



**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>	<p>Per assegnare punteggio su tecniche di atterramento o proiezione i giudici dovranno attenersi esclusivamente alle indicazioni gestuali del giudice di tappeto</p>		
<b>Ammonizioni o richiami</b>	<p>Per assegnare punteggio conseguente ad una azione proibita i giudici dovranno attenersi esclusivamente alle indicazioni gestuali del giudice di tappeto</p>		
<b>Errori nell'attribuzione dei punti</b>	<p>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</p>		

**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
<b>Falli tecnici</b>  <b>Penalità:</b> <b>ammonizione</b> <b>1 punto all'avversario</b>	<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>		
<b>Falli personali</b>  <b>Penalità:</b> <b>richiamo</b> <b>2 punto all'avversario</b>	<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>		
<b>Squalifica</b>  le squalifiche verranno registrate nella banca dati SPL e costituiranno motivo di detrazione punti sulla graduatoria nazionale	<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		

