



**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 1

Tabella n. 1

<b>CONCESSIONI E RESTRIZIONI</b>			
	<b>SANDA light</b>	<b>SANDA full</b>	<b>SANDA pro</b>
<b>Tecniche consentite</b>	Pugni - Calci – Atterramenti – Proiezioni – Spazzate Tutti i colpi DEVONO essere a contatto leggero	Pugni - Calci – Atterramenti – Proiezioni – Spazzate E' consentito il contatto pieno e il KO	Pugni - Calci – Ginocchiate - Atterramenti – Proiezioni – Spazzate E' consentito il contatto pieno e il KO
<b>Tecniche non consentite</b>	Colpi con: testa – ginocchia – gomiti – leve articolari - strangolamenti	Colpi con: testa – ginocchia – gomiti – leve articolari - strangolamenti	Colpi con: testa – gomiti – leve articolari - strangolamenti
<b>Azioni non consentite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Causare volontariamente il KO</li> <li>- Colpire a contatto pieno</li> <li>- Proiettare al suolo l'avversario facendolo prima salire oltre l'altezza del petto</li> <li>- *</li> </ul>	*	*
	<ul style="list-style-type: none"> <li>*                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanciarsi di proposito sull'avversario durante una proiezione schiacciandolo al suolo</li> <li>- Colpire le articolazioni dell'avversario o eseguire azioni lesive su di esse</li> <li>- Colpire a testa bassa o comunque senza guardare direttamente l'avversario</li> <li>- Far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana</li> <li>- Colpire l'avversario alla testa qualora si trovasse al suolo</li> <li>- Avere un comportamento tale da “prendere” tempo intenzionalmente durante il combattimento</li> <li>- Ritardare il presentarsi al controllo protezioni o al tappeto una volta chiamati</li> <li>- Sistemarsi la tenuta o le protezioni senza averne segnalato la necessità all'arbitro centrale</li> <li>- Buttarsi a terra volontariamente per evitare un attacco avversario o per qualsiasi altra ragione</li> <li>- Girare le spalle all'avversario</li> <li>- Parlare o gridare durante l'incontro</li> <li>- Avere atteggiamenti verbali o gestuali irrispettosi o provocatori verso l'avversario</li> <li>- Mancare di rispetto agli arbitri con atteggiamenti verbali o gestuali</li> <li>- Non seguire le disposizioni dell'arbitro di tappeto o commentare le sue decisioni</li> <li>- Non salutare l'avversario o gli arbitri</li> <li>- Presentarsi nell'area di combattimento con una tenuta non consona al contesto di gara o con la tenuta in disordine o maleodorante</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Bersagli validi</b>	Gamba – coscia – busto - testa	Gamba – coscia – busto - testa	Gamba – coscia – busto - testa
<b>Bersagli vietati</b>	Collo e gola – genitali - nuca	Collo e gola – genitali - nuca	Collo e gola – genitali - nuca

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 2

Tabella n. 2

Criteri di valutazione per una corretta interpretazione del combattimento da parte dei giudici di sedia			
	<b>SANDA light</b>	<b>SANDA full</b>	<b>SANDA pro</b>
<b>Colpi di pugno e calci (ginocchiate)</b>	<p>Per poter meritare l'assegnazione del punto (o dei 2 punti):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- devono essere portati a segno su bersaglio valido, seguendo traiettoria precisa e non casuale</li> <li>- devono arrivare al bersaglio in maniera chiara e diretta, mentre non devono essere considerati i colpi che arrivano al bersaglio di striscio, in maniera spinta senza impatto o se “frenati” da un arto dell'avversario</li> <li>- devono essere portati a segno in una situazione di sufficiente equilibrio, tale da non compromettere in maniera vistosa la stabilità di chi colpisce durante o dopo l'azione di attacco (caduta al suolo)</li> <li>- i colpi alla coscia sono validi solo se il piede della gamba che subisce il colpo è appoggiato al suolo</li> </ul>		
	<p>I colpi devono essere controllati, quindi non verrà assegnato alcun punto se nell'andare a segno su bersaglio valido il combattente verrà richiamato anche solo verbalmente dal giudice di tappeto.</p> <p>Per essere considerato valido un colpo deve comunque esprimere una forza di impatto esplosiva (anche se controllata) e non un'azione tipo appoggio-spinta.</p>	<p>Per meritare l'assegnazione del punto (o dei 2 punti) i colpi devono essere chiaramente accusati dall'avversario secondo i seguenti metri di lettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- destabilizzazione o allontanamento dell'avversario conseguente al colpo</li> <li>- sonorità del colpo andato a segno (da non confondere con l'impatto sui guantoni dell'avversario)</li> <li>- arresto repentino di un'azione dell'avversario</li> <li>- spostamento del capo o della gamba dell'avversario</li> <li>- inclinazione o “contrazione” del busto dell'avversario</li> </ul>	
<b>Atterramenti o proiezioni</b>	Per assegnare punteggio su tecniche di atterramento o proiezione i giudici dovranno attenersi esclusivamente alle indicazioni gestuali del giudice di tappeto		
<b>Ammonizioni o richiami</b>	Per assegnare punteggio conseguente ad una azione proibita i giudici dovranno attenersi esclusivamente alle indicazioni gestuali del giudice di tappeto		
<b>Errori nell'attribuzione dei punti</b>	Qualora un giudice di sedia si accorgesse di avere assegnato punti per errore ad un atleta dovrà “battere” per due volte lo stesso numero di punti sul contacolpi relativo all'avversario		

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 3

Tabella n. 3

PUNTEGGI			
I punti verranno attribuiti seguendo i criteri elencati nella tabella n. 2			
	SANDA light	SANDA full	SANDA pro
<b>Assegnazione di 2 punti</b>	Un combattente si aggiudica 2 punti quando: <ul style="list-style-type: none"> <li>- colpisce alla testa o al busto l'avversario con un calcio</li> <li>- proietta o atterra l'avversario rimanendo in piedi</li> </ul> (l'atterramento viene considerato nel momento in cui un atleta tocca la pedana con una parte del corpo diversa dai piedi) <ul style="list-style-type: none"> <li>- fa uscire o cadere l'avversario dalla pedana rialzata, o dalla delimitazione nella pedana bassa (l'uscita viene considerata anche quando un solo piede esce completamente da tale area)</li> <li>- proietta o atterra l'avversario mediante tecnica di sacrificio rialzandosi entro 3 secondi</li> <li>- l'avversario subisce un richiamo (fallo personale)</li> </ul>		
		- l'avversario viene contato per 8 secondi dopo aver subito un colpo o essersi trovato in difficoltà per altro motivo	
			- colpisce l'avversario su un bersaglio valido con una ginocchiata
<b>Assegnazione di 1 punto</b>	Un combattente si aggiudica 1 punto quando: <ul style="list-style-type: none"> <li>- colpisce su bersaglio valido l'avversario con un pugno</li> <li>- colpisce la coscia dell'avversario con un calcio</li> <li>- su una azione di atterramento o proiezione fa cadere l'avversario cadendo a sua volta successivamente o sopra ad esso</li> <li>- proietta o atterra l'avversario mediante tecnica di sacrificio senza rialzarsi entro 3 secondi</li> <li>- l'avversario va al suolo intenzionalmente (es. per eseguire una spazzata) senza rialzarsi entro 3 secondi</li> <li>- all'avversario viene assegnata "passività" (8 + 8 secondi)</li> <li>- l'avversario subisce una ammonizione (fallo tecnico)</li> </ul>		
<b>Nessun punto assegnato</b>	Nessun punto viene assegnato quando: <ul style="list-style-type: none"> <li>- un colpo non va a segno in maniera chiara ed efficace secondo i criteri esposti nella tabella n. 2</li> <li>- entrambi i combattenti vanno al suolo o fuori dall'area di combattimento simultaneamente (attendere comunque indicazioni dell'arbitro centrale)</li> <li>- un combattente colpisce il suo avversario tenendolo afferrato</li> <li>- un combattente va al suolo per eseguire una tecnica di combattimento (es. spazzata) senza riuscire a finalizzare il movimento a proprio vantaggio</li> </ul>		

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 4

Tabella n. 4

FALLI E PENALITÀ			
	SANDA light	SANDA full	SANDA pro
<p><b>Falli tecnici</b></p> <p><b>Penalità: ammonizione 1 punto all'avversario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bloccaggio passivo dell'avversario</li> <li>- richiesta di interruzione durante una situazione di difficoltà</li> <li>- ritardo nel presentarsi in pedana dopo la chiamata</li> <li>- mancato rispetto manifestato verbalmente o gestualmente nei confronti del giudice di pedana e delle sue decisioni</li> <li>- abbandono del parandenti o delle protezioni durante il combattimento</li> <li>- mancata osservanza dei protocolli di gara</li> <li>- simulazione: per eccesso di potenza dell'avversario (SD light) o per colpo non valido</li> </ul>		
<p><b>Falli personali</b></p> <p><b>Penalità: richiamo 2 punto all'avversario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- attaccare l'avversario prima del segnale “kai shi” (start) o dopo il segnale “ting” (stop) da parte dell'arbitro di pedana</li> <li>- colpire l'avversario su bersagli vietati</li> <li>- colpire l'avversario utilizzando tecniche non consentite</li> </ul>		
<p><b>Squalifica</b></p> <p>le squalifiche verranno registrate nella banca dati SPL e costituiranno motivo di detrazione punti sulla graduatoria nazionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- colpire l'avversario volutamente con eccesso di potenza</li> <li>- proiettare l'avversario sollevandolo oltre l'altezza del petto o schiacciandolo al suolo volontariamente</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- con un totale di 6 punti di penalità per sommatoria tra ammonizioni e richiami nell'arco dell'incontro</li> <li>- per aver arrecato danno o ferita all'avversario colpendolo in un contesto di “fallo personale” (l'effettivo danno dovrà essere verificato dal medico)</li> </ul>		

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 5

Tabella n. 5

<b>INTERRUZIONE DEL COMBATTIMENTO O DELL'INCONTRO</b>			
	<b>SANDA light</b>	<b>SANDA full</b>	<b>SANDA pro</b>
<b>Breve interruzione del combattimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- quando un combattente finisce al tappeto</li> <li>- quando un combattente finisce al di fuori della delimitazione o dalla pedana</li> <li>- quando un combattente subisce ammonizione, richiamo o passività</li> <li>- quando un combattente deve essere richiamato verbalmente per un atteggiamento a rischio o al limite della penalità</li> <li>- quando i combattenti rimangono in una situazione di “presa passiva” per oltre 2 secondi o di azioni senza esito durate la trattenuta</li> <li>- quando un combattente esegue una azione toccando il suolo intenzionalmente rimanendovi per più di 3 secondi</li> <li>- quando un combattente, sollevando un braccio, chiama “time out” per una situazione di evidente necessità (es. protezione slacciata, lente a contatto persa, ecc.)</li> <li>- per una correzione del capo-giudice nei confronti dell'operato dell'arbitro di pedana</li> </ul>		
<b>Interruzione momentanea dell'incontro (se ritenuto opportuno dal'arbitro di pedana o dal capo-giudice)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- per controllo medico in caso di ferita o infortunio di un combattente</li> <li>- in caso di pulizia della pedana da sangue, eccessivo sudore o altri elementi che possano essere causa di scivolamento accidentale o impedimento a proseguire correttamente l'incontro</li> <li>- in caso di necessario aggiustamento della pedana o delle materassine sconnesse</li> <li>- qualora si verificassero problemi all'illuminazione dell'area di combattimento</li> <li>- qualora il personale medico o paramedico dovesse assentarsi anche solo momentaneamente</li> <li>- qualora, per un qualsiasi motivo, l'allenatore non fosse presente a margine del tappeto nell'area di riposo di un combattente</li> </ul>		
		- quando un combattente viene contato	
<b>Interruzione definitiva dell'incontro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- per squalifica di un combattente</li> <li>- per ferita o infortunio di un combattente dopo il parere del medico</li> <li>- per superiorità tecnica di un combattente</li> <li>- per abbandono deciso dall'atleta o dal suo allenatore</li> </ul>		
		- quando un combattente viene dichiarato KO	

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 6

**Tabella n. 6**

<b>ANNOTAZIONI – VERBALIZZAZIONE</b>			
	<b>SANDA light</b>	<b>SANDA full</b>	<b>SANDA pro</b>
<b>Penalizzazioni e uscite</b>	Ammonizioni, richiami, passività e squalifiche verranno annotati dal capo-giudice nelle apposite caselle sul verbale dell'incontro. Il capo-giudice procederà anche alla segnalazione, tramite cartellino esposto sul tavolo, delle penalità e delle uscite: - ammonizione (cartellino giallo) - richiamo (cartellino rosso) - uscita (cartellino bianco) - conteggio (cartellino verde)		
<b>Attribuzione del punteggio</b>	I giudici di sedia segneranno sui contacolpi i punteggi dei combattenti e annoteranno (su apposito modulo) alla fine di ogni round i punti assegnati a ciascun atleta		

**Tabella n. 7**

<b>VITTORIA - SCONFITTA - PAREGGIO</b>			
	<b>SANDA light</b>	<b>SANDA full</b>	<b>SANDA pro</b>
<b>Vittoria di un round</b>	- verrà dichiarata in base alla decisione dei giudici di sedia mediante alzata di paletta (rosso – nero – pari) - verrà assegnato il round al combattente il cui avversario sarà uscito per due volte dall'area di combattimento		
<b>Vittoria dell'incontro</b>	- vince l'incontro il combattente che si aggiudica 2 round su 3 (o almeno 3 round su 5 nel <b>SANDA pro</b> ) - vittoria per abbandono o infortunio di un combattente (secondo parere medico) - vittoria per squalifica dell'avversario - se al termine dei round previsti persiste una situazione di parità vincerà chi ha totalizzato un minor numero di punti di penalità		
	- vince l'incontro il combattente che si aggiudica i primi 2 round senza disputare il terzo round	- vittoria per KO - vittoria per sommatoria di conteggi (al 3° conteggio vi sarà la sconfitta)	
<b>Pareggio</b>	Il pareggio verrà dichiarato solo nel caso che i parametri sopra indicati non fossero sufficienti a stabilire un vincitore		

**REGOLAMENTO DI GARA SANDA GAMES**  
**area TECHNICAL SANDA – SANDA PRO**  
 pag 7

Tabella n. 8

<b>UNIFORME - PROTEZIONI</b>						
Entrambi i contendenti dovranno indossare l' <b>uniforme</b> omologata e <b>protezioni</b> omologate per i <b>SANDA GAMES</b> , interamente rossa o interamente nera						
Protezioni e accessori	SANDA light		SANDA full			SANDA pro
	5 <sup>a</sup> serie	4 <sup>a</sup> serie	3 <sup>a</sup> serie	2 <sup>a</sup> serie	1 <sup>a</sup> serie	
Caschetto (senza grata)	sì	sì	sì	sì	sì	no
Corpetto	sì	sì	sì	no	no	no
Conchiglia - Paraseno	sì	sì	sì	sì	sì	sì
Paratibie	sì	sì	sì	sì	no	no
Guantoni (10 oz)	sì	sì	sì	sì	sì	sì
Ginocchiere	solo se ammesse dal capo giudice in accordo col medico					
Gomitiera	solo se ammesse dal capo giudice in accordo col medico					
Cavigliere	solo se ammesse dal capo giudice in accordo col medico					
Bendaggio alle mani morbido	sì	sì				
Bendaggio alle mani rigido	no	no	sì	sì	sì	sì
Torso nudo	no	no	no	no	no	sì
Paradenti	sì	sì	sì	sì	sì	sì