig. 1 - 2)
- (3) El equipo de protección se separa en dos colores, rojo y azul.
Equipo de protección: incluye casco, guantes, protector de pecho.
Los competidores están obligados a proporcionar su propio protector bucal, coquilla o protector genital y vendas. Los protectores genitales deben ser usados bajo los pantalones. La longitud para las vendas de la mano será de entre 3,5 m y 4,5 m en total.



Fig. 1



Fig. 2



(4) Para las divisiones Junior y Niño, el peso de los guantes será de 230 gramos.

Para las divisiones de mayores:

El peso de los guantes será de 230 gramos para las mujeres y las categorías masculinas de 65 kg hacia abajo.

El peso de los guantes será de 280 gramos.

Para la categoría masculina de 70 kg hasta la de + de 90kg.

(5) Para las competidoras que son de fe islámica, la IWUF ha permitido a las competidoras usar atuendos de competencia islámica de acuerdo con los siguientes estándares.

Dichos competidores deben usar todos los atuendos islámicos estipulados a continuación y no puede usar selectivamente algunos de ellos por separado.

Esto incluye lo siguiente:

- Parte superior de manga larga (no ajustada)
- Pantalones largos (no ajustados)
- Pañuelo en la cabeza (debajo del casco protector)

La ropa estipulada anteriormente debe estar hecha de material flexible, que no sea excesivamente resbaladizo (material compuesto por spandex, poliéster, nylon y combinaciones de microfibra son aceptables). La parte superior de manga larga, pañuelo en la cabeza y completo.

Los pantalones largos serán del mismo color, es decir, rojo o azul.

Los competidores son deben proporcionar su propia ropa y esto debe incluir un (1) conjunto en rojo y un (1) juego en azul (Fig. 3-4).

Tal ropa no debe inhibir el movimiento de rango completo del cuerpo y las extremidades del competidor o interferir con las acciones de su oponente, y no debe impedir o interferir con la protección especificada por IWUF ni el engranaje tampoco. Si la ropa de un competidor no se ajusta a lo anterior, el Jurado de apelación tienen la autoridad de negar su participación en el evento.



Fig. 3



Fig. 4



➤ **Artículo 8- Etiqueta de competición y Protocolo**

(1) Los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño cuando se les presente a la audiencia antes del comienzo de cada encuentro.

(2) Al comienzo de cada ronda, los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño desde la plataforma hacia sus respectivos entrenadores que a su vez deberán devolver el mismo saludo de palma y puño.

Los competidores luego realizarán un saludo de palma y puño uno hacia el otro.

(3) Al anunciar el resultado de un combate, los competidores primero cambiarán su puestos. Tras el anuncio del resultado, los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño el uno al otro primero, luego al juez de plataforma que regresará el saludo, después del cual los competidores saludarán a los entrenadores del oponente, que también devolverá el saludo.

(4) Cuando un juez de línea lateral es reemplazado por otro juez, ambos jueces realizarán un Saludo palma y puño el uno al otro.

➤ **Artículo 9 - Por defecto**

(1) Si durante el transcurso de una competición, un competidor no puede competir debido a enfermedad o lesión (que debe ser confirmada como legítima por el médico designado por el comité) o debido a que no se pesó correctamente, esto será considerado como predeterminado y el competidor no podrá participar en los siguientes encuentros. Sin embargo, la clasificación alcanzada hasta ese punto seguirá siendo considerada como válida.

(2) Deber durante el curso de una pelea; hay una gran disparidad en fuerza y habilidad y se está superando a un competidor, para garantizar la seguridad del competidor, su entrenador puede subir el plato para su efecto. El propio competidor puede también levantar la mano o salir voluntariamente de la plataforma de competición para excluirse durante el curso de una pelea.

(3) Si un competidor está ausente para el pesaje; y no aparece antes de la 3ª llamada antes de un combate o abandona el área designada después del pase de lista, falla a aparecer en el área de competencia a tiempo; esto será considerado como auto descalificación.

(4) Durante una competición, si un competidor tiene una descalificación, todos sus resultados alcanzados en la competición hasta ese momento serán cancelados.



➤ **Artículo 10 – Relativo a otras disposiciones de competición**

(1) Todos los jueces deben concentrarse plenamente en su tarea en cuestión, no se debe conversar con nadie durante este tiempo, y no se les permite salir de sus estaciones sin el permiso del juez principal.

(2) Todos los competidores deben acatar las normas de competición y protocolo, el respeto, obedecer a los jueces y las decisiones de los funcionarios.

Está prohibido causar interrupciones, maldecir, gritar, tirar las protecciones, o actuar de cualquier manera irrespetuosa para mostrar el descontento. Durante un combate, a los competidores no se les permite salir de la plataforma antes del anuncio de los resultados (excepto en casos de emergencia médica o de primeros auxilios).

(3) Durante un combate, el entrenador puede solamente estar acompañado por un asistente-entrenador o equipo médico. Deben usar el traje oficial y deberán permanecer sentados en el lugar designado.

(4) Cualquier forma de dopaje está estrictamente prohibida. Los competidores no están autorizados a inhalar oxígeno en el período de descanso entre las rondas.

Capítulo 2 - Jurado de Apelación y Deberes

➤ **Artículo 11 - Composición del Jurado de Apelación**

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

➤ **Artículo 12 - Funciones del Jurado de Apelación**

(1) El Jurado de Apelación deberá trabajar bajo la dirección del Comité Organizador de la competición. El Jurado de Apelación es responsable principalmente de supervisar la competición en asuntos tales como; el control de la zona de competición, las instalaciones, equipos, programación, sorteo, competidores, pesaje, agrupación de funcionarios y la disposición y la conducción de su trabajo, etc. Durante la competición el Jurado de Apelación deberá supervisar el trabajo que oficia. En caso de cualquier conducta injusta obvia o juicio incorrecto, tendrá el derecho de dar advertencias a los funcionarios de que se trate y, en casos graves, puede incluso proponer al Comité Técnico IWUF para quitarlos de su trabajo actual para garantizar el buen desarrollo de las competiciones.



(2) El Jurado de Apelación deberá hacer frente a las reclamaciones de los equipos participantes que estén en desacuerdo con las decisiones del árbitro de plataforma en relación con las Normas y Reglamentos de la competición. Tales apelaciones se limitarán a las decisiones relacionadas directamente con el equipo técnico.

(3) El Jurado de Apelación deberá manejar las apelaciones inmediatamente después de recibirlas y comunicar a las partes interesadas de la sentencia.

(4) El Jurado de Apelación deberá investigar el caso y ver inmediatamente el video de grabación en el lugar de la competición. Podrá celebrar reuniones de debate e invitar a otras partes para asistir como observadores, sin derecho a voto. Las reuniones deben ser atendidas por más de la mitad de los miembros del Jurado de Apelación. El número de miembros del Jurado de Apelación que participan en la investigación debe ser más de la mitad del total, de sus miembros a fin de que cualquier decisión de voto sea válida. En caso de empate, el presidente tendrá el derecho de tomar la decisión final.

(5) Los miembros del Jurado de Apelación no podrán participar en las investigaciones en las que su país o región está implicada.

(6) En caso de que a través del proceso de examen se encuentra que el árbitro plataforma de decisión correcta, se confirma. Si se determinara que la decisión original del árbitro plataforma haber sido incorrecta, el Jurado de Apelación tiene el derecho de cambiar la decisión del juez de la plataforma y el resultado de la competencia, y tendrá que solicitar que el Comité Técnico se ocupa del juez en cuestión de conformidad con las disposiciones IWUF. La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

➤ **Artículo 13 - Método de Apelación y Requisitos**

(1) Cada equipo participante tiene la oportunidad de apelar a lo más 2 veces dentro de una competición individual. Un equipo participante que tiene desacuerdo con el árbitro de plataforma debe elaborar de inmediato una apelación por escrito en la escena de la competición, y tras el consentimiento del jefe de árbitros enviarlo junto con la tasa de recurso de 200 Dólares (€). El Jurado de Apelaciones revisará inmediatamente el encuentro y llegará una conclusión. Si se determinara que la apelación sea válida, entonces el resultado será alterado y la tasa de recurso será devuelta. Si se determinara que la apelación no es válida, entonces el resultado se mantendrá sin cambios y se mantiene la tasa de recurso.

(2) Todos los equipos deberán acatar y aceptar las decisiones finales hechas por el Jurado de Apelación. Se tomarán medidas estrictas, según la gravedad del caso y las disposiciones pertinentes de IWUF, contra equipos que causen interrupciones en protesta por la decisión del Jurado de Apelación.



Capítulo 3 - Funcionarios y Deberes de Competición

➤ Artículo 14 - Composición de las autoridades de la Competición

- (1) Habrá 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros principales asistentes.
- (2) Grupo de jueces para el evento: 1 juez principal, 1 juez jefe asistente, de 2 a 4 arbitro de plataforma (y grupos requeridos en modo de espera de rotación).
- (1) Grabadora, 1 cronometrador, 3 o 5 jueces de línea (2-3 grupos requeridos en modo de espera de rotación).
- (3) 1 Jefe grabador- programador.
- (4) 1 Registrador Principal

➤ Artículo 15 - Composición de los auxiliares de competición

- (1) 4 registradores programadores
- (2) De 4 a 6 registradores
- (3) 1 supervisor médico; De 2 a 5 Asistentes Médicos
- (4) De 1 a 2 anunciadores
- (5) De 2 a 4 operadores del sistema electrónico de puntuación
- (6) De 2 a 4 Jurados de Apelación operadores de la cámara.

➤ Artículo 16 - Deberes de los Funcionarios de Competición

(1) Árbitro Jefe

- 1.1 Organizar las sesiones de estudio para todos los funcionarios para estudiar y revisar las normas y Reglamentos de la competición, y ponerlas en orden.
- 1.2 Inspeccionar y garantizar la correcta preparación del lugar de la competición, la competencia y el equipo de jueces, y la preparación del pesaje inicial, el esquema de la ceremonia de lotes y otras preparaciones relacionadas con la competencia.
- 1.3 Atender los problemas relacionados con las normas y reglamentos de competición, pero no tiene ningún poder para modificarlos.
- 1.4 Gestionar los grupos de los jueces durante la competición y sustituir a los funcionarios que sean necesarios.
- 1.5 En caso de que durante el transcurso de una competición haya algún cambio en el orden de la competencia debido a un competidor, el árbitro principal deberá notificar oportunamente al delegado técnico, el jurado de apelaciones, el juez principal, el principal planificador-grabadora y los locutores.



1.6 Tiene el derecho de tomar la decisión final cuando surge una controversia en el Grupos de oficiales técnicos.

1.7 Es responsable de la ejecución precisa de las normas y reglamentos de los oficiales de la competición.

1.8 Revisara, firmara y anunciara los resultados de la competición.

1.9 Presentara un informe escrito al Comité Organizador.

(2) Asistente jefe de árbitros los oficiales de la competición.

(3) Juez Principal

3.1 Será el responsable de la organización de sesiones de estudio del grupo de sus jueces y ejecución de los trabajos.

3.2 Dará la Información general y gestionará el trabajo de los jueces, cronometrador y grabador.

3.3 En caso de que el árbitro de plataforma hiciese juicios erróneos aparentes o se pierda cualquier acción, notificara al árbitro plataforma a modo de señal de silbato para hacer las correcciones pertinentes.

3.4 Podrá modificar los resultados de combate antes de que se anuncie con la aprobación del jefe de árbitros en los casos de error de juicio.

3.5 Anunciara el resultado al final de cada ronda.

3.6 Manejar asuntos tales como la victoria absoluta, salida de la plataforma, advertencias, cuentas, etc...de acuerdo a las acciones de los competidores en la plataforma y los registros de la grabadora.

3.7 Revisara y firmara los resultados al final de cada combate.

(4) Asistente del juez jefe

4.1 El juez jefe asistente ayudará al juez principal con su trabajo, y podrá realizar tareas de otros funcionarios simultáneamente cuando sea necesario.

(5) Los árbitros de la plataforma

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

5.2 Dirigir a los competidores durante un combate a través de llamadas y gestos.

5.3 Hacer juicios de casos de caer hacia abajo, fuera de la plataforma, y advertencias, conteos forcejeos, etc., y llamar a los primeros auxilios cuando sea necesario.

5.4 Anunciará los resultados de cada combate.



(6) Jueces de línea

6.1 otorgar puntos a los competidores en base a las reglas.

6.2Mostrará los resultados al mismo tiempo y de inmediato a petición del juez principal en el final de cada ronda.

6.3Deberá responder objetivamente a los árbitros plataforma las preguntas relacionadas con las situaciones que se produzcan durante un combate.

6.4Firmara la tarjeta de puntuación al final de cada combate que debe mantenerse para la revisión y verificación.

(7) Grabadora

7.1 completar con precisión los detalles de los competidores en los formularios de registro antes de cada combate.

7.2 Participará en los trabajos de la ceremonia de pesaje de entrada y registrará el peso de cada competidor en el gráfico estadístico de la pelea.

7.3 Registrará el número de advertencias, amonestaciones, conteo y salidas de la plataforma, retenciones / retención pasiva, pasividad de acuerdo con la plataforma llamadas y gestos del juez.

7.4 Determinará el ganador de cada ronda de acuerdo con las decisiones de los jueces de línea y reportará esto al juez principal.

(8) Cronometrador

8.1 Inspeccionará el Gong y los dispositivos de sincronización antes de la competición, asegurándose de que todo funciona correctamente.

8.2 Mantendrá un registro del tiempo transcurrido durante las rondas, paradas y períodos de descanso entre las rondas.

8.3 En los casos en que el sistema de puntuación de la computadora no esté disponible, haga sonar el silbato 10 segundos antes del comienzo de cada ronda y tocará el gong para anunciar su fin.

(9) Jefe Programador-Registrador

9.1 Será el responsable de examinar las credenciales de los competidores y los formularios de inscripción.

9.2 Organizará la ceremonia de sorteo y compilará el calendario de la competición.

9.3 Preparará todos los diversos formularios para ser utilizados en la competición; verificará y el resultado de los competidores para determinar su posición.

9.4 Registrará y difundirá los resultados de todos los combates.

9.5 Recopilará datos para estadísticas y compilar los resultados.

(10) Programadores-Grabadores

10.1 Los planificadores-registradores realizarán tareas asignadas por el jefe planificador-grabador.



(11) Jefe de registro

- 11.1 Será el responsable del pesaje de los competidores.
- 11.2 Será responsable de la preparación del equipo de protección y su gestión durante la competición.
- 11.3 Convocará a los competidores para pasar a zona 20 minutos antes del comienzo de una pelea.
- 11.4 Informará al árbitro principal inmediatamente en caso de ausencia durante el pase de lista.
- 11.5 Inspeccionará la vestimenta de los competidores y los engranajes de protección requeridas por el reglamento.
- 11.6 Será el responsable del pase de lista durante la ceremonia de entrega de medallas.

(12) Registradores

- 12.1 Los registradores deberán realizar las tareas asignadas por el registrador jefe.

(13) Anunciadores

- 13.1 Introducirán las reglas y regulaciones de la competencia, así como información importante para la audiencia.
- 13.2 Presentarán a los jueces y competidores a la audiencia.
- 13.3 Anunciarán los resultados de la competición.

(14) Supervisor médico

- 14.1 Inspeccionará los informes y la documentación médica presentada por cada atleta.
- 14.2 Realizará exámenes médicos al atleta antes del comienzo de la competencia.
- 14.3 Prestará atención médica en el caso de lesiones.
- 14.4 Será responsable de tomar decisiones con respecto a las circunstancias cuando haya lesiones causadas por una acción sucia durante un combate.
- 14.5 Deberá tomar decisiones sobre la incapacidad de un atleta para seguir compitiendo debido a lesiones sufridas durante un combate, y recomendar al árbitro principal para suspender el combate.
- 14.6 Trabajar con el personal de control de dopaje.

(15) Operadores del sistema de puntuación electrónica

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

(16) Operadores de cámaras del Jurado de Apelaciones

- 16.1 Será responsable de todo el trabajo de filmación y grabación de la competición, en línea con las reglas de esta.



Capítulo 4 Métodos permitidos y prohibidos, estándares de puntuación y sanciones

➤ **Artículo 17 Métodos permitidos**

Todas las técnicas de golpes, patadas y lanzamientos / agarres de wushu están permitidas.

➤ **Artículo 18 Métodos prohibidos**

- (1) Atacar con la cabeza, el codo o la rodilla, o presionar las articulaciones del oponente en una dirección adversa.
- (2) Utilizar técnicas de lanzamiento o proyección que obligan al oponente a caer sobre su cabeza, o deliberadamente aplastando al oponente.
- (3) Atacar la cabeza del oponente caído por cualquier medio.
- (4) Para competiciones de niños y jóvenes está prohibido golpear continuamente la cara o usar técnicas de piernas dirigidas a la cabeza a menos que se indique lo contrario.

➤ **Artículo 19 - Áreas de puntuación válidas**

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

➤ **Artículo 20 Áreas prohibidas**

La parte posterior de la cabeza, el cuello y la entrepierna son áreas prohibidas para golpear.

➤ **Artículo 21 - Criterios de puntuación**

(1) Puntuación de 2 puntos:

- 1.1 Cuando el oponente de un competidor se cae de la plataforma, a su oponente se le otorgarán 2 puntos.
- 1.2 Un competidor recibirá 2 puntos si su oponente cae mientras él o ella permanece de pie.
- 1.3 Un competidor que golpea a su oponente en el torso o la cabeza con una técnica válida de pierna recibirá 2 puntos.
- 1.4 Un competidor hace caer a su oponente al caerse él y deliberadamente e inmediatamente se pone de pie en un movimiento fluido recibirá 2 puntos.
- 1.5 Cuando un competidor recibe un conteo, a su oponente le serán otorgados 2 puntos.
- 1.6 Cuando un competidor recibe una advertencia, su oponente será premiado 2 puntos.

(2) Puntuación de 1 punto:

- 2.1 Un competidor que golpea a su oponente en el torso o la cabeza con una técnica de puño válida recibirá 1 punto.
- 2.2 Un competidor que golpea a su oponente en el muslo con una técnica de pierna válida recibirá 1 punto.
- 2.3 En una situación en la que dos atletas caen juntos, el atleta que cae arriba del oponente se le otorgará 1 punto.
- 2.4 Un competidor que hace caer a su oponente y deliberadamente cae encima de él. 1 punto.
- 2.5 Cuando un competidor recibe la orden de atacar y no lo hace dentro de 5 segundos; Su oponente recibirá 1 punto.
- 2.6 Si un competidor no logra ponerse de pie dentro de los 3 segundos posteriores a una caída a propósito, su oponente recibirá 1 punto.
- 2.7 Cuando un competidor recibe una advertencia, su oponente recibirá 1 punto.



3) No se otorgarán puntos:

- 3.1 Cuando una técnica empleada no es clara y carece de efecto, no se otorgarán puntos.
- 3.2 Cuando ambos competidores se caen de la plataforma, o ambos se caen simultáneamente, no se otorgarán puntos.
- 3.3 Si un competidor intenta sin éxito (sin contacto) hacer uso de una técnica al caerse a sí mismo, pero no consigue dentro de 3 segundos, no se otorgarán puntos al oponente.
- 3.4 Cuando un competidor golpea a su oponente mientras está en espera o clinch, no hay puntos.

➤ Artículo 22 - Faltas y sanciones

(1) Faltas técnicas: (1P)

- 1.1 Clinch / retención pasiva.
- 1.2 Evasión pasiva.
- 1.3 Solicitar un tiempo de espera en una posición desventajosa.
- 1.4 Retrasar intencionalmente el combate.
- 1.5 Mostrar falta de respeto o desobedecer las órdenes de los jueces y árbitros durante un combate.
- 1.6 No usar un protector bucal o escupirlo; o su equipo protector viene suelto o se desprende.
- 1.7 No mostrar la etiqueta de la competición.

(2) Faltas personales: (2P)

- 2.1 Atacar al oponente antes de la llamada de "Kaishi (Start)!" O después de la llamada de "Ting (Stop)!".
- 2.2 Golpear un área prohibida.
- 2.3 Golpear al oponente utilizando un método prohibido.
- 2.4 Herir deliberadamente al oponente.

(3) Sanciones:

- 3.1 Se emitirá una advertencia por una falta técnica.
- 3.2 Se emitirá una advertencia por una falta personal.
- 3.3 Un competidor con 3 faltas personales será descalificado del combate.
- 3.4 Un competidor que lesione deliberadamente a su oponente será descalificado de toda la competición, y todos sus resultados hasta el momento serán invalidados.
- 3.5 Un competidor que utiliza sustancias prohibidas y / o inhala oxígeno durante los períodos de descanso será descalificado de toda la competición, con todos sus resultados invalidados.



➤ **Artículo 23 – Parada del encuentro**

Un encuentro se detendrá cuando:

- (1) Cuando un competidor se cae (excluyendo la caída deliberada); o se cae de la plataforma.
- (2) Cuando un competidor recibe una penalización.
- (3) Cuando un competidor se lesiona.
- (4) Los competidores se agarran sin ejecutar con éxito una técnica de lucha o proyección durante 2 segundos.
- (5) Cuando un competidor cae deliberadamente y permanece en el suelo por más de 3 segundos.
- (6) Un competidor no ataca durante 5 segundos después de recibir la orden de hacerlo.
- (7) Cuando un competidor levanta la mano para solicitar un tiempo muerto.
- (8) Cuando el juez principal corrige un error u omisión.
- (9) Cuando surge un problema o hay una situación peligrosa en la plataforma.
- (10) Debido a la iluminación, el campo de juego, los problemas con el sistema de puntuación electrónica, etc. Y problemas relacionados que afectan a la competición.

Capítulo 5 Determinación del ganador y perdedor y colocación

➤ **Artículo 24 - Ganador y perdedor**

(1) Victoria absoluta

1.1 Si durante un combate hay una gran disparidad en la fuerza entre los dos competidores, el árbitro de la plataforma, con la aprobación del juez principal, pueden declarar al competidor en superioridad el ganador del combate.

1.2 Si durante un combate, un competidor es derribado y no puede llegar a ponerse en pie dentro de 10 segundos (excluyendo faltas personales), o en su defecto logra ponerse de pie, pero tiene un estado anormal de conciencia, su oponente será declarado el ganador del combate.

1.3 Si durante un combate, un competidor ha sido contado por tres veces después de recibir golpe (excluyendo faltas personales), su oponente será declarado el ganador del combate.

1.4 Durante una ronda, la diferencia en puntuación entre los dos competidores es de 12 puntos o más, por al menos 5 jueces de línea lateral, entonces el competidor con la puntuación más alta se considerará el ganador del combate.

(2) Determinar el ganador de una ronda

2.1 El resultado de cada ronda estará determinado por la puntuación de los jueces de línea.

2.2 Si durante una ronda, un competidor ha sido contado por 2 veces después de recibir golpes (excluyendo faltas personales), El oponente será declarado ganador de la ronda.

2.3 Si durante una ronda, un competidor se cae de la plataforma 2 veces, su oponente será declarado el ganador de la ronda.

2.4 Si durante una ronda hay un empate, el ganador de la ronda será decidido por la siguiente secuencia:

2.4.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.

2.4.2 El competidor con menos faltas será declarado ganador.

2.4.3 El competidor con un peso más ligero, será declarado el ganador.

2.5 Si queda un empate siguiendo el proceso anterior, la ronda será declarada empate.



(3) Determinar el ganador de una pelea

3.1 Durante una pelea, el competidor que sea el primero en ganar dos rondas será declarado el ganador de la pelea.

3.2 Durante una pelea, si un competidor está lesionado o enfermo, y sea certificado por el médico de la competición e incapaz de continuar el combate, su oponente será declarado ganador del combate.

3.3 Durante un combate, si un competidor finge una lesión después de una falta cometida por su oponente, y esta lesión es infundada por el supervisor médico, el atleta que cometió la falta será declarado ganador del combate.

3.4 El competidor que es herido por el oponente a través de acciones sucias, y sea confirmado por el supervisor médico e incapaz de continuar el combate, será declarado el ganador de la pelea, pero se le prohibirá el posterior combate en el evento.

3.5 Bajo el sistema round-robín, un número igual de rondas ganadas por ambos competidores en una pelea serán declarados empate.

3.6 Bajo el sistema de eliminación, en caso de igualdad de rondas ganadas por ambos competidores en una pelea, el ganador de la pelea será decidido por la siguiente secuencia:

3.6.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.

3.6.2 El competidor con menos faltas será declarado ganador.

3.7 Si queda un empate siguiendo el proceso anterior, entonces se le agregará una ronda adicional.

➤ Artículo 25 - Colocación

(1) Clasificación individual

1.1 Bajo el sistema de eliminación, la clasificación se decidirá directamente desde resultados.

1.2 Bajo el sistema round-robín, el competidor con un mayor número de puntos en competición se colocarán más arriba. En el caso de un empate entre dos o más competidores, sus lugares se determinarán en el siguiente orden de precedencia:

1.2.1 El competidor que ha perdido menos rondas será colocado alto.

1.2.2 El competidor con menos advertencias será colocado más alto.

1.2.3 El competidor con menos faltas será colocado más alto.

1.2.4 El competidor con un peso más ligero en el momento de los sorteos será colocado más alto.

1.3 Si después del proceso anterior queda un empate, los competidores compartirán el lugar.



(2) Clasificación en equipo

2.2 Puntos de clasificación

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

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

2.3 Método para tratar puntajes empatados

2.3.1 Si dos o más equipos han alcanzado los mismos puntos, la clasificación se determinará mediante la siguiente secuencia:

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

2.3.1.2 El equipo con menos advertencias será colocado más arriba.

2.3.1.3 El equipo con menos faltas será colocado más arriba.

2.3.2 Si después del proceso anterior queda un empate, los equipos compartirán el empate.

Capítulo 6 - Disposición y registro de la competencia

➤ **Artículo 26 Programación**

(1) El calendario se basará en las normas de competición, el número de participantes inscritos, y horario de competición.

(2) La misma categoría de peso, dentro de la misma ronda, se organizará conjuntamente tan uniformemente como sea posible.

(3) Un solo atleta puede competir como máximo en 2 encuentros en un solo día de competición.

(4) En una sola sesión, los combates comenzarán desde las categorías de peso más ligero y subir en orden ascendente a la categoría de peso más pesado.

➤ **Artículo 27 - Grabación**

(1) Los jueces laterales mantendrán un registro de los puntos otorgados a cada competidor de acuerdo con los criterios de puntuación y las decisiones del juez de la plataforma. Al final de cada ronda, deberán completar los puntajes de los competidores en el registro de puntos.

(Tabla 11)

(2) El registrador deberá mantener un registro separado de las advertencias, amonestaciones, salida de plataforma, descalificación y cuenta. **(Tabla 10)**

(3) Bajo el sistema round-robín, el grupo de programación y registro deberá completar los resultados de cada combate en el formulario de registro, otorgando 2 puntos por el ganador, 0 puntos para el perdedor y 1 punto a cada lado por un empate. Un ganador por defecto recibirá 2 puntos y el perdedor 0 puntos.



Capítulo 7 - Llamadas y gestos con las manos

➤ **Artículo 28 - Llamadas del juez de plataforma y gestos**

(1) Saludo de palma y puño

De pie con los pies juntos, presione la palma izquierda contra el puño derecho en el pecho altura, 20-30cm de distancia del pecho (**Fig. 5 Y 6**).



(2) Subir a la plataforma

Parado en el centro de la plataforma, extienda ambos brazos hacia un lado con el centro de las palmas hacia arriba apuntando a los dos competidores (**Fig. 7**). Doblar ambos brazos con en el codo hacia abajo y mirándose las palmas de las manos entre sí. (**Fig. 8**).

(3) Saludo entre competidores

Coloque la palma izquierda sobre el puño derecho frente al cuerpo como señal para que ambos competidores se saluden. (**Fig. 9**).





(4) Primera ronda (Asalto)

Frente al juez principal, posición de Gong Bu (postura de arco) y, mientras dice: "Di Yi Ju", "First Round" (Primer Asalto). Extienda un brazo hacia adelante con el dedo índice apuntando hacia arriba y los otros tres dedos y el pulgar cerrados en un puño (**Fig. 10**).

(5) Segunda ronda (Asalto)

Frente al juez principal, posición de Gong Bu (postura de arco) y, mientras dice: "Di Er Ju", **Second Round**, (Segundo Asalto). Extienda un brazo hacia adelante con el dedo índice y el medio separados y apuntando hacia arriba y los otros dos dedos y el pulgar cerrados en un puño (**Fig. 11**).

(6) Tercera ronda (Asalto)

Frente al juez principal, posición de Gong Bu (postura de arco) y, mientras dice: "Di San Ju", **Third Round, (tercer Asalto)**. Extienda un brazo hacia adelante con el dedo índice, el dedo medio y el pulgar separados y señalando hacia arriba y los otros dos dedos cerrados en un puño (**Fig. 12**).



FIG 10

FIG 11

FIG 12



(7) ¡Yubei! - Kaishi! (¡Listo! ¡empezar i)

Posición de Gong Bu (postura de arco) entre los dos competidores y, mientras dice: "¡Yubei (Preparados)!" Extiende ambos brazos hacia los lados, con la palma hacia arriba y apuntando hacia los competidores (**Fig. 13**).

Luego, dices: "Kaishi (Start) (comenzar)" Gira las dos palmas adentro a la altura del abdomen (**Fig. 14**).



(8) Ting (¡Detener!)

Mientras dice; "Ting (Stop)!", posición de Gong Bu (postura del arco) y extiende la palma (orientada verticalmente) entre los dos competidores, los dedos apuntando hacia el frente (**Fig.15**).





(9) Cinco Segundos -pasividad

Mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) O "Lan Fang" (lado azul) señala a ese competidor con un brazo estirado y la palma de la mano mirando hacia arriba, levante la otra mano frente al cuerpo, con los cinco dedos separados y extendidos (**Fig. 16**).



FIG 16

(10) Cuenta

Frente al competidor contado, con ambos brazos doblados por el codo y ambas manos apretadas en puño frente al cuerpo y las palmas hacia adelante, comienza desde el pulgar hasta el dedo meñique a abrir los dedos intermitentemente en intervalos de 1 segundo. (**Figs. 17-18**).



FIG 17

FIG 18



(11) Agarre pasivo-aviso

Señalar al competidor con un brazo extendido, con su palma hacia arriba, después coloca los brazos frente al cuerpo en forma de abrazo. **(Fig. 19)**



FIG 19

(12) Mantenimiento del agarre pasivo-aviso

Señalar al competidor con un brazo extendido y su palma hacia arriba, después coloca los brazos frente al cuerpo en forma de abrazo, después levantar una mano con el dedo índice apuntando hacia arriba y los otros dedos cerrados **(Fig. 20)**



FIG 20



(13) Cuenta de protección- 8 segundos

Frente al juez principal, extienda un brazo con el pulgar hacia arriba y los otros dedos apretados (**Fig. 21**)



FIG 21

(14) 3 Segundos

Señalar al competidor con un brazo extendido y su palma hacia arriba mientras se llama "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), desde el abdomen hacia el lateral del cuerpo, con el pulgar y los dedos índice y medio separados y extendidos (**Fig. 22**).



FIG 22



(15) Indicar Ataque

Extienda un brazo entre los dos competidores, con el pulgar extendido y los otros dedos cerrados, con la palma hacia abajo. Mientras llama "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul) mueve la mano horizontalmente en la dirección del pulgar indicando el ataque (**Fig. 23**).



FIG 23

(16) Caído

Mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) O "Lan Fang" (lado azul). Extienda un brazo con la palma hacia arriba y apuntando al competidor caído, el otro brazo se mueve hacia un lado del cuerpo, doblado por el codo y con la palma hacia abajo. (**Fig. 24**)



FIG 24



(17) Cae Primero

Extienda un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que cae primero, y mientras dice; "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (Lado azul). Cruza los brazos frente al abdomen, con las palmas hacia abajo (Figs. 25-26).



(18) Caída simultánea

Extienda ambos brazos horizontalmente hacia adelante y gírelos con ambas palmas hacia abajo. (Fig. 27)





(19) Salida de un competidor de la plataforma

Extienda un brazo hacia adelante con la palma hacia arriba señalando el competidor que salió de la plataforma, mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul). Empujando la otra mano hacia adelante en posición de "Gong Bu" (posición de arco) con los dedos apuntando hacia arriba y con la palma hacia adelante (**Fig. 28 - 29**).



(20) Ambos competidores fuera de la plataforma

Posición de Gong Bu (posición del arco), empuja ambas palmas hacia adelante, con los brazos completamente estirados y los dedos apuntando hacia arriba (**Fig. 30**).

Luego dobla ambos brazos por el codo, girándolos frente del cuerpo, las palmas hacia atrás, mientras que lleva los pies juntos para colocarte recto (**Fig. 31**)





(21) Golpe a la entropierna

Extienda un brazo con la palma hacia arriba, indicando el competidor que realizó la acción ilegal, mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), señala la otra mano hacia la entropierna con la palma mirando hacia adentro **(Fig. 32)**



FIG 32

(22) Golpear la parte posterior de la cabeza

Extienda un brazo con la palma hacia arriba señalando el competidor que realizó la acción ilegal, mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), y Coloque la otra mano en la parte posterior de la cabeza. **(Fig. 33)**



FIG 33



(23) Falta -Golpe de codo

Dobla ambos brazos frente al pecho, mientras dices: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul) y toque el codo con la otra mano. **(Fig. 34)**



FIG 34

(24) Falta-Golpe de rodilla

Levante una rodilla, mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), palmea la rodilla con la mano del mismo lado. **(Fig. 35)**



FIG 35



(25) Falta Personal (2P)

Extienda un brazo con la palma hacia arriba señalando al competidor que realizó la acción ilegal, mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), Dobra el otro brazo por el codo en ángulo recto, dedos apretados en un puño, con la parte posterior del puño hacia afuera. **(Fig. 36)**



FIG 36

(26) Advertencia (Falta Técnica) (1P) (leve)

Extienda un brazo con la palma hacia arriba señalando el competidor que realizó la acción ilegal y, y mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) o "Lan Fang" (lado azul), Dobra el otro brazo por el codo en ángulo recto, dedos extendidos formando una palma, con el centro de la palma hacia adentro. **(Fig. 37)**



FIG 37



(27) Descalificación

Mientras dice: "Hong Fang" (lado rojo) O "Lan Fang (lado azul), Aprieta ambas manos, cerrando los puños y cruza los antebrazos en frente del cuerpo. **(Fig. 38)**



FIG 38

(28) No válido

Extiende ambos brazos y luego cruza por delante del abdomen con un balanceo. **(Fig. 39 a 41).**



FIG 39

FIG 40

FIG 41



(29) Tratamiento de emergencia- primeros auxilios

Frente a la mesa de la supervisión médica, cruzar los antebrazos frente al pecho, con los dedos apuntando hacia arriba formando una cruz. **(Fig. 42)**



FIG 42

(30) Descanso

Extiende ambos brazos hacia un lado, con las palmas hacia arriba y apuntando hacia los respectivos lugares de descanso de los competidores. **(Fig. 43)**



FIG 43



(31) Intercambio de posiciones

En el centro de la plataforma, cruce los brazos delante del abdomen. **(Fig. 44)**



FIG 44

(32) Empate

En el centro entre los competidores, sostenga y levante ambas manos. **(Fig. 45)**



FIG 45



(33) Ganador

En el centro de la plataforma, entre los competidores, sostenga y levante la mano del ganador.

(Fig. 46)



FIG 46

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

(1) Fuera de la plataforma o caído

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

(2) No ha salido o no caído fuera de la plataforma

Con una de las palmas de la mano, con los dedos apuntando hacia arriba, agítala de izquierda a la derecha. (Fig. 48)

(3) No lo he visto claro

Dobla ambos brazos por los codos mientras mantienes las manos abiertas con las palmas hacia arriba, y extiéndelos hacia el costado del cuerpo. (Fig. 49)



FIG 47

FIG 48

FIG 49



Capítulo 8 - Área de competición y equipamiento

➤ Artículo 30 - Área de competición

(1) La competición de Sanda se realizará en una plataforma Wushu Sanda aprobado por la IWUF (leitai), que consta de un marco con una superficie de madera contrachapada sobre el cual hay una capa de goma "EVA" que está cubierta por una lona de cuero "U" de alta calidad.

El área de competición consta de dos zonas: un área de competición y un área de seguridad.

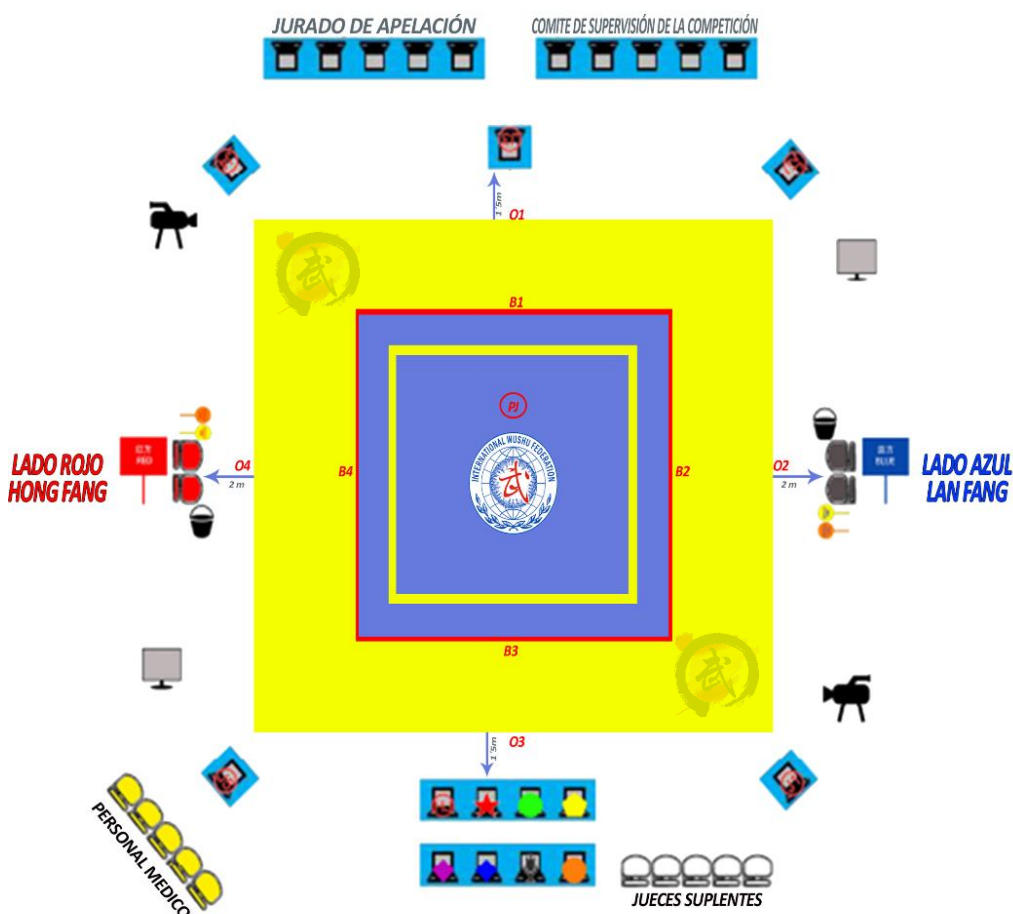
El área de competición deberá tener una superficie plana sin bultos o obstáculos.

El área del combate mide 8 metros de largo por 8 metros de ancho y tiene una altura de 80 centímetros, Y marcado en los 4 lados por una línea roja de 5 centímetros de grosor.

Una línea amarilla de advertencia, que tiene 10 centímetros de grosor, se sitúa a 90 cm del borde en sus cuatro lados del área.

En el centro de la superficie del concurso está el logo de 120 centímetros de diámetro.

(2) El área de la competición está rodeada por un área de seguridad que tiene colchones de aire o esponja protectora de seguridad de 2 metros de ancho y 30 centímetros de altura.



J1 J2	JUECES DEL 1 AL 5
B1-B4	LÍNEAS DE PERÍMETRO 1 A 4
O1-O4	LÍNEA EXTERIOR
	JURADO DE APELACIÓN - CÁMARA DE VIDEO
HJ	JUEZ JEFE
	ASISTENTE DEL JUEZ JEFE
	CRONOMETRADOR
	GRABADOR
	ASISTENTE DEL JEFE DE ARBITROS
	ANUNCIADOR
	JEFE REGISTRADOR - PROGRAMADOR
	ENTRENADOR Y EQUIPO MEDICO (ROJO/HONG)
	ENTRENADOR Y EQUIPO MEDICO (AZUL/LAN)
	JUECES SUPLENTES
	PERSONAL MEDICO
	CUBO DE RESIDUOS
	PANTALLA MONITOR-ES
	PLACA PREDETERMINADA PARA SITIO ROJO / AZUL RESPECTIVAMENTE
	PLACA DE INDICACIÓN ROJO/AZUL RESPECTIVAMENTE
PJ	JUEZ DE PLATAFORMA
	PLACA PARA APELACIÓN ROJO/AZUL RESPECTIVAMENTE



➤ Artículo 31 - Equipamiento

(1) Paletas de colores

Los jueces de línea lateral utilizan estas paletas cuando juzgan una pelea para indicar el ganador, el perdedor o el sorteo de una ronda. La sección redonda de la pala tiene un diámetro de 20 cm y el mango tiene 20 cm de longitud. Existen un total de 18 paletas que comprenden 6 paletas rojas, 6 azules y 6 paletas divididas (mitad rojas, mitad azules). (Imagen 1).

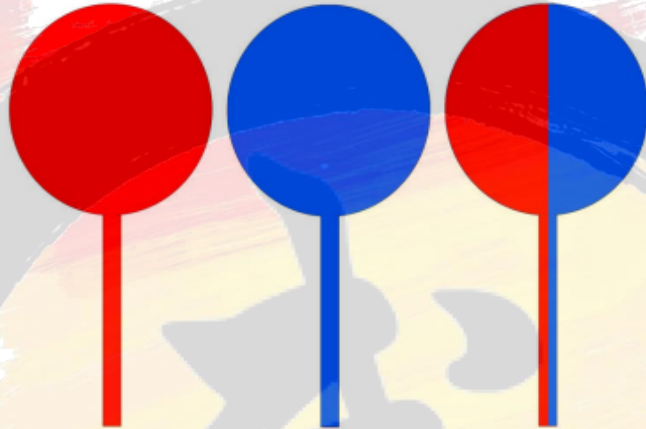


Imagen 1

(2) Tarjetas de amonestación

12 tarjetas amarillas de 15 cm x 5 cm se utilizan para la advertencia, con los siguientes caracteres chinos “ 劝告 ” y la palabra inglesa "Admonition" (amonestación) en ellos. (Imagen 2).



2

(3) Tarjetas de advertencia

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



3



(4) Tarjetas de cuenta

Se utilizan 6 tarjetas azules de 15 cm x 5 cm para la amonestación, con los siguientes caracteres chinos "强读" y la palabra inglesa "Forcible Counting" en ellos.

(Imagen 4).



4

(5) Tarjetas de apelación

Se utilizan 6 tarjetas naranjas de 15 cm x 5 cm para presentar apelaciones, con los siguientes caracteres chinos "申诉" y la palabra inglesa "Appeal" en ellos.

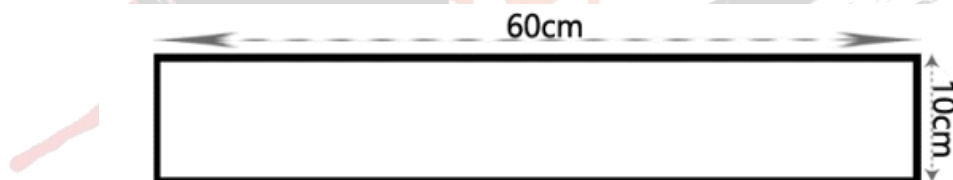
(Imagen 5).



5

(6) Estante para tarjetas

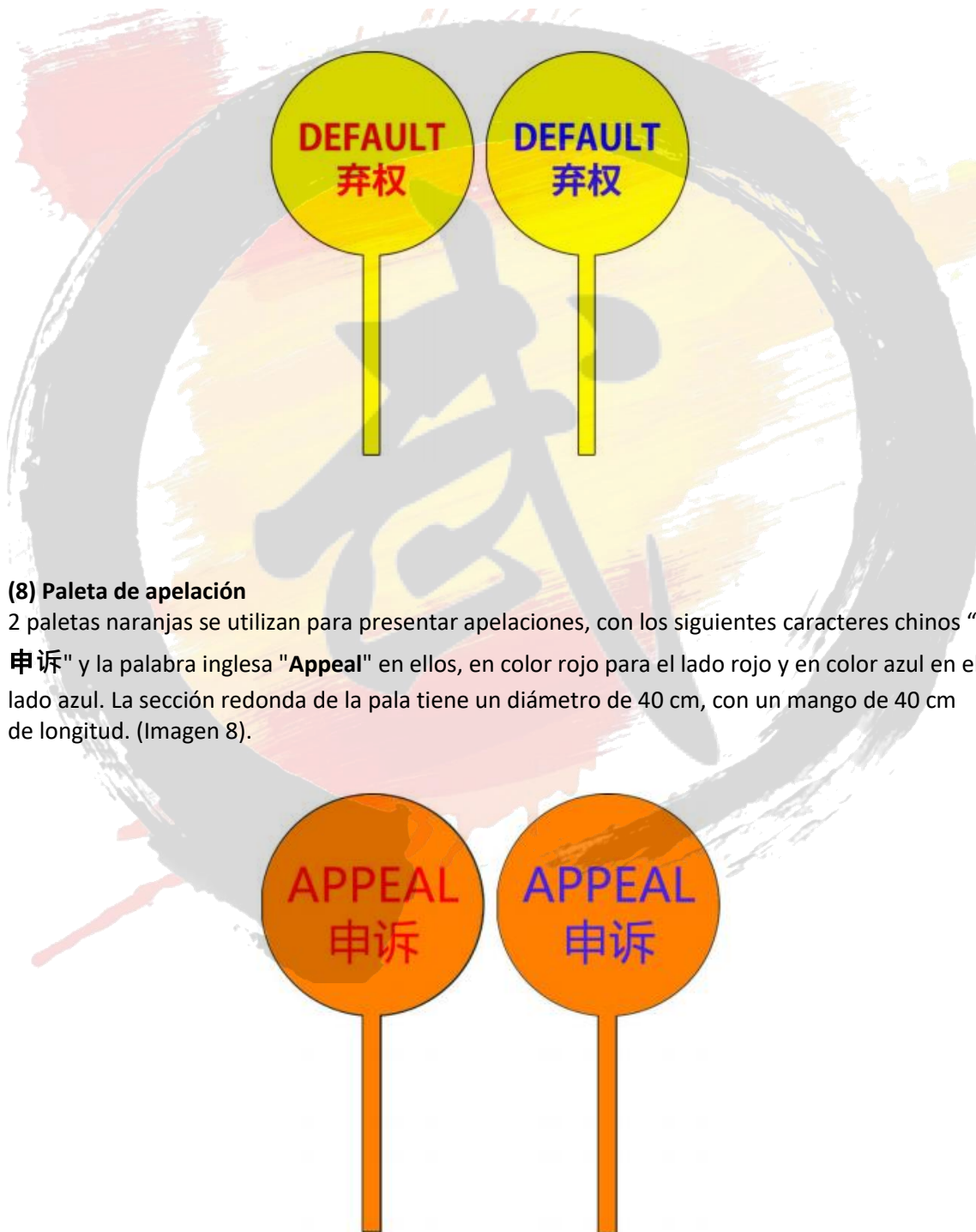
2 bastidores, uno en azul y otro en rojo, se usan para sostener las tarjetas. Tienen 60 cm de largo y 15 cm de alto (Fig. 6).





(7) Paleta predeterminada

2 paletas amarillas se utilizan para parar la pelea y eliminar a tu competidor. Llevan escritos los caracteres chinos "弃权" y la palabra inglesa "Default" en ellos, en color rojo en el lado rojo y en color azul en el lado azul. La sección redonda de la pala tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud (Imagen 7).



(8) Paleta de apelación

2 paletas naranjas se utilizan para presentar apelaciones, con los siguientes caracteres chinos "申诉" y la palabra inglesa "Appeal" en ellos, en color rojo para el lado rojo y en color azul en el lado azul. La sección redonda de la pala tiene un diámetro de 40 cm, con un mango de 40 cm de longitud. (Imagen 8).





(9) cronómetro

2 cronómetros (1 como reserva)

(10) silbato

2 silbatos (1 tono único; 1 tono doble)

(11) megáfono

3 megáfonos

(12) Gong, mazo y estante

1 juego

(13) Contadores de puntuación

De 15 a 20 contadores de puntuación

(14) Cámara de video

2 cámaras de video

(15) Escala métrica para puntuación

2 juegos.

(16) Micrófonos inalámbricos

3 micrófonos inalámbricos (para fijar al pecho del árbitro de la plataforma).

(17) Sistema de puntuación electrónica

1 conjunto de sistema de puntuación electrónica



➤ **Apéndice 1: Tabla de ciclo de competencia de Round-Robín individual (3 competidores)**

Apéndice 1: Tabla de ciclo de competencia de Round-Robin individual (3 competidores)

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3
1—0	1—3	1—2
2—3	0—2	3—0

Número de competidores = n.
Si no es un número impar, el número de rondas será = n ;
Si n es un número par, el número de rondas = n-1.

Combate = $\frac{n(n-1)}{2}$

➤ **Apéndice 2: Tabla de resultados de puntos acumulados de la competición Round-Robín (3 competidores)**

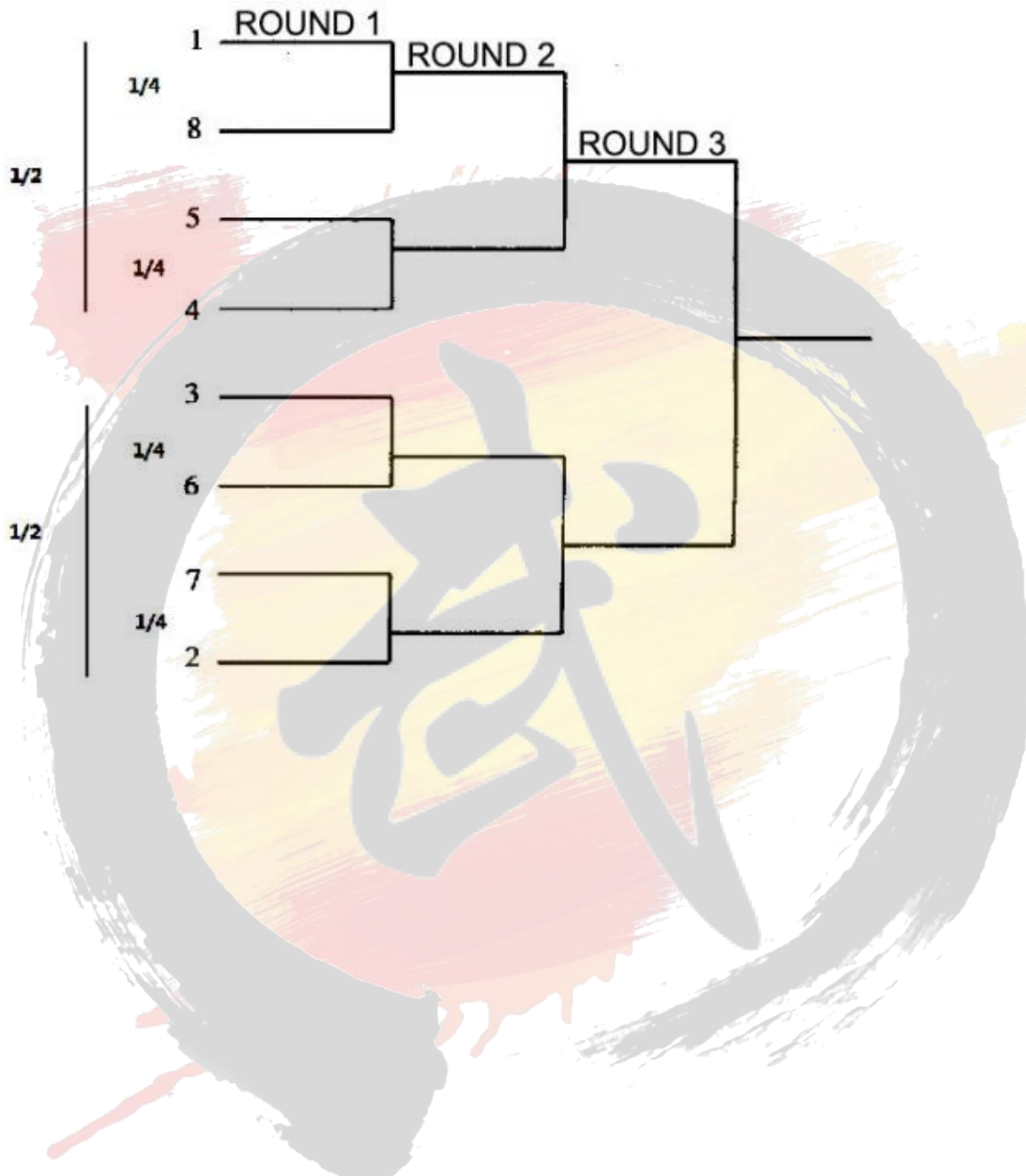
	1 (NOMBRE COMPLETO)	2 (NOMBRE COMPLETO)	3 (NOMBRE COMPLETO)	PUNTOS ACOMULADOS	RONDAS PERDIDAS	ADVERTENCIAS	AMONESTACIONES	PESO	COLOCACIÓN	OBSERVACIONES
1 (NOMBRE COMPLETO)										
2 (NOMBRE COMPLETO)										
3 (NOMBRE COMPLETO)										

Jefe Programador-Registrador:
Fecha: (día-mes-año)

Árbitro Jefe:

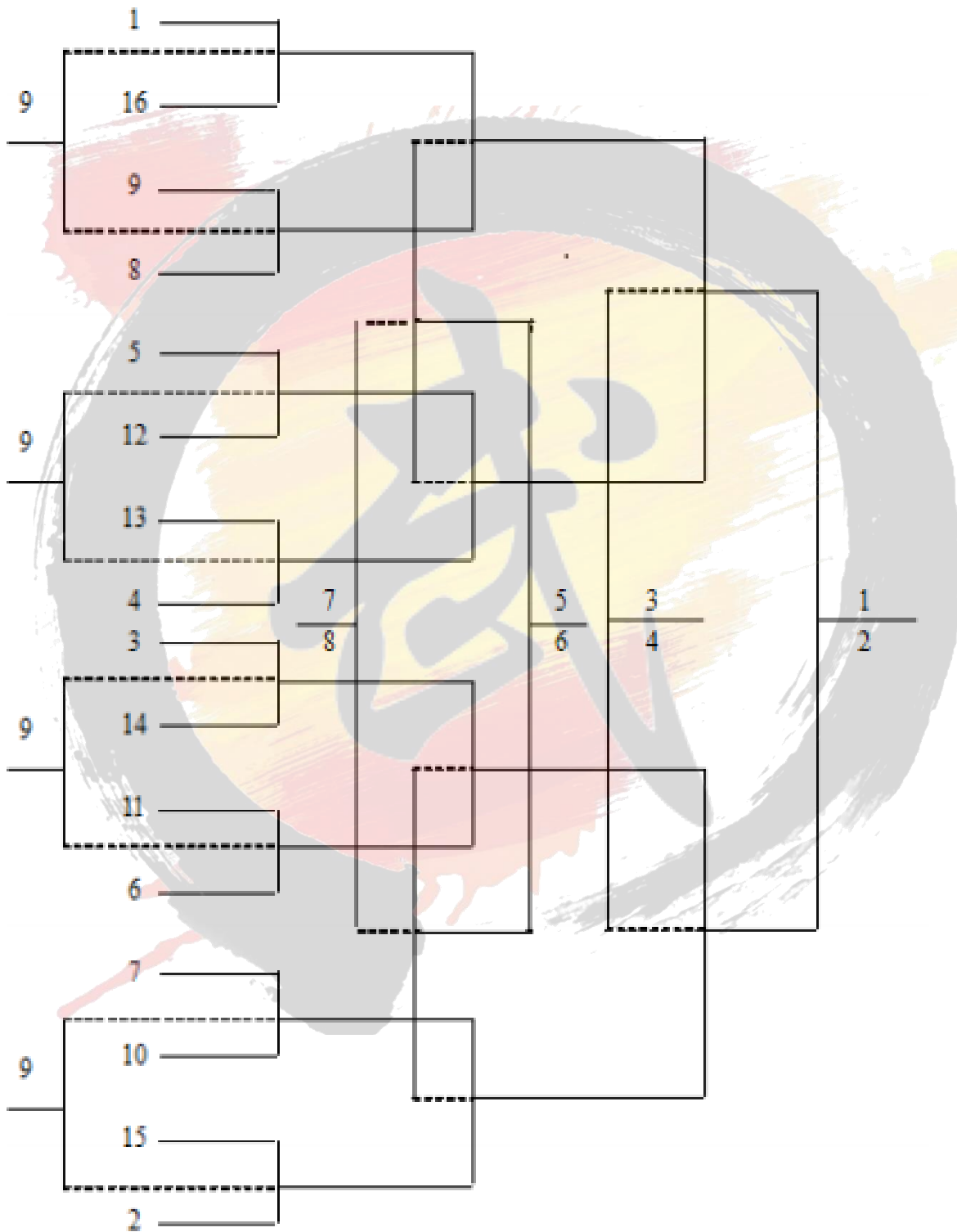


➤ Apéndice 3: Tabla de ciclo de competición de eliminación directa (8 personas)



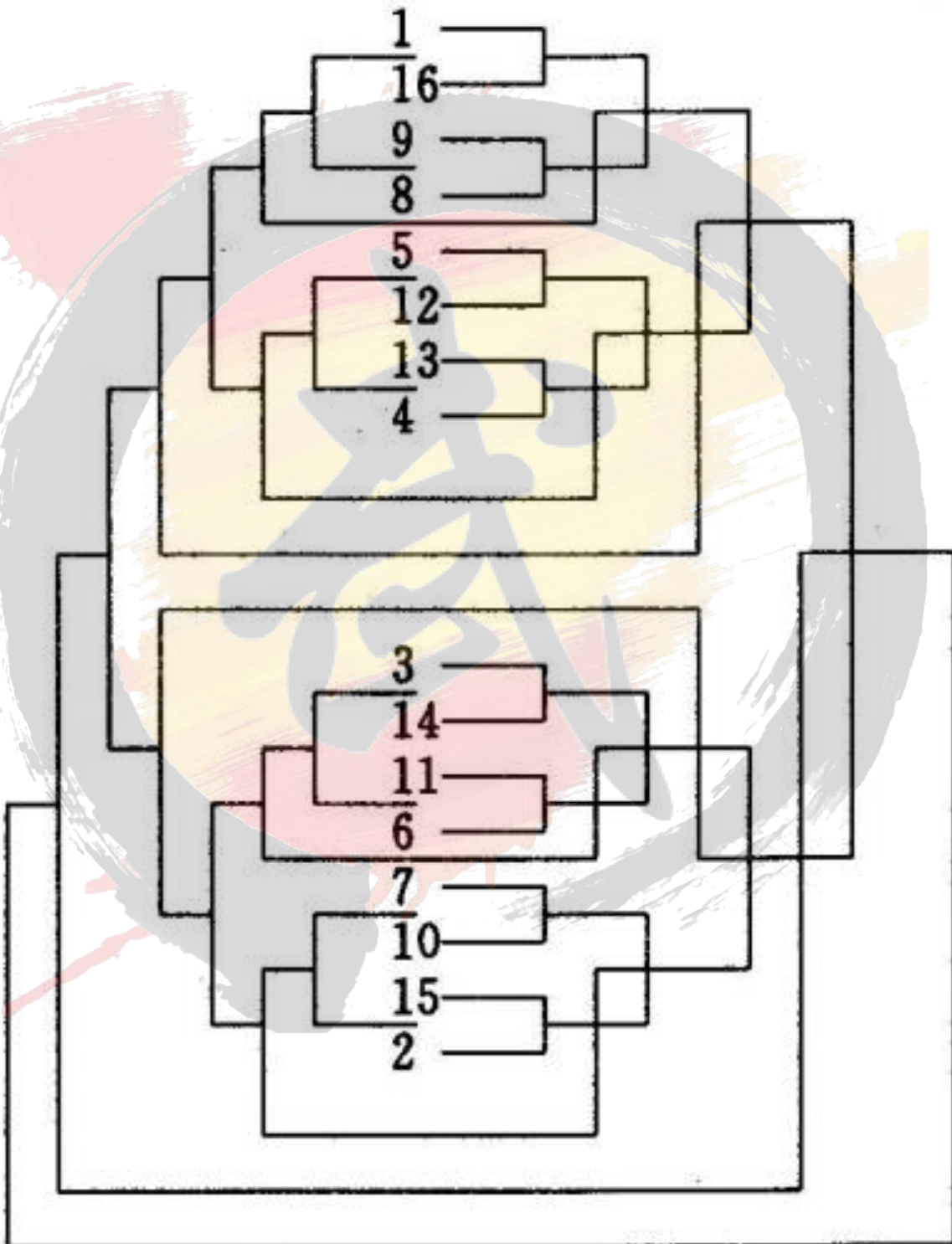


➤ **Apéndice 4: Competición de eliminación individual con tabla de ciclos de repesca (16 personas)**



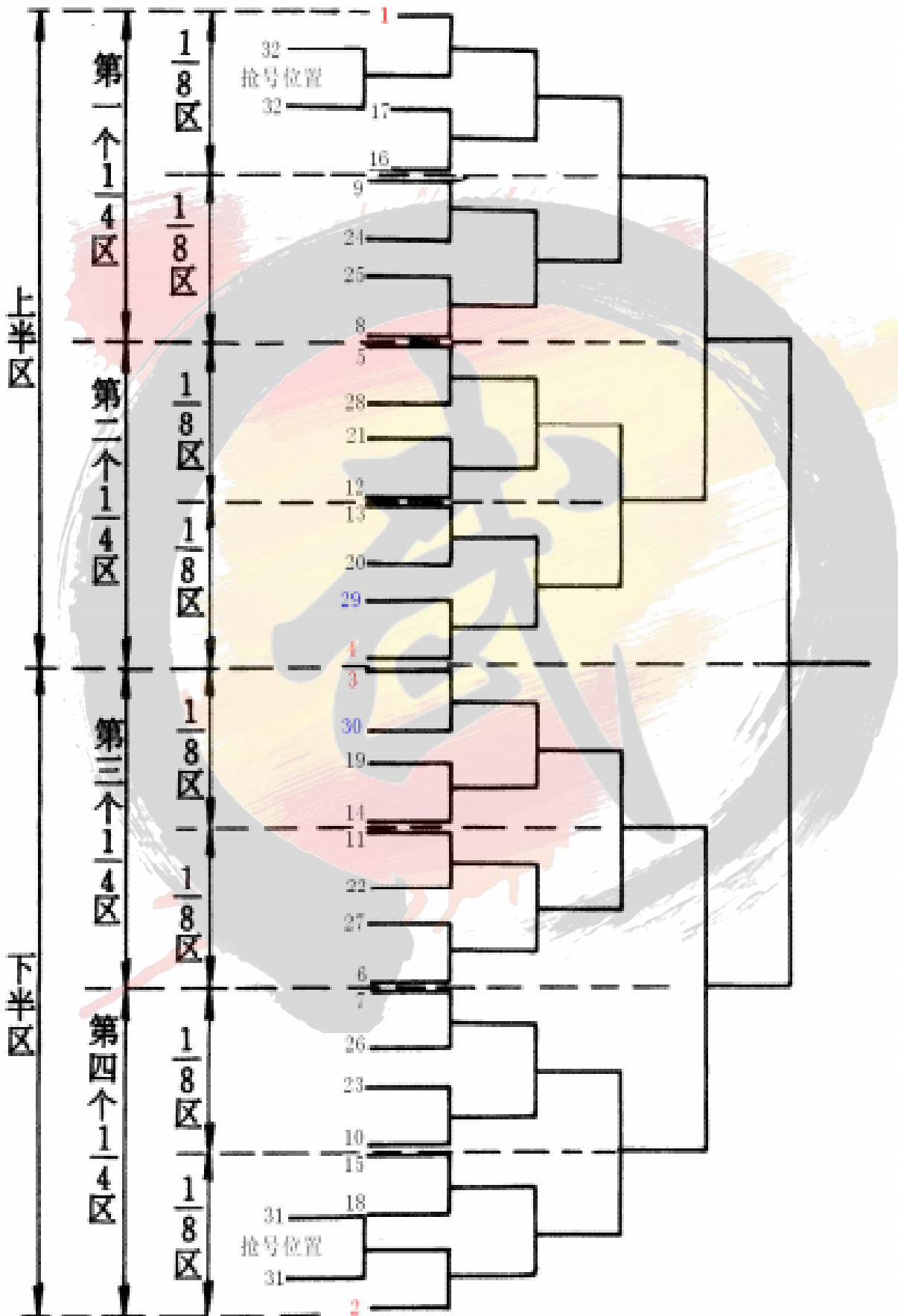


➤ Apéndice 5: Tabla de ciclos de competición de doble eliminación (16 personas)





➤ Apéndice 6: Competición eliminatoria individual con mesa principal (32 personas)





➤ **Apéndice 7: Formulario de programación de competición de Wushu Sanda**

PLATAFORMA Nº:.....

HORA:.....:.....:.....

CATEGORIA DE PESO	GENERO	CAMPO DE JUEGO	ROUND	OBSERVACIONES

➤ **Apéndice 8: Formulario de secuencia de combate de la competición de Wushu Sanda**

HORA:.....:.....:.....

FECHA:...../...../.....

LÚGAR:.....

PLATAFORMA Nº:.....

CATEGORIA DE PESO	ORDÉN Nº	ROJO		RESULTADO	AZUL		OBSERVACIONES
		NOMBRE	EQUIPO		NOMBRE	EQUIPO	

JEFE DE ARBITROS:

JEFE PROGRAMADOR-REGISTRADOR:



➤ **Apéndice 9: Formulario de registro de la competición de Wushu Sanda**

Nº	NOMBRE	GENERO	FECHA DE NACIMIENTO	PESO KG	48KG	52KG	56KG	60KG	65KG	70KG	75KG	80KG	85KG	90KG	+90KG	OBSERVACIONES

Supervisión médica:

Jefe de sección:

Fecha:

➤ **Apéndice 10: Formulario de Registro**

Categoría:

Rojo:

Peso:

Azul:

Peso:

Penalty Goloso Round	Advertencias	Amonestaciones	Salidas de Plataforma	5 Segundos Pasividad	Cuentas de Protección	Agarre Pasivo	Jueces de línea					Round Ganador/Perdedor	Observaciones
							1	2	3	4	5		
Round 1													
Round 2													
Round 3													
Resultado del Combate	GANADOR												
	ROJO	<input type="text"/>						AZUL	<input type="text"/>				



➤ **Apéndice 11: Formulario de registro de jueces de Línea**

Jefe de Árbitros:

Jefe Registrador-Programador:

Fecha:

Combate Nº:

COLOR ROJO/AZUL	NOMBRE COMPLETO	PAIS/REGIÓN	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3
ROJO HONG FANG					
AZUL LAN FANG					
RESULTADO DEL COMBATE			GANADOR: ROJO () AZUL ()		

Firma:

Hora del combate:

Fecha:



COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
(C.E.W.K)



**TRADUCIDO Y REVISADO POR LA COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
CON EL PERMISO DE LA EUROPEAN WUSHU FEDERATION (E.W.U.F.)
INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION (I.W.U.F.)
COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU (C.E.W.K)**

Traducido y Editado por: Raúl Aguilera Barajas