

Reglamento de Sanda TNK

Formato Hoja 1 de 3

- Área de competencia:

- Ideal: Lei Tai de 8m por 8m
- Mínimo: 5m x 5m

- Jueces:

- Ideal: “Juez Central”, cuatro “Juez de Esquina”, “ Mesa” y Médico
- Mínimo: “Juez Central”, dos “Juez de Esquina” (cruzadas) para los fallos y ante incertidumbres de faltas o ilegalidades
- “Juez Central”: Constatar las protecciones de los competidores, controla el ritmo de la pelea, Emite “Fallos”, cobra “Faltas” “ilegalidades” “Puntos” y “KO”, Establece y determina la capacidad de continuar o no de los competidores. Realiza las cuentas de protección.
- “Juez de Esquina”: Emite “Fallos”, Notifica “Faltas” “ilegalidades” y “Puntos”
- “Mesa”: contabiliza Tiempo de los asaltos, Tiempo de descanso, Faltas e Infracciones, Puntos acumulados por competidor, Salidas, Lances, Caídas, Derribos etc. Puede officiar con un voto único para desempatar en caso de: empate de “Fallo”, “Faltas e Infracciones” parejas, “Puntuación” pareja.
- Médico (Obligatorio): In Situ en caso de constatar un “KO” o la incapacidad del competidor para continuar por un golpe o técnica ilegal, el cual haya denotado intencionalidad o reiteración. valdrá como descalificación para el infractor por encima del Fallo que pudiera haberse sucedido:

- Categorías:

- Peso (categorías cada 5 kilos) Se pesara en el momento a los competidores(Obligatorio)
- Adultos “Promocionales” y “Oficial”
- Juveniles Sólo “Promocionales” (De 15 a 17 años sólo con consentimiento explícito escrito de su representante legal)
- Los competidores deberán estar antes de las 12:00 para el pesaje y armado de las categorías el torneo de Sanda comenzará a las 13:00.

- Vestimenta:

- Ideal: Short y Musculosa
- Mínimo: Pantalón sin puño en los pies y remera no holgada
- Protecciones obligatorias: pechera, inguinal, tibial con empeine incluido, bucal, guante de boxeo de 12 onzas o más, cabezal, preferentemente de cuero ya que el sintético se gira con los golpes.
- no usar alguna de las protecciones implica la descalificación

Formato Hoja 2 de 3

- Faltas e ilegalidades generales:

- Golpear directamente a la: rodilla, nuca, columna o ingle.
- Golpear con la cabeza, codo o rodilla.
- Golpear al competidor caído o viceversa.
- Lanzar al oponente de cabeza hacia el suelo.
- Palancas articulares.
- "KO" con Infracción. Ejem: Patadas cayendo al piso quien hizo la técnica. En caso de noquear al adversario con una de estas técnicas, no se contabiliza como knock out, sino que termina la pelea y se contabilizan los puntos.
- Está prohibido discutir con los jueces o con el adversario.
- No acatar Inmediatamente las indicaciones preventivas del "Juez Central". Ejemplo: "Alto", "Retirarse a su esquina"
- utilizar una guardia de protección hacia el castigo
- Que un peleador intente sacar ventaja en el saludo inicial implica una falta.

- Descalificación

- Falta o ilegalidad con mala intención.
- Puede decretarse por mayoría de los jueces: Ante faltas Reiteradas, ilegalidades Reiteradas, Mala intención explícita, imposibilidad para el combate.
- Puede decretarla el "Juez Central" Ante falta grave, Ante faltas Reiteradas, ilegalidades Reiteradas, Mala intención explícita, imposibilidad para el combate.
- Si un competidor se descontrola será advertido. De no recuperar el control será descalificado.
- De realizarse tres llamadas a un competidor y que no se presente, quedará descalificado.

- Categoría Oficial:

- Golpe puño: todos permitidos, incluidos los que van con giros, los rectos al triángulo del rostro, ganchos y el "Superman Punch".
- Golpes de piernas: todos permitidos
- Barridos permitidos: por adentro, por afuera y con giros, las patadas a la canilla valen pero no contabilizan como puntos.
- Agarres y proyecciones que no estén incluidas en las técnicas no permitidas.
- Los agarres (incluido el clinch), proyecciones y lances se cortan a los 3 segundos.
- Tiempo de combate Oficial 2 round de 2 minutos con 1 de descanso y un tercero de desempate.

- Categoría Promocional:

- Son ilegales los golpes de puño a al triángulo del rostro.
- Son ilegales los lances y derribos.
- Permitidos proyecciones y empujes.
- Tiempo de combate: 2 round de 1 y ½ minutos con 1 de descanso y un tercero de desempate.

Formato Hoja 3 de 3

- Modo de puntuación:

- ¿Cómo sumar puntos?: Golpes acusados por el oponente, derribos, caídas y salidas del oponente.
- Golpe de punto o patada acusado suma 1 punto.
- Sacar al oponente del área suma 2 puntos.
- Lanzar al oponente al piso (incluida la caída por un golpe o derribo) dentro o fuera del área, 2 puntos.
- Ante una caída, no hay contratécnica. Es decir: sólo se cuenta la primera caída.
- Se contabilizará como caída cuando uno de los peleadores tenga tres puntos de apoyo en el piso.
- Por ejemplo: a-una mano, y los dos pies, b-dos pies y una rodilla.
- Las faltas leves serán tenidas en cuenta por los jueces antes de dar su juicio.
- ¿Cómo se gana la pelea?: Por puntos, por knock out, por dos cuentas de protección, si un peleador saca del Lei Tai dos veces a su oponente en los 2 rounds (en 1 round en principiantes y juveniles).
- Dos salidas del Lei Tai con los dos pies implican que un peleador pierda el round. Las salidas no contabilizan si los peleadores salen juntos.
- Si un competidor estando de pie no reacciona durante ocho segundos, el árbitro central debe cortar el combate y analizar continuarlo, según cómo se encuentre el peleador que no reaccionaba.

- Armado de categorías:

- 1° Se priorizará la cercanía de peso
- 2° En el caso de ser 3 competidores en la Categoría se probará el siguiente sistema Ejemplos

