



Reglas de Competencia Wushu Sanda y Método de Jurado

International Wushu Federation

Tabla de Contenidos

Capítulo 1 – Reglas Generales	4
Artículo 1 - Tipos de Competición	4
Artículo 2 – Métodos de Competición.....	4
Artículo 3 - Categorías de edad y Requisitos	4
Artículo 4 – Categorías por Peso	4
Artículo 5 – Pesaje	5
Artículo 6 – Sorteo.....	5
Artículo 7 – Indumentaria de Competición y Equipo de Protección	5
Artículo 8 - Etiqueta de Competición y Protocolo	7
Artículo 9 - Ausencia	7
Artículo 10 – Otros asuntos relacionados a la Competición.....	8
Capítulo 2 - Jurado de Apelaciones y Deberes	8
Artículo 11 – Composición del Jurado de Apelaciones.....	8
Artículo 12 – Deberes del Jurado de Apelaciones.....	8
Artículo 13 – Método de Apelación y Requerimientos	9
Capítulo 3 – Oficiales de Competición y Deberes	10
Artículo 14 - Composición de los Oficiales de Competición.....	10
Artículo 15 – Composición de los Asistentes de Competición	10
Artículo 16 – Deberes de los Oficiales de Competición	10
Capítulo 4 Métodos permitidos y prohibidos, Estándares de Puntuación y Penalidades	13
Artículo 17 Métodos permitidos.....	13
Artículo 18 – Técnicas y Métodos prohibidos.....	13
Artículo 19 – Áreas de puntuación válidas	13
Artículo 20 – Áreas prohibidas	13
Artículo 21 – Criterio de Puntuación.....	14

Artículo 22 - Faltas y penalidades	15
Artículo 23 - Paro del encuentro	15
Capítulo 5 Determinando al Ganador y Perdedor y Posición	16
Artículo 24 - Ganador y Perdedor.....	16
Artículo 25 - Posición	17
Capítulo 6 - Disposición de la Competición y Registro	18
Artículo 26 - Programación.....	18
Artículo 27 - Registro	18
Capítulo 7 - Llamados y Gestos con las manos	19
Artículo 28 -Llamados y Gestos con las manos del Juez de Plataforma.....	19
Artículo 29 -Llamados y Gestos con las manos del Juez de línea.....	30
Capítulo 8 - Área de Competición y Equipo.....	31
Artículo 30 - Área de Competición	31
Artículo 31 - Equipo	32
Apéndices.....	37

Capítulo 1 – Reglas Generales

Artículo 1 Tipos de Competición

- Eventos por Equipos
- Eventos Individuales

Artículo 2 – Métodos de Competición

- (1) Método Todos contra todos; Método por eliminación
- (2) Cada combate consiste de tres rounds de dos minutos (Eventos junior pueden emplear rounds de 1 minuto y 30 segundos) con un descanso de un minuto entre cada uno. Un combate es ganado por un competidor ganando dos de los tres rounds.

Artículo 3 Categorías de edad y Requisitos

- (1) Los competidores Mayores deberán tener 18-40 (incluyendo 40) años de edad completos; los competidores junior deberán tener entre 15 y 17 (incluyendo 17) años de edad; y competidores infantiles deberán tener entre 12 y 14 (incluyendo 14) años de edad al momento de la competición.
- (2) El competidor deberá tener un pasaporte válido emitido por el país/región que está representando.
- (3) Cada competidor debe tener un certificado válido de seguro de vida personal.
- (4) Cada competidor debe producir un certificado de salud válido mostrando su electroencefalograma (EEG), electrocardiograma (ECG), presión sanguínea y ritmo cardiaco emitido por un doctor calificado de un chequeo realizado dentro de un periodo de 15 días previos a la fecha de registro de la competición.

Artículo 4 – Categorías por Peso

4.1 Infantiles - Divisiones por Peso

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

4.2 Juniors - Divisiones por Peso

1. 48kg Categoría (Menos $\leq 48\text{kg}$)
2. 52kg Categoría ($> 48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)

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

4.3 Mayores - Divisiones por Peso

1. 48kg Categoría (Menos $\leq 48\text{kg}$)
2. 52kg Categoría ($>48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)
3. 56kg Categoría ($>52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$)
4. 60kg Categoría ($>56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$)
5. 65kg Categoría ($>60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$)
6. 70kg Categoría ($>65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$)
7. 75kg Categoría ($>70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$)
8. 80kg Categoría ($>75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$)
9. 85kg Categoría ($>80\text{kg} - \leq 85\text{kg}$)
10. 90kg Categoría ($>85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$)
11. Sobre 90kg Categoría ($>90\text{kg}$)

Artículo 5 – Pesaje

- (1) Todos los atletas calificados deben presentar su pasaporte para el pesaje
- (2) El Pesaje será llevado a cabo por el Registrador en jefe en colaboración con los planificadores bajo la supervisión del Jurado de Apelaciones.
- (3) Todos los atletas deben llegar a la hora designada al lugar designado como lo haya definido el comité organizador para el pesaje. Los atletas pueden pesarse desnudos o en bañador. (Las competidoras femeninas pueden usar prendas interiores ajustadas)
- (4) El Pesaje deberá empezar con las categorías más livianas y continuar con las categorías más pesadas. Cada categoría deberá concluir su pesaje en el periodo de una hora. Cualquier competidor que falle en pesarse correctamente dentro de su división registrada dentro del tiempo asignado de una hora no será autorizado a participar en ninguna de las siguientes competencias.
- (5) Los competidores que compiten en un día específico de competición tienen que pesarse en la hora y lugar específicos antes del inicio de los eventos del día.

Artículo 6 – Sorteo

- (1) La ceremonia de sorteo será llevada a cabo por el grupo de Planificación, en presencia del presidente del Jurado de Apelaciones, el árbitro principal y entrenadores de equipo o líderes de equipo.
- (2) La ceremonia de sorteo deberá llevarse a cabo después que haya concluido la sesión inicial de Pesaje y empezará con las categorías más livianas de peso y continuará con las más pesadas. Cualquier categoría con un solo competidor será excluida de la

competencia.

- (3) Los entrenadores de equipo o líderes de equipo podrán echar suertes en representación de los competidores de sus respectivos equipos.

Artículo 7 Indumentaria de Competición y Equipo de Protección

- (1) Todos los competidores deberán usar indumentaria aprobada por la IWUF y equipo de protección.
- (2) La indumentaria aprobada por la IWUF incluye shorts y chaleco de sanda y para damas incluye shorts y camiseta. Los shorts y chaleco serán del mismo color, rojo o azul. Se requiere que los competidores usen su propia indumentaria y deberá incluir un (1) juego en rojo y un (1) juego en azul. (Fig 1 - 2)
- (3) El equipo de protección está separado en dos colores, rojo y azul. El equipo de protección incluye casco, guantes, peto. Se requiere que los competidores provean sus propios protectores bucales, copas inguinales y vendas de manos. El protector inguinal debe usarse bajo el bañador. La longitud de las vendas de manos deberá ser de entre 3.5m y 4.5m en total. (Fig 1 - 2)



(Fig 1)



(Fig 2)

- (4) Para las divisiones Junior e Infantiles, el peso de los guantes será de 230 gramos. Para divisiones de Mayores, el peso de los guantes será de 230 gramos para las categorías de damas y hombres de 65kg o inferior y el peso de los guantes deberá ser de 280 gramos para la categoría de hombres de 70kg y superior
- (5) Para competidoras femeninas de fe Islámica, la IWUF ha permitido el uso de indumentaria de competición acorde a los estándares que figuran debajo. Se requiere que estas competidoras usen toda la indumentaria islámica estipulada y no podrán utilizarlas de manera selectiva por separado.
Incluye lo siguiente:

- Blusa manga larga (no ajustada)
- Pantalones largos (no ajustados)
- Pañoleta (bajo el casco)

La indumentaria estipulada deberá ser hecha de un material flexible que no sea excesivamente liso o resbaladizo (material compuesto de spandex, polyester, nylon y microfibra, las combinaciones no son aceptables). La blusa manga larga, pañoleta y pantalones largos serán del mismo color, rojo o azul. Se requiere que los competidores provean su propia indumentaria y esto incluye un (1) juego en rojo y un (1) juego en azul (Fig 3 - 4). Esta indumentaria no deberá inhibir el rango completo de movimiento del cuerpo de la competidora ni extremidades, ni interferir con las acciones del oponente de ninguna forma y no debe impedir o interferir tampoco con el equipo de protección especificado por la IWUF. Si la indumentaria de una competidora fallara en cumplir con lo indicado, el Jurado de Apelaciones en el lugar tiene la autoridad de denegar su participación en el evento.



(Fig 3)



(Fig 4)

Artículo 8 Etiqueta de la Competición

- (1) Los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño cuando son presentados a la audiencia antes del inicio de cada encuentro.
- (2) Al inicio de cada round, los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño desde la plataforma hacia sus respectivos entrenadores quienes devolverán el mismo saludo. Luego los competidores realizarán un saludo de palma y puño hacia el otro.
- (3) Cuando se anuncien los resultados de un combate, los competidores deberán primero intercambiar posiciones. Luego del anuncio del resultado, los competidores deberán realizar un saludo de palma y puño primero a su contrario,

luego al Juez de Plataforma quien devolverá el saludo, seguido del saludo al entrenador del oponente, quien devolverá el saludo.

- (4) Cuando un Juez de línea sea reemplazado por otro juez, ambos jueces deberán realizar el saludo de palma y puño al otro.

Artículo 9 - Ausencia

- (1) Si durante el curso de una competición, un competidor no es capaz de competir debido a enfermedad o lesión (que deberá ser confirmada como legítima por el doctor asignado del comité medico) o debido a fallar en el pesaje correcto, deberá ser considerado como Ausencia y el competidor será impedido de participar en los siguientes encuentros. Sin embargo, el ranking obtenido hasta ese punto será aún considerado como válido.
- (2) Si durante el desarrollo de un combate hay gran disparidad en fuerza y habilidad y un competidor es superado ampliamente, con el fin de asegurar al competidor, su entrenador o entrenadora puede levantar la placa de Ausencia. El mismo competidor puede además levantar su mano o voluntariamente bajarse de la plataforma de competición para aplicar Ausencia durante el desarrollo de un combate.
- (3) Si un competidor se ausenta del pesaje, falla en aparecer durante el llamado 3 veces antes de un combate o deja el área designada luego de un llamado; no llega a tiempo al Área de Competición; será considerado como Ausencia infundada.
- (4) Durante la competición, si un competidor tiene Ausencia infundada, todos sus resultados logrados en la competencia hasta ese punto serán cancelados.

Artículo 10 – Otros asuntos relacionados a la Competición

- (1) Al oficiar, todos los jueces deben concentrarse totalmente en sus tareas designadas, no deben conversar con nadie durante este tiempo y no se les permite dejar sus estaciones sin el permiso del Juez principal.
- (2) Todos los competidores deben regirse por las reglas y protocolos de la competición así como respetar y obedecer las decisiones de los jueces y oficiales. Está prohibido perturbar, maldecir y gritar, tirar equipo de protección, etc. o cualquier que de cualquier forma genere descontento. Durante un combate los competidores no están autorizados a dejar el campo de juego antes del anuncio de los resultados (excepto en casos de emergencias médicas o de primeros auxilios).
- (3) Durante un combate, el entrenador solo puede estar acompañado por un asistente o doctor del equipo. Deben usar indumentaria oficial y deben permanecer sentados en el lugar designado.
- (4) El dopaje en cualquier forma está estrictamente prohibido. Los competidores no están autorizados a inhalar oxígeno en el periodo de descanso entre rounds.

Capítulo 2 - Jurado de Apelaciones y Deberes

Artículo 11 – Composición del Jurado de Apelaciones

El Jurado de Apelaciones consistirá de un (1) presidente, un (1) asistente del presidente, y tres (3) o cinco (5) miembros.

Artículo 12 – Deberes del Jurado de Apelaciones

- (1) El Jurado de Apelaciones deberá trabajar bajo el liderazgo del Comité organizador de la Competición. El Jurado de Apelaciones es responsable principalmente de supervisar la competición en asuntos tales como revisar el Área de Competición y las instalaciones, Equipo, Programación, sorteos, pesaje de competidores, agrupamiento de oficiales y arreglo y manejo de su trabajo, etc. Durante la competición el Jurado de Apelaciones deberá supervisar el trabajo oficial. En caso de cualquier comportamiento obviamente injusto o juicio incorrecto, tendrá el derecho de dar advertencias a los oficiales involucrados y, en casos serios, puede incluso proponer al Comité Técnico de la IWUF que los remueva de su trabajo oficial para asegurar el desarrollo regular de las competiciones.
- (2) El Jurado de Apelaciones deberá lidiar con las apelaciones enviadas por los equipos participantes que tienen desacuerdos con las decisiones del árbitro de plataforma en relación a las Reglas y Regulaciones de la Competición. Estas apelaciones deberán limitarse a las decisiones asociadas directamente con el equipo apelante.
- (3) El Jurado de Apelaciones deberá manejar las apelaciones inmediatamente después de recibirlas y notificar oportunamente a las partes asociadas a la decisión.
- (4) El Jurado de Apelaciones deberá investigar el caso e inmediatamente ver el video de registro en el lugar de la competición. Podrá sostener reuniones de discusión e invitar a otras partes a participar como observadores sin derecho a voto. Deberán participar en las reuniones no más de la mitad de los miembros del Jurado de Apelaciones. El número de miembros del Jurado de Apelaciones que participa en la investigación debe ser mayor a la mitad del total de miembros para poder hacer válida cualquier decisión por votación. En caso de un voto empatado, el presidente tendrá el derecho de tomar la decisión final.
- (5) Los Miembros del Jurado de Apelaciones no podrán participar en investigaciones en las que su país o región esté envuelta.
- (6) Si se determina por el proceso de examinación que la decisión del árbitro de plataforma fue correcta, se mantendrá. Si se encuentra que fue incorrecta, el Jurado de Apelaciones tiene el derecho de cambiar la decisión del Juez de Plataforma y el resultado del competidor interesado y deberá pedir que el Comité Técnico se encargue del juez en cuestión de acuerdo a las disposiciones de la IWUF. La decisión del Jurado de Apelaciones será la final.

Artículo 13 – Método de Apelación y Requerimientos

- (1) Cada equipo participante tiene la oportunidad de apelar hasta dos (2) veces durante una misma competición. Un equipo participante que tiene desacuerdos con el árbitro de plataforma debe compilar inmediatamente una apelación escrita en la

escena de la competición y con el consentimiento del Árbitro en jefe, juntos entregarla con la cuota de apelación de US\$200. El Jurado de Apelaciones luego revisará inmediatamente el encuentro y llegará a una conclusión. Si la apelación resulta válida entonces el resultado será alterado y la cuota será devuelta. Si la apelación resulta ser inválida, entonces el resultado se mantendrá sin cambios y la cuota de apelación será retenida.

- (2) Todos los equipos deberán regirse y aceptar las decisiones finales hechas por el Jurado de Apelaciones. Medidas estrictas serán tomadas, de acuerdo a la severidad del caso y las normas relevantes de la IWUF, contra los equipos que causen perturbaciones en protesta por la decisión del Jurado de Apelaciones.

Capítulo 3 – Oficiales de Competición y Deberes

Artículo 14 - Composición de los Oficiales de Competición

- (1) Deberá haber un (1) Árbitro en jefe y uno (1) o dos (2) asistentes del árbitro en jefe.
- (2) Grupo de Jueces de Competencia: un (1) Juez principal, un (1) asistente de juez principal, árbitros de plataforma (dos a cuatro (2-4) grupos son requeridos en rotación de espera); un (1) registrador, un cronometrador, 3 o 5 Jueces de línea (2-3 grupos son requeridos en rotación de espera).
- (3) Un (1) Planificador en jefe.
- (4) Une (1) Registrador en jefe.

Artículo 15 – Composición de los Asistentes de Competición

- (1) Cuatro (4) Planificadores
- (2) Cuatro a seis (4-6) Registradores
- (3) Un (1) Supervisor Médico; dos a cinco (2-5) Asistentes Médicos
- (4) Uno a dos (1-2) Anunciadores
- (5) Dos a Cuatro (2-4) Operadores del Sistema electrónico de puntaje
- (6) Dos a Cuatro (2-4) Operadores de cámara del Jurado de Apelaciones

Artículo 16 – Deberes de los Oficiales de Competición

- (1) Árbitro en jefe
 - 1.1 Organizar las sesiones de estudio para que todos los oficiales estudien y revisen las Reglas y Regulaciones de la Competición, y para dominar los métodos de oficio.
 - 1.2 Inspeccionar y asegurar la correcta preparación de las instalaciones del área de competición y equipo de jueces y la preparación del Pesaje, ceremonia de sorteos y otras preparaciones relacionadas con la competición.
 - 1.3 Atender los problemas relacionados con las Reglas y regulaciones de la competición, pero sin poder de modificarlas.
 - 1.4 Manejar los grupos de jueces durante la competición y reemplazar oficiales según se requiera.

- 1.5 Si durante el desarrollo de una competición hay algún cambio con el orden de la misma debido a Ausencia de un competidor y su salida, el Árbitro en jefe deberá notificar con tiempo al delegado técnico, al Jurado de Apelaciones, al Juez principal, al planificador en jefe y a los anunciadores.
- 1.6 Tiene el derecho de tomar la decisión final cuando se tenga una disputa dentro de los grupos de oficiales técnicos.
- 1.7 Será responsable de la implementación precisa de las Reglas y Regulaciones por parte de los oficiales de la competición.
- 1.8 Revisar, firmar y anunciar los resultados de la competición.
- 1.9 Enviar un reporte escrito al Comité organizador.

(2) Asistente de Árbitro en jefe

- 2.1 Es responsable de la implementación precisa de las Reglas y Regulaciones por parte de los oficiales de la competición.

(3) Juez Principal

- 3.1 Es responsable de la organización de los sesiones de estudio de los grupos de jueces e implementación de trabajo.
- 3.2 Supervisar y administrar el trabajo de los jueces, cronometrador y registrador.
- 3.3 Si el árbitro de plataforma hiciera algún aparente juicio incorrecto u omite alguno, debe notificar al mismo mediante el silbato para hacer las correcciones relevantes.
- 3.4 Puede corregir los resultados de combate antes de que sean anunciados con la aprobación del Árbitro en jefe en casos de error de juicio.
- 3.5 Anunciar el resultado al final de cada round.
- 3.6 Manejar asuntos tales como Victoria absoluta, caída de plataforma, advertencias, conteo forzado, etc. de acuerdo a las acciones de los competidores en la plataforma y los registros del registrador.
- 3.7 Revisar y firmar los resultados al final de cada combate.

(4) Asistente del Juez Principal

- 4.1 El asistente del juez principal ayudará al juez principal en su trabajo y podrá llevar a cabo otras tareas oficiales concurrentemente cuando sea necesario.

(5) Árbitros de plataforma

- 5.1 Inspeccionar el equipo protector de los competidores y velar por la Seguridad durante el combate.
- 5.2 Dirigir a los competidores durante un combate mediante llamadas y gestos.
- 5.3 Tomar decisiones para instancias como caídas, fuera de plataforma, advertencias y amonestaciones, conteo forzado, etc. y llamar a primeros auxilios cuando sea necesario.
- 5.4 Anunciar los resultados de cada combate.

(6) Juez de línea

- 6.1 Dar puntos a los competidores de acuerdo a las reglas.
- 6.2 Mostrar los resultados simultáneamente y al instante a pedido del juez principal al final de cada round.
- 6.3 Deberá responder objetivamente a las consultas del árbitro de plataforma concernientes a situaciones que se den durante el combate.
- 6.4 Firmar la tabla de puntaje al final de cada combate, la cual deberá ser mantenida para revisión y verificación.

(7) Registrador

- 7.1 Completar con precisión los detalles de los competidores en los Formularios de Registro antes de cada combate.
- 7.2 Participar en el trabajo de la ceremonia de Pesaje y registrar el peso de cada competidor en la tabla estadística del combate.
- 7.3 Registrar el número de advertencias, amonestaciones, conteo forzado y salida de plataforma, sujeción pasiva/clinching, pasividad, de acuerdo a los llamados y gestos del juez de plataforma.
- 7.4 Determinar al ganador de cada round de acuerdo a las decisiones de los jueces de línea y reportarlo al juez principal.

(8) Cronometrador

- 8.1 Inspeccionar el gong y dispositivos de tiempo antes de la competición, asegurándose de que los relojes y cronómetros mantengan el tiempo correcto.
- 8.2 Mantener un registro del tiempo transcurrido durante los rounds, paradas y periodos de Descanso entre rounds.
- 8.3 En circunstancias donde el Sistema computarizado de puntaje no esté disponible, soplar el silbato diez (10) segundos antes del inicio de cada round y golpear el gong para anunciar su fin.

(9) Planificador en jefe

- 9.1 Será responsable de revisar las credenciales de los competidores y formularios de registro.
- 9.2 Organizar la ceremonia de sorteo y compilar la agenda de la competición.
- 9.3 Preparar todos los distintos formularios a ser usados en la competición; revisar y verificar los resultados de los competidores para determinar sus posiciones.
- 9.4 Registrar y diseminar los resultados de todos los combates.
- 9.5 Recolectar datos para estadísticas y compilar los resultados.

(10) Planificadores

- 10.1 Los planificadores deberán realizar las tareas asignadas por el Planificador en jefe.

(11) Registrador en jefe

- 11.1 Será responsable del Pesaje de los competidores.
- 11.2 Será responsable de la preparación del equipo de protección y su administración durante la competición.
- 11.3 Llamar a combate a los competidores veinte (20) minutos antes del inicio de un combate.
- 11.4 Reportar al Árbitro en jefe inmediatamente en el caso de ausencia por Ausencia durante el llamado a combate.
- 11.5 Inspeccionar la indumentaria de los competidores y equipo de protección como requieren las reglas.
- 11.6 Será responsable del llamado durante la ceremonia de premiación.

(12) Registradores

- 12.1 Los Registradores deberán realizar las tareas asignadas por el Registrador en jefe.

(13) Anunciadores

- 13.1 Presentar las Reglas y Regulaciones de la competición, así como información importante a la audiencia.
- 13.2 Presentar a los jueces y competidores a la audiencia.
- 13.3 Anunciar los resultados de la competición.

(14) Supervisor Médico

- 14.1 Revisar los reportes médicos y documentación entregada por cada atleta.
- 14.2 Llevar a cabo las revisiones médicas a los atletas antes del inicio de la competición.
- 14.3 Proveer atención médica en el escenario de competencia para lesiones.
- 14.4 Será responsable de tomar decisiones respecto de circunstancias de lesiones causadas por acciones de falta durante un combate.
- 14.5 Deberá tomar decisiones respecto de la incapacidad de un atleta para seguir compitiendo debido a lesiones obtenidas durante un combate, y recomendar al Árbitro en jefe suspender un combate.
- 14.6 Trabajar con el personal de control de dopaje.

(15) Operadores del Sistema electrónico de Puntaje

- 15.1 Los Operadores del Sistema electrónico de Puntaje son responsables del trabajo relacionado con la operación del sistema electrónico de puntaje.

(16) Operadores de cámara del Jurado de Apelaciones

- 16.1 Deberán ser responsables de toda la filmación de la competición y el trabajo de registro, acorde a las reglas de la competición.

Capítulo 4 Métodos permitidos y prohibidos, Estándares de Puntuación y Penalidades

Artículo 17 Métodos permitidos

Todos los puños, patadas y técnicas de lanzamiento/lucha son permitidos para ser usados.

Artículo 18 Métodos prohibidos

- (1) Atacar con la cabeza, codo o rodilla, o poniendo presión en las articulaciones del oponente en dirección adversa.
- (2) Usar técnicas de lanzamiento/lucha que fuercen al oponente a caer sobre su cabeza, o aplastar deliberadamente al oponente.
- (3) Atacar la cabeza de un oponente caído por cualquier medio.
- (4) Para las categorías infantiles y junior está prohibido dar puñetazos continuos a la cara o usar técnicas de pierna apuntando a la cabeza a menos que se determine lo contrario.

Artículo 19 – Áreas de puntuación válidas

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

Artículo 20 Áreas prohibidas para golpear

Detrás de la cabeza, el cuello y la entrepierna son áreas prohibidas para golpear.

Artículo 21 – Criterio de Puntuación

(1) Obtener dos (2) puntos:

- 1.1 Cuando el oponente del competidor cae de la plataforma, su oponente recibirá dos (2) puntos.
- 1.2 Se otorgará dos (2) puntos al competidor si su oponente cae mientras él o ella se mantiene de pie.
- 1.3 El competidor que golpee a su oponente en el torso o la cabeza con una técnica válida de pierna recibirá dos (2) puntos.
- 1.4 El competidor que hace caer a su oponente cayendo él mismo deliberadamente y parándose inmediatamente en un movimiento continuo recibirá dos (2) puntos.
- 1.5 Cuando un competidor recibe conteo forzado, su oponente recibirá dos (2) puntos.
- 1.6 Cuando un competidor recibe una advertencia, su oponente recibirá dos (2) puntos.

(2) Obtener un (1) punto:

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

- 2.2 El competidor que golpee a su oponente en los muslos con una técnica válida de pierna recibirá un (1) punto.
- 2.3 En una situación en la que dos atletas caen juntos, el atleta que cae segundo recibirá un (1) punto.
- 2.4 El competidor que hace caer a su oponente cayendo el mismo deliberadamente y no se pone de pie en un movimiento continuo recibirá un (1) punto.
- 2.5 Cuando se ordena a un competidor a atacar y no llega a hacerlo en cinco (5) segundos; su oponente recibirá 1 punto.
- 2.6 Si un competidor no llega a pararse dentro de los tres (3) segundos después de caer a propósito, su oponente recibirá un (1) punto.
- 2.7 Cuando se le da una amonestación a un competidor, su oponente recibirá un (1) punto.

(3) No se darán puntos cuando:

- 3.1 Cuando una técnica no es clara y no tiene efecto, no se darán puntos.
- 3.2 Cuando ambos competidores caen de la plataforma o caen simultáneamente, no se darán puntos.
- 3.3 Cuando un competidor no logra (sin contacto) usar una técnica y cae el mismo pero se para dentro de los 3 segundos, no se darán puntos al oponente.
- 3.4 Cuando un competidor golpea a su oponente durante un agarre/clinch, no se darán puntos.

Artículo 22 – Faltas y penalidades

(1) Faltas técnicas:

- 1.1 Agarre/clinch pasivo.
- 1.2 Evasión pasiva.
- 1.3 Llamar a tiempo fuera durante una posición desventajosa.
- 1.4 Demorar el combate intencionalmente.
- 1.5 Mostrar irrespeto o desobedecer las órdenes de los jueces y árbitros durante un combate.
- 1.6 No usar protector bucal, o escupirlo; o al soltarse o caer equipo del competidor.
- 1.7 No lograr mostrar etiqueta de competición.

(2) Faltas personales:

- 2.1 Atacar al oponente antes del llamado de "Kaishi (Inicio)!" o después del llamado de "Ting (Detenerse)!".
- 2.2 Golpear en un área prohibida.
- 2.3 Golpear al oponente usando una técnica prohibida.
- 2.4 Dañar deliberadamente al oponente.

(3) Penalidades:

- 3.1 Una amonestación será dada por una falta técnica.
- 3.2 Una advertencia será dada por una falta personal.
- 3.3 Un competidor con tres (3) faltas personales será descalificado del combate.
- 3.4 El competidor que lesiona deliberadamente a su oponente será descalificado de toda la competición, con todos los resultados hasta este momento invalidados.
- 3.5 El competidor que use sustancias prohibidas y/o inhale oxígeno durante los periodos de Descanso será descalificado de toda la competición, con todos los resultados hasta este momento invalidados.

Artículo 23 – Paro del encuentro

Un encuentro será detenido cuando:

- (1) Un competidor cae (excluyendo caída deliberada); o cae de la plataforma.
- (2) Cuando se le esté dando una penalidad a un competidor.
- (3) Cuando se lesiona un competidor.
- (4) Cuando los competidores estén sujetando o haciendo clinching sin lograr una técnica de lucha o lanzamiento por 2 segundos.
- (5) Cuando un competidor cae deliberadamente y no se levanta por más de tres (3) segundos.
- (6) Un competidor no logre atacar por cinco (5) segundos después de habersele ordenado.
- (7) Cuando un competidor levanta la mano pidiendo tiempo fuera.
- (8) Cuando un juez corrige un error de juicio u omisión.
- (9) Cuando se origina un problema o hay una situación peligrosa en la plataforma.
- (10) Debido a iluminación, escenario de competencia, problemas con el Sistema electrónico de puntaje, etc. y problemas relacionados afectando a la competición.

Capítulo 5 Determinando al Ganador y Perdedor y Posición

Artículo 24 – Ganador y Perdedor

(1) Victoria absoluta

- 1.1 Cuando haya gran disparidad de fuerza entre dos competidores durante un combate, el árbitro de plataforma, con la aprobación del juez principal, puede declarar al competidor más fuerte el ganador del combate.
- 1.2 Si durante el combate, un competidor es derribado y no logra levantarse en diez (10) segundos (excluyendo faltas personales), o ha logrado levantarse pero tiene un estado de conciencia anormal, su oponente será declarado ganador del combate.
- 1.3 Si durante un combate, un competidor ha recibido conteo forzado tres veces después de recibir golpes fuertes (excluyendo faltas personales), su

oponente será declarado ganador del combate.

- 1.4 Si durante un round, la diferencia de puntaje entre los dos competidores es de 12 puntos o más a ser confirmado por al menos 5 jueces de línea, entonces el competidor con el mayor puntaje será declarado ganador del combate.

(2) Determinando al ganador del round

- 2.1 El resultado de cada round será determinado por el puntaje de los jueces de línea.
- 2.2 Si durante un round, un competidor ha recibido conteo forzado dos (2) veces después de recibir golpes Fuertes (excluyendo faltas personales), su oponente será declarado el ganador del round.
- 2.3 Si durante un round, un competidor cae de la plataforma dos (2) veces, su oponente será declarado el ganador del round.
- 2.4 Si durante un round hay empate de puntaje, el ganador del round será decidido por la siguiente secuencia:
 - 2.4.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.
 - 2.4.2 El competidor con menos amonestaciones será declarado ganador.
 - 2.4.3 El competidor con menor peso en el día de competencia será declarado ganador.
- 2.5 Si se mantiene el empate luego del proceso indicado, entonces el round será declarado empate.

(3) Determinando al ganador del combate

- 3.1 Durante el combate, el competidor que sea el primero en ganar dos rounds será declarado el ganador del combate.
- 3.2 Durante un combate, si un competidor es lesionado o se enferma y, según certifique el doctor y no puede continuar el combate, su oponente será declarado el ganador del combate.
- 3.3 Durante un combate, si un competidor finge lesión después de una falta cometida por su oponente - y esta lesión se comprueba como infundada por el supervisor médico, el atleta que cometió la falta será declarado el ganador del combate.
- 3.4 El competidor que es lesionado por el oponente a través de acciones con falta y, según confirmación del supervisor médico, no puede continuar con el combate, será declarado el ganador del combate, pero estará inhabilitado de los siguientes combates del evento.
- 3.5 Bajo el sistema de todos contra todos, un número igual de rounds ganados por ambos competidores será declarado un empate.
- 3.6 Bajo el Sistema de eliminación, con un número igual de round ganados por ambos competidores, el ganador del combate será decidido de la siguiente

manera:

- 3.6.1 El competidor con menos advertencias será declarado ganador.
- 3.6.2 El competidor con menos amonestaciones será declarado ganador.
- 3.7 Si se mantiene el empate luego del proceso descrito, entonces se agregará un round adicional.

Artículo 25 – Posición

(1) Posición individual

- 1.1 Bajo el sistema de eliminación, la posición será decidida directamente de los resultados.
- 1.2 Bajo el sistema de todos contra todos, el competidor con la mayor cantidad de puntos será colocado en mejor posición. En caso de empate entre dos o más competidores, sus posiciones serán determinadas en el siguiente orden de precedencia:
 - 1.2.1 El competidor con menos rounds perdidos tendrá mejor posición.
 - 1.2.2 El competidor con menos advertencias tendrá mejor posición.
 - 1.2.3 El competidor con menos amonestaciones tendrá mejor posición.
 - 1.2.4 El competidor con menor peso al momento del sorteo tendrá mejor posición.
- 1.3 Si después del proceso descrito se mantiene un empate, los competidores compartirán la posición empatada.

(3) Posiciones de equipos

- 2.2 Puntos de posición
 - 2.2.1 Los primeros ocho lugares en cada categoría de peso recibirán 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto 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 lidiar con puntajes empatados
 - 2.3.1 Si dos o más equipos obtuvieron la misma cantidad de puntos, la posición será determinada siguiendo la siguiente secuencia:
 - 2.3.1.1 El equipo con mayor cantidad de primeros puestos individuales tendrá mejor posición. Si se mantiene el empate, el equipo con mayor cantidad de segundos puestos tendrá mejor posición, y así sucesivamente.
 - 2.3.1.2 El equipo con menos advertencias tendrá mejor posición.
 - 2.3.1.3 El equipo con menos amonestaciones tendrá

mejor posición.

- 2.3.2 Si después del proceso descrito se mantiene un empate, los equipos compartirán la posición empatada.

Capítulo 6 – Disposición de la Competición y Registro

Artículo 26 Programación

- (1) El programa estará basado en las regulaciones de la competición, número de participantes registrados y el horario de la competición.
- (2) Las categorías del mismo peso, dentro de las mismas rondas, deberán ser organizadas tan juntas como sea posible.
- (3) Un atleta podrá competir a lo más en 2 encuentros en un solo día de competencia.
- (4) Dentro de una sola Sesión los combates empezarán con las categorías más livianas de peso y ascenderán en orden hasta la categoría de mayor peso.

Artículo 27 – Registro

- (1) Los Jueces de línea deberán mantener registro de los puntos otorgados a cada competidor de acuerdo al criterio de Puntuación y a las decisiones del Juez de Plataforma. Al final de cada round, deberán llenar los puntajes de los competidores en el formulario de registro de puntaje. (Tabla 11)
- (2) El registrador deberá mantener un registro separado de las amonestaciones, advertencias, salida de plataforma, descalificación y conteo forzado. (Tabla 10)
- (3) Bajo el sistema de todos contra todos, el grupo de Planificación deberá llenar los resultados de cada combate en el formulario de registro, otorgando dos (2) puntos al ganador, cero (0) puntos al perdedor y un (1) punto to cada lado por un combate empatado. El ganador por Ausencia deberá recibir dos (2) puntos y el ausente cero (0) puntos.

Capítulo 7 – Llamados y Gestos con las manos

Artículo 28 – Llamados y Gestos con las manos del Juez de Plataforma

- (1) Saludo de Palma y Puño

Parado con los pies juntos, presionar la palma izquierda sobre el puño derecho a la altura del pecho, 20-30cm alejado del pecho (Figs 5 y 6).



(Fig 5)



(Fig 6)

(2) Subir a plataforma

Parado al centro de la plataforma, extender ambos brazos a los lados con el centro de las palmas hacia arriba apuntando a los dos competidores (Fig 7). Al llamarlos para subir a plataforma, doblar ambos brazos en los codos en el ángulo correcto con las palmas mirando una a otra (Fig 8).

(3) Saludos entre competidores

Poner la palma izquierda sobre el puño derecho frente al cuerpo como señal de que los competidores se saluden mutuamente (Fig 9).



(Fig 7)



(Fig 8)



(Fig 9)

(4) Primer round

Mirando hacia el juez principal, tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) y, al llamar "Di Yi Ju (Primer round)!" extender un brazo hacia Adelante con el dedo índice apuntando arriba y los demás dedos y pulgar doblados en puño (Fig 10).

(5) Segundo Round

Mirando hacia el juez principal, tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) y, al llamar "Di Er Ju (Segundo round)!" extender un brazo hacia Adelante con el dedo índice y medio apuntando arriba y los demás dedos y pulgar doblados en

puño (Fig 11).

(6) Tercer Round

Mirando hacia el juez principal, tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) y, al llamar "Di San Ju (Tercer round!)" extender un brazo hacia Adelante con el dedo índice, medio y pulgar apuntando arriba y los demás dedos doblados en puño (Fig 12).



(Fig 10)



(Fig 11)



(Fig 12)

(7) Yubei! - Kaishi! (Listos! - Inicio!)

Tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) entre los dos competidores y, al llamar a "Yubei (Listos!)" extender ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores (Fig 13). Luego, al llamar "Kaishi (Inicio!)" juntar las dos palmas frente al abdomen (Fig 14).



(Fig 13)



(Fig 14)

(8) Ting! (Detenerse!)

Al llamar a "Ting (Detenerse!)" tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) e insertar una palma extendida (orientada verticalmente) entre los dos competidores, dedos extendidos (Fig 15).



(Fig 15)

(9) Pasividad de cinco (5) - segundos

Al llamar a "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" y señalando a ese competidor con un brazo enderezado y el centro de la palma mirando hacia arriba, levantar la otra mano frente al cuerpo, con los 5 dedos separados y extendidos naturalmente (Fig 16).



(Fig 16)

(10) Conteo

Mirando hacia el competidor relevante, con ambos brazos doblados en los codos y ambas manos en puño frente al cuerpo, palmas hacia arriba, empezar con una mano a estirar los dedos uno por uno desde el pulgar hasta el meñique, en intervalos de un (1) segundo (Figs 17 - 18).



(Fig 17)



(Fig 18)

(11) Agarre / clinching pasivo

Señalar al competidor relevante con un brazo enderezado y el centro de la palma hacia arriba, luego doblar los brazos frente al cuerpo a manera de abrazo. (Fig 19)

(12) Aviso de agarre pasivo

Señalar al competidor relevante con un brazo enderezado y el centro de la palma hacia arriba, luego doblar los brazos frente al cuerpo en forma de abrazo, seguido levantar una mano naturalmente con el dedo índice apuntando hacia arriba y los otros dedos doblados en puño. (Fig 20)



(Fig 19)



(Fig 20)

(13) Conteo forzado de ocho (8) - segundos

Mirando hacia el juez principal, extender un brazo con el pulgar apuntando arriba y los otros dedos doblados. (Fig 21)



(Fig 21)

(14) Tres (3) Segundos

Señalar al competidor relevante con un brazo enderezado y el centro de la palma hacia arriba llamando a "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!", y mover la otra mano a través del abdomen hasta el lado del cuerpo, con el pulgar e índice y medio separados y extendidos naturalmente y los otros dos dedos doblados (Fig 22).



(Fig 22)

(15) Ordenar ataque

Extender un brazo entre los dos competidores, con el pulgar extendido y los otros dedos doblados, palma hacia abajo. Al llamar a "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" mover la mano horizontalmente en la dirección del pulgar en señal de ordenar ataque (Fig 23).



(Fig 23)

(16) Caída

Al llamar a "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" extender un brazo con la palma hacia arriba y apuntando al competidor caído, mientras el otro brazo se mueve al lado del cuerpo, doblado en el codo y con la palma hacia abajo. (Fig 24)



(Fig 24)

(17) Primero en caer

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que ha sido el primero en caer y al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" cruzar los brazos frente al abdomen con las palmas hacia abajo (Figs 25-26).



(Fig 25)



(Fig 26)

(18) Caída simultánea

Extender ambos brazos horizontalmente hacia adelante y retirarlos mientras se empuja las palmas hacia abajo. (Fig 27)



(Fig 27)

(19) Salida de plataforma de un competidor

Extender un brazo hacia adelante con la palma hacia arriba hacia el competidor que salió de la plataforma y al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" empujar la otra mano hacia adelante en posición de saludo con los dedos hacia arriba y la palma adelante (Fig 28 - 29).



(Fig 28)



(Fig 29)

(20) Salida de la plataforma de ambos competidores

Tomar posición de Gong Bu (posición de saludo) y empujar ambas palmas hacia Adelante, brazos totalmente estirados y dedos apuntando arriba (Fig 30). Luego doblar ambos brazos en los codos en el ángulo correcto frente al cuerpo, palmas hacia atrás, juntando los pies para pararse erguido. (Fig 31)



(Fig 30)



(Fig 31)

(21) Patada en la entrepierna

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realice la acción ilegal y al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" apuntar la otra mano hacia la entrepierna con la palma hacia dentro. (Fig 32)

(22) Golpe tras la cabeza

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" poner la otra mano tras la cabeza. (Fig 33)



(Fig 32)



(Fig 33)

(23) Falta con codo

Doblar ambos brazos frente al pecho y al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" cubrir un codo con la otra mano. (Fig 34)

(24) Falta con rodilla

Levantar una rodilla y al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" dar una palmada a la rodilla con la mano del mismo lado. (Fig 35)



(Fig 35)



(Fig 35)

(25) Advertencia

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" doblar el otro brazo en el codo en el ángulo correcto, dedos doblados en puño y con el dorso de la mano hacia afuera. (Fig 36)

(26) Amonestación

Extender un brazo con la palma hacia arriba hacia el competidor que realizó la acción ilegal y, al llamar "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" doblar el otro brazo en el codo en el ángulo correcto, dedos extendidos

formando palma con el centro de la palma hacia dentro. (Fig 37)

(27) Descalificación

Al llamar a "Hong Fang (Lado rojo)!" o "Lan Fang (Lado azul)!" doblar ambas manos en puño cruzar los antebrazos frente al cuerpo. (Fig 38)



(Fig 36)



(Fig 37)



(Fig 38)

(28) Inválido

Extender ambos brazos y cruzarlos frente al abdomen en movimiento de vaivén. (Figs 39 - 41)



(Fig 39)



(Fig 40)



(Fig 41)

(29) Tratamiento de emergencia de primeros auxilios

Mirando hacia la mesa de supervisión médica, cruzar los antebrazos frente al pecho, dedos extendidos formando una cruz. (Fig 42)

(30) Descanso

Extender ambos brazos a los lados, palmas hacia arriba, y apuntar hacia los lugares de descanso respectivos de los competidores. (Fig 43)



(Fig 42)



(Fig 43)

(31) Intercambiar posiciones

Parado al centro de la plataforma, cruzar los brazos frente al abdomen. (Fig 44)



(Fig 44)

(32) Empate

Parado entre los competidores, sujetar ambas muñecas y levantar las manos. (Fig 45)



(Fig 45)

(33) Ganador

Parado entre los competidores, sujetar la muñeca del ganador y levantar su

mano. (Fig 46)



(Fig 46)

Artículo 29 –Llamados y Gestos con las manos de los Jueces de línea

(1) Salida de plataforma o caída

Apuntando hacia abajo con el dedo índice, con los otros cuatro dedos doblados.

(Fig 47)

(2) No salida o no caída

Formar una palma con una de las manos, con los dedos hacia arriba y moverla de izquierda a derecho. (Fig 48)

(3) No se ve claramente

Doblar ambos brazos en los codos con las manos abiertas y las palmas hacia arriba y separarlos hacia los lados del cuerpo. (Fig 49)



(Fig 47)



(Fig 48)



(Fig 49)

Capítulo 8 – Área de Competición y Equipo

Artículo 30 – Área de Competición

(1) La competición de Sanda deberá tomar lugar en una plataforma (leitai) de competición de wushu sanda aprobada por la IWUF compuesta de un marco con

una superficie de madera contrachapada sobre la que hay una capa de espuma de etilvinilacetato cubierta de una lona de alta calidad de cuero de poliuretano. El Área de Competición está compuesta del área de competencia y un área de seguridad. El área de competencia deberá tener una superficie plana sin obstrucciones. El área de competencia es de 8 metros cuadrados y tiene una altura de 80 centímetros demarcados en sus cuatro lados por una línea roja de 5 centímetros de grosor. Una línea amarilla de advertencia, de 10 centímetros de grosor, es dibujada 90 centímetros en los cuatro lados del área de competencia. Al centro de la superficie del área de competencia está el logo de la IWUF que debe ser de 120 centímetros de diámetro.

- (2) El área de competencia está rodeada por un área de Seguridad que comprende colchonetas de espuma de protección que son de 2 metros de ancho y 30 centímetros de altura.

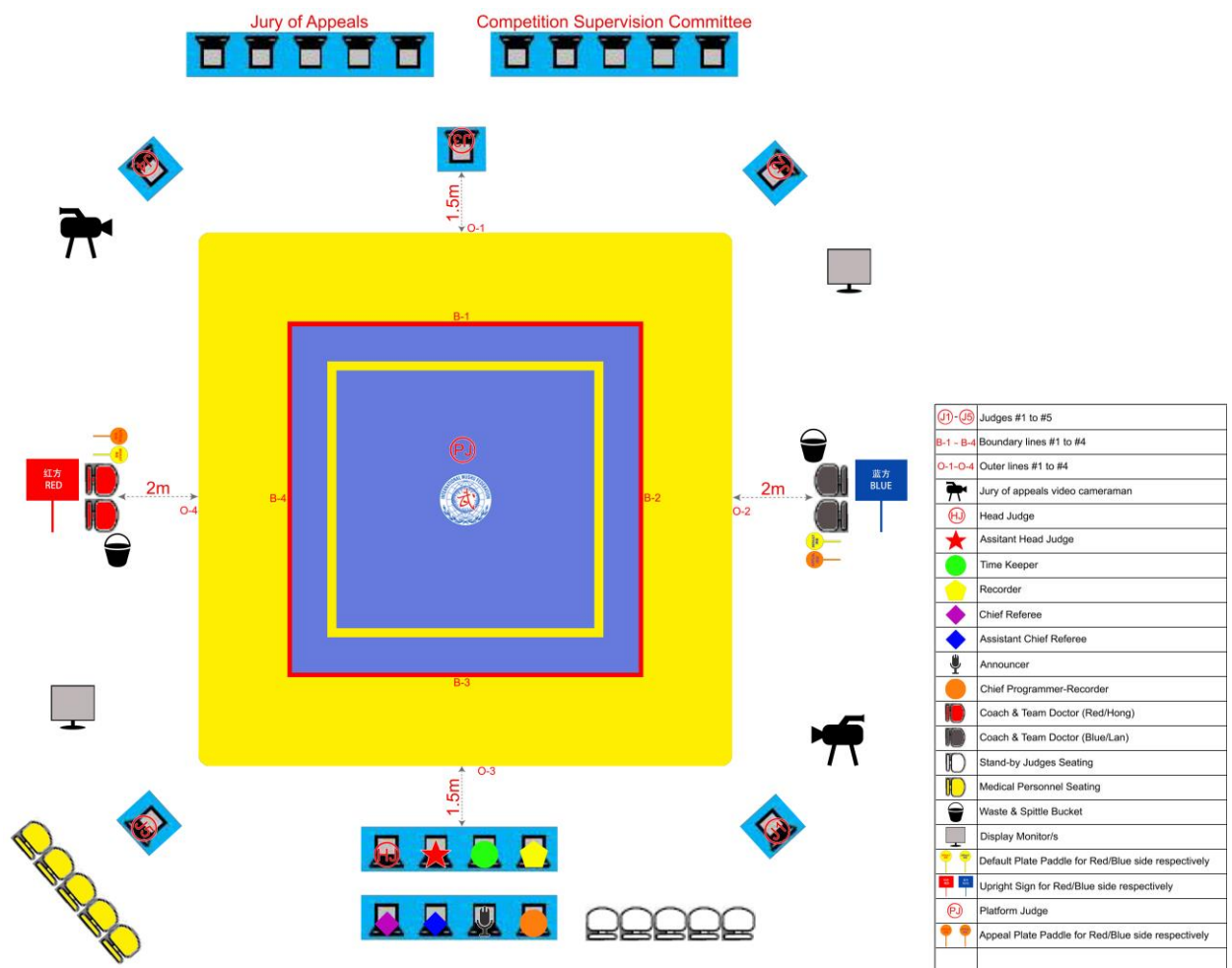


Diagrama General del área de competencia de Sanda

Artículo 31 – Equipo

- (1) Paletas de colores

Estas paletas son utilizadas por los Jueces de línea cuando oficializan un combate para indicar al ganador, perdedor o empate en un round. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 20cm y el mango tiene 20cm de longitud. Hay un total de dieciocho (18) paletas compuestas de seis (6) paletas rojas; seis (6) paletas azules y seis (6) paletas partidas (mitad rojas, mitad azules) (Imagen 1)

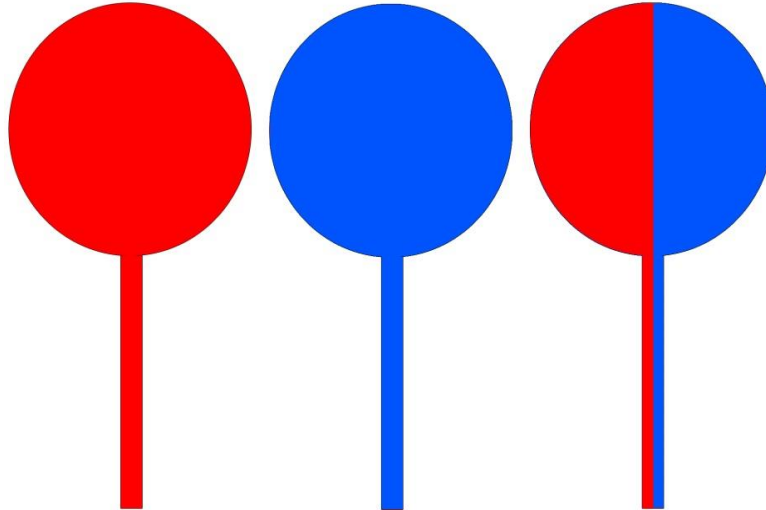


Imagen 1

(2) Tarjetas de amonestación

Doce (12) tarjetas amarillas de 15cm x 5cm son usadas para amonestación, con los caracteres chinos “劝告” y la palabra en inglés "Admonition" sobre ellas. (Imagen 2)

(3) Tarjetas de advertencia

Seis (6) tarjetas rojas de 15cm x 5cm son usadas para advertencia, con los caracteres chinos "警告" y la palabra en inglés "Advertencia" sobre ellas. (Imagen 3)

(4) Tarjetas de Conteo forzado

Seis (6) tarjetas azules de 15cm x 5cm son usadas para conteo forzado, con los caracteres chinos "强读" y las palabras en inglés "Forcible counting" sobre ellas. (Imagen 4)

(5) Tarjetas de apelación

Seis (6) tarjetas naranja de 15cm x 5cm son usadas para apelaciones presentadas, con los caracteres chinos "申诉" y la palabra en inglés "Appeal" sobre ellas. (Imagen 5)



Imagen 2 - 5

(6) Estantes de tarjetas

Dos (2) estantes -- uno en azul y uno en rojo -- son usados para sostener las tarjetas. Son de 60cm de largo y 15cm de alto (Fig 6).

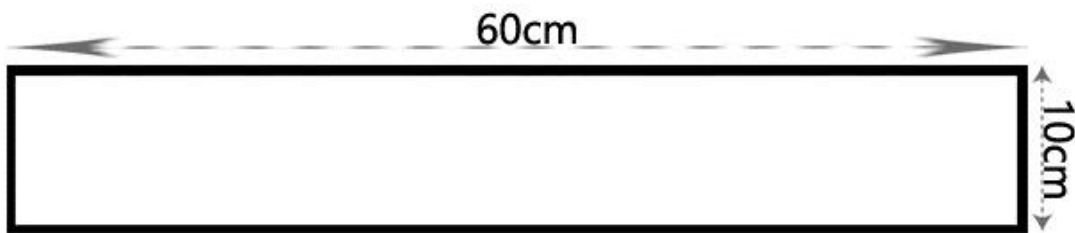


Imagen 6

(7) Paleta de Ausencia

Dos (2) paletas amarillas son usadas para propósito de Ausencia, con los caracteres chinos “弃权” y la palabra en inglés "Default" sobre ellas — escritas en rojo en un lado y en azul por el otro lado. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 40cm, con un mango de 40cm de longitud (Imagen 7).

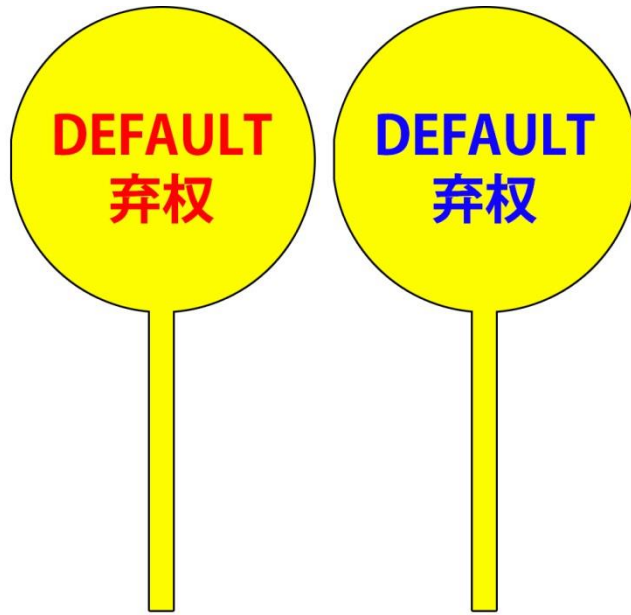


Imagen 7

(8) Paleta de apelación

Dos (2) paletas naranjas son usadas para el propósito de presentación de apelaciones, con los caracteres chinos “申诉” y la palabra en inglés "Appeal" sobre ellas — escritas en rojo en un lado y en azul por el otro lado. La sección redonda de la paleta tiene un diámetro de 40cm, con un mango de 40cm de longitud (Imagen 8).

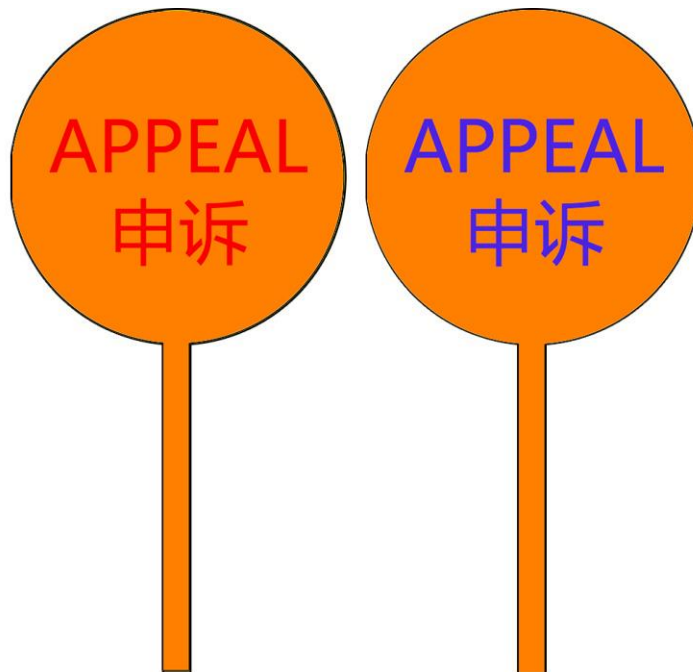


Imagen 8

- (9) Cronómetro
Dos (2) Cronómetros (1 como reserva)

- (10) Silbato
Dos (2) silbatos (1 de tono simple; 1 de doble tono)

- (11) Megáfono
Tres (3) Megáfonos

- (12) Gong, Mazo y estante
Un (1) set

- (13) Contador
Quince (15) a veinte (20) Contadores

- (14) Video Camera
Dos (2) Video Camaras

- (15) Escala métrica
Dos (2) sets. Estas balanzas deben mostrar 2 dígitos seguidos de puntos decimales.

- (16) Micrófonos inalámbricos
Tres (3) micrófonos inalámbricos (a ser colocados en el pecho de los árbitros de plataforma).

- (17) Sistema electrónico de puntaje
Un (1) set de Sistema electrónico de puntaje

Apéndice 1: Tabla de ciclo de competición single todos contra todos (3 Competidores)

Round 1	Round 2	Round 3
1—0	1—3	1—2
2—3	0—2	3—0

Número de competidores = n .
 Si n es número impar, el número de rounds = n ;
 Si n es un número par, el número de rounds = $n-1$.

Número de combates = $\frac{n(n-1)}{2}$

Apéndice 2: Tabla de resultados de puntos acumulados de competición simple todos contra todos (3 Competidores)

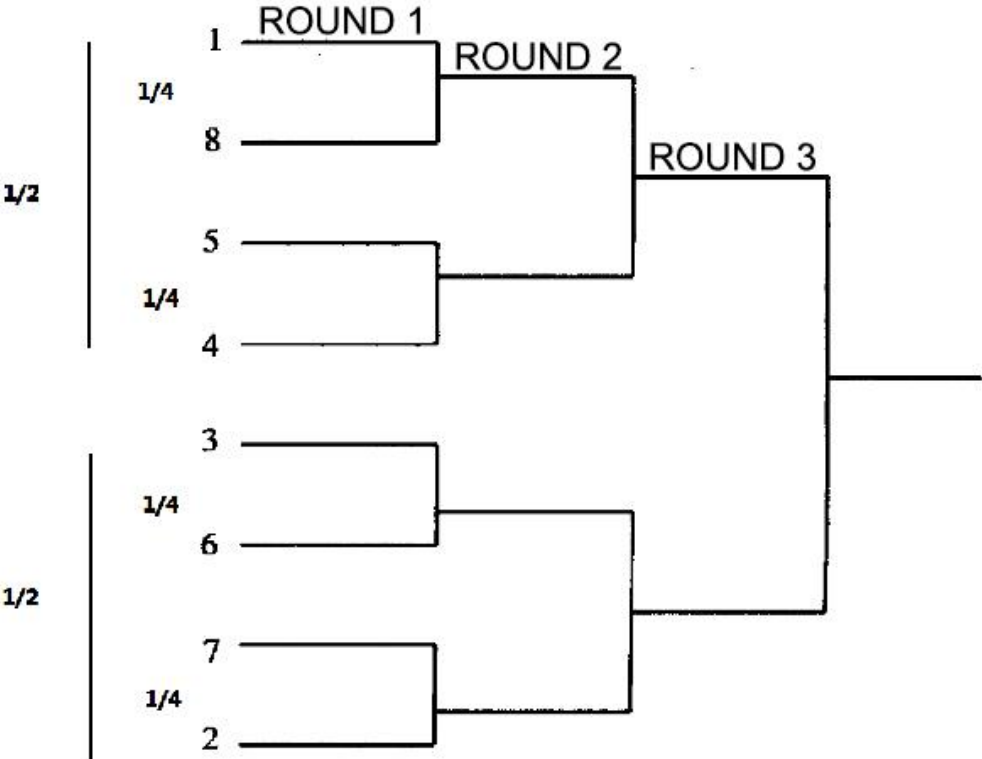
	1 (Nombre completo)	2 (Nombre completo)	3 (Nombre completo)	Puntos acumulados	Rounds perdidos	Advertencias	Amonestaciones	Peso	Posición	Observaciones
1 (Nombre completo)										
2 (Nombre completo)										
3 (Nombre completo)										

Programador en jefe:

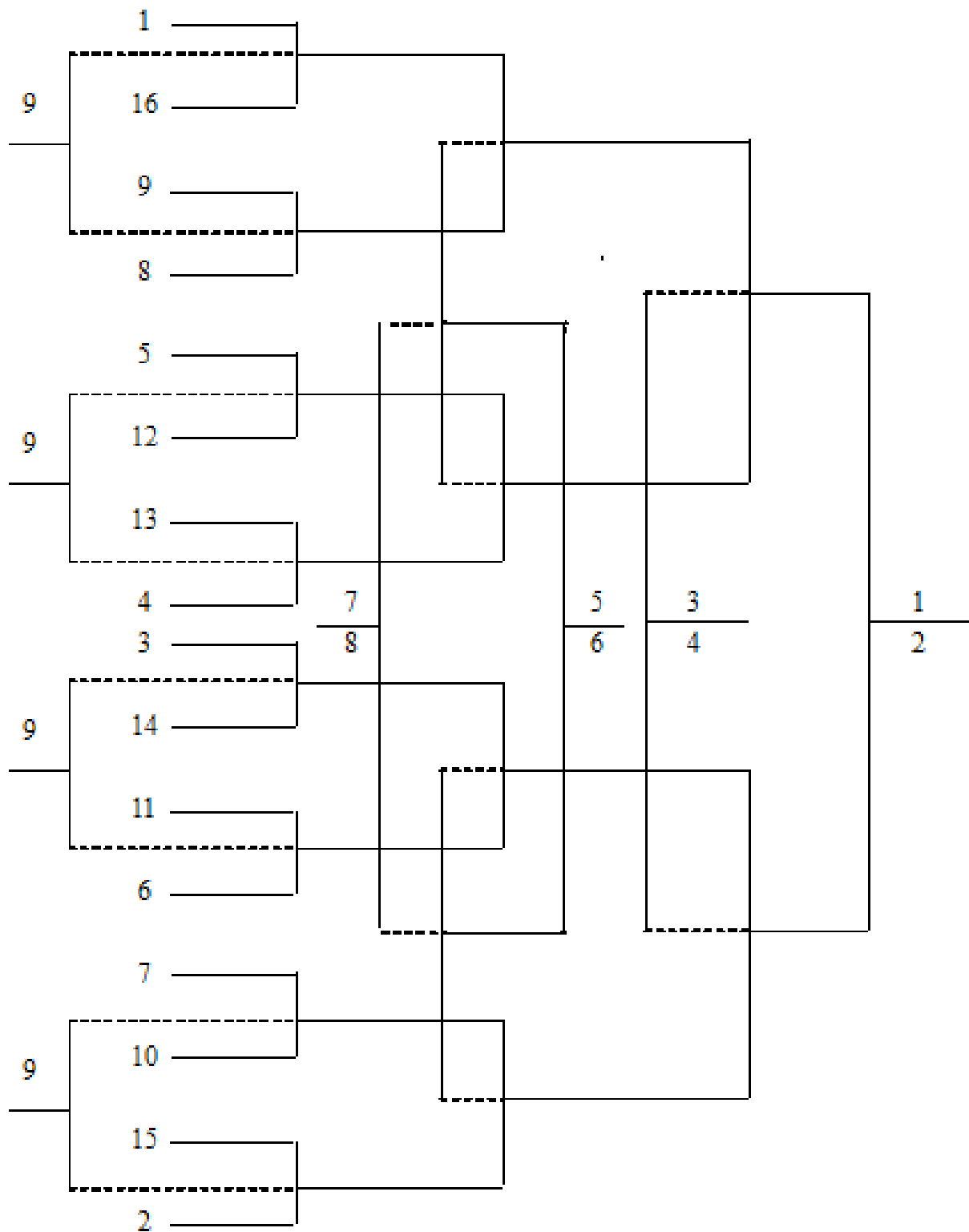
Árbitro en jefe:

Fecha (YYYY-MM-DD):

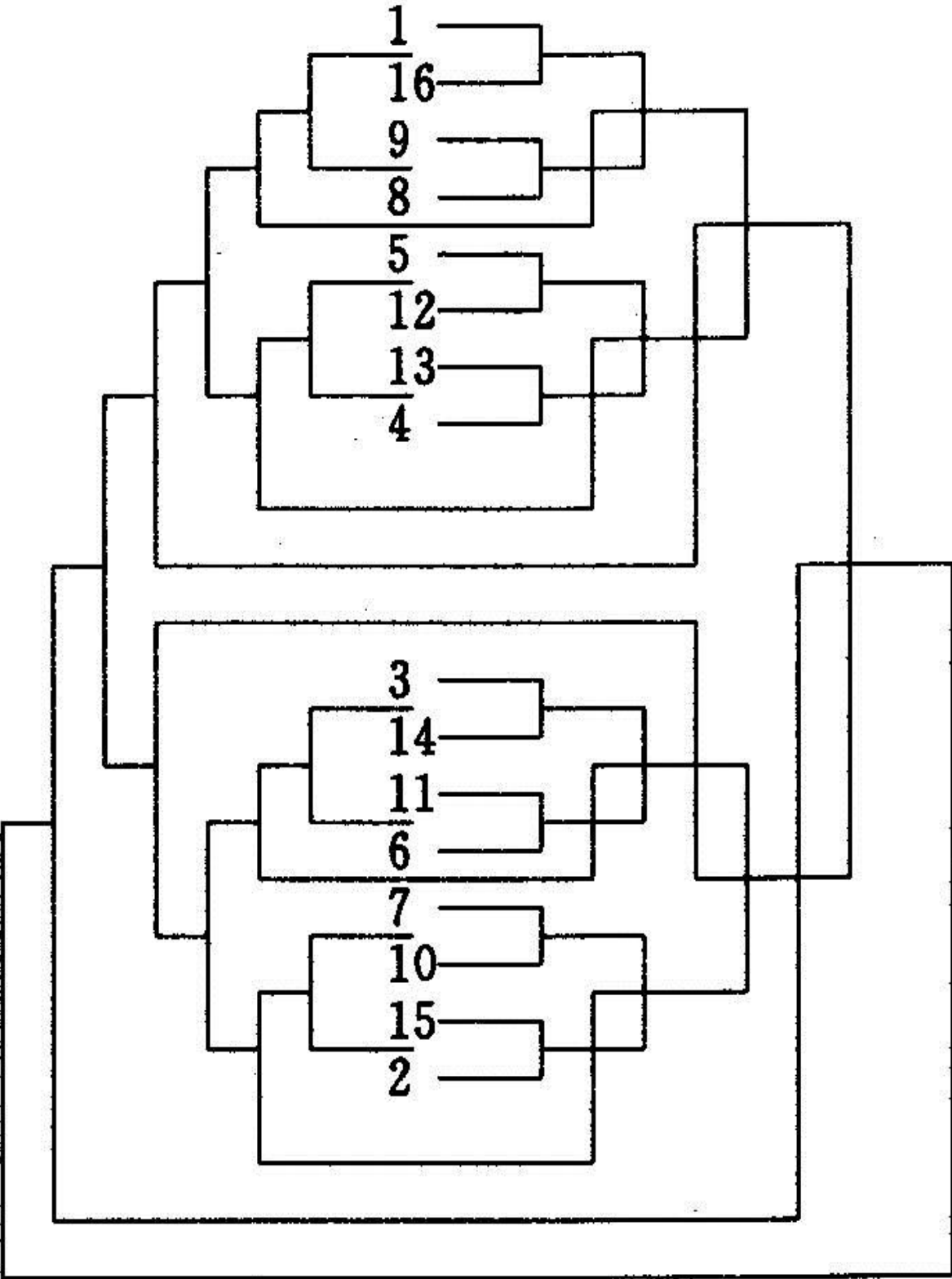
Apéndice 3: Tabla de ciclo de competición de eliminación simple (8 personas)



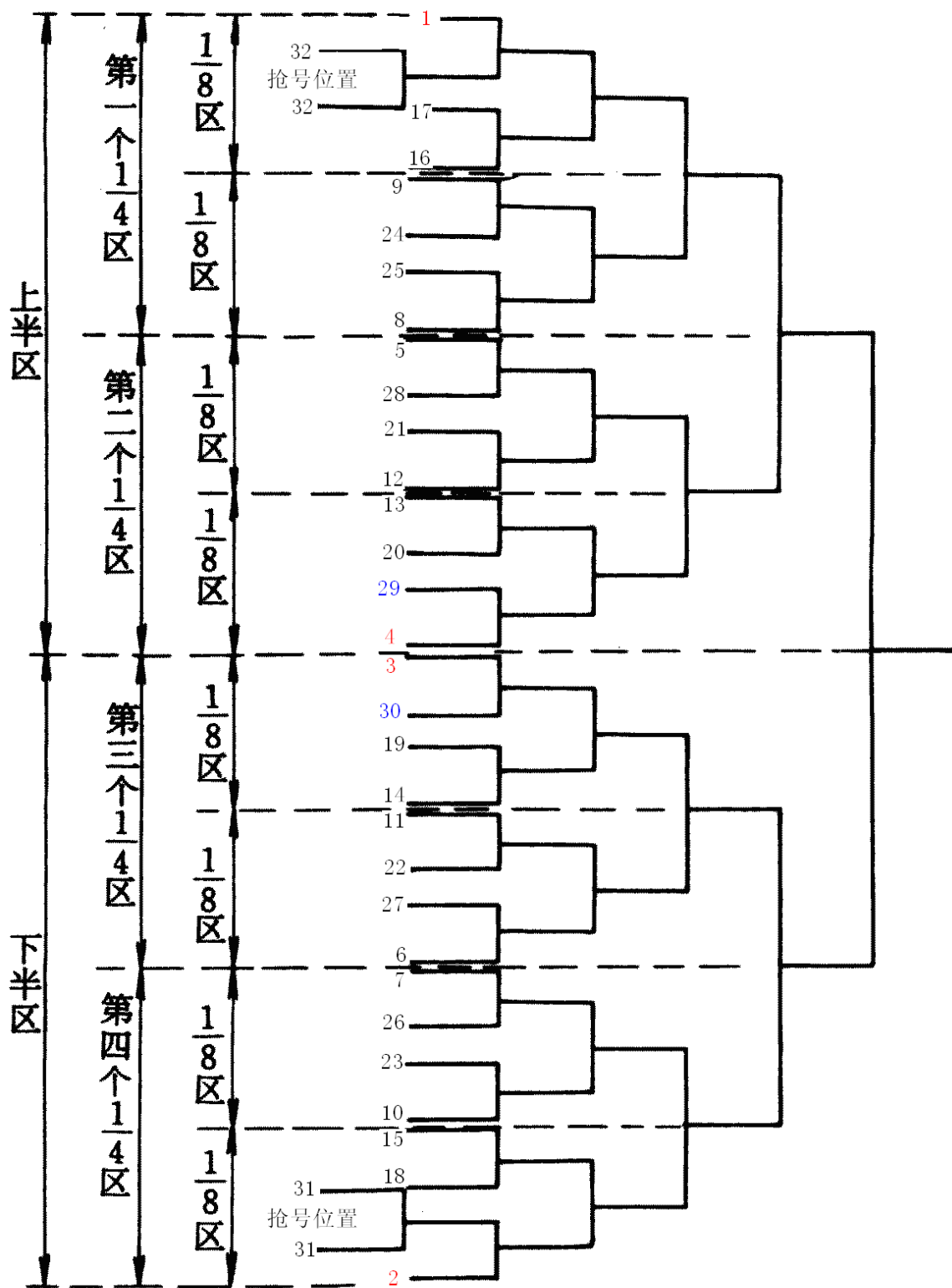
Apéndice 4: Tabla de ciclo de competición con repechage de eliminación simple (16 Personas)



Apéndice 5: Tabla de ciclo de competición de eliminación doble (16 Personas)



Apéndice 6: Tabla de competición de eliminación simple con preclasificados (32 personas)



Apéndice 7: Formulario de programación de competición Wushu Sanda

Formulario de programación de competición Wushu Sanda

Fecha:(DD/MM/YYYY)

Sesión No.:

Escenario Nro.:

Hora:

Categoría de peso	Sexo	Escenario	Round	Observaciones

Apéndice 8: Formulario de secuencia de competición Wushu Sanda

Formulario de secuencia de competición Wushu Sanda

Hora :

Fecha:

(DD/MM/YYYY)

Escenario:

Lugar:

Categoría de peso	Secuencia No.	Rojo		Resultado	Azul		Observaciones
		Nombre	Equipo		Nombre	Equipo	

Árbitro en jefe:

Programador en jefe:

Apéndice 9: Formulario de registro de competición Wushu Sanda

Formulario de registro de competición Wushu Sanda

País / Región:

Líder de equipo:

Entrenador:

Doctor:

No.	Nombre	Sexo	Fecha de nacimiento	Peso	48kg	52kg	56kg	60kg	65kg	70kg	75kg	80kg	85kg	90kg	90kg+	Observaciones

Supervisor Médico:

Líder de sección:

Fecha:

(DD/MM/YYYY)

Apéndice 10: Formulario de Registro

Formulario de Registro

Categoría:		Red:	Peso:	Azul:	Peso:									
Penalidad	Color	Advertencia	Amonestación	Salida de plataforma	Clinching pasivo	Pasividad de 5 segundos	Conteo forzado	Juez de línea (1)	Juez de línea (2)	Juez de línea (3)	Juez de línea (4)	Juez de línea (5)	Round Ganador / Perdedor	Observaciones
Round 1														
Round 2														
Round 3														
Resultado del combate	Ganador: Rojo () Azul ()													

Árbitro en jefe:

Programador en jefe:

Fecha:

(DD/MM/YYYY)

combate No.:

Apéndice 11: Formulario de registro del Juez de línea

Formulario de registro del Juez de línea

Combate número:

Categoría de peso:

Juez número:

Color (R/A)	Nombre completo	Nación/Región	Round 1	Round 2	Round 3
Rojo					
Azul					
Resultado del combate:			Ganador: Rojo () Azul ()		

Firma:

Hora del encuentro:

Fecha:

(DD/MM/YYYYY)

