



**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL,
DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.**

REGLAMENTO



ARBITRAJE

REGLAS OFICIALES KICKBOXING

*Formas *Semi-Contact* Light-Contact* Kick-Light * No Contact *
Full -Contact Low-Kick * K-1 * Thai-Boxing *

www.asociacionespañoladedefensapersonal.com
www.facebook.com-asociaciondefensapersonal
asociaciondefensapersonal@mundo-r.com

Reglas Oficiales para Amateur y Pro-Amateur

Asociación Española de Defensa Personal y Policial, Deportes de Contacto y Artes Marciales.
C/ Rodríguez Seoane, 12 bajo, 36004 Pontevedra. Tlf.: 986 10 83 81 asociaciondefensapersonal@mundo-r.com





ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Asociación Española de Defensa Personal y Policial, Deportes de Contacto y Artes Marciales.
(A.E.D.P.P.D.C.A.M.)

ÍNDICE:

• Capítulo I (Arts.18).....	3
• Capítulo II (Arts. 19 – 70).....	25
• <i>Sección primera</i>	25
FORMAS (Arts. 19 – 23)	25
• <i>Sección segunda</i>	27
SEMI – CONTACT (Arts. 24 – 32).....	27
• <i>Sección tercera</i>	33
LIGHT – CONTACT (Arts. 33 – 40)	33
• <i>Sección cuarta</i>	38
KICK-LIGHT (Arts. 41 – 48)	38
• <i>Sección quinta</i>	43
FULL CONTACT, LOW – KICK, K1 Y MUAY – THAI (Arts. 49 - 55)	43
• Capítulo III (Art. 56 - 57).....	50

CAPÍTULO I

Reglas Oficiales para Amateur y Pro-Amateur



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 1.

INSCRIPCIONES DE PARTICIPACIÓN

Las inscripciones de participación para competiciones deberán ser tramitadas de acuerdo con el contenido recogido en las circulares divulgadas.

Artículo 2.

EXÁMENES MÉDICOS PRE-COMPETICIÓN

1. En competiciones Autonómicas Oficiales, antes de realizarse los enfrentamientos, los competidores están obligados a ser examinados por el médico de la competición.
2. Los atletas deberán acudir al médico con su licencia federativa en vigencia. El médico está obligado a reseñar el número de licencia en el Acta de reconocimiento médico oficial y sellarla como prueba de que el examen ha tenido lugar.
3. Los atletas que acudan al área de combate sin haber pasado este requisito, serán excluidos de la competición.
4. En cualquier caso, los competidores deben asegurarse que son aptos para un deporte de combate.

Artículo 3.

EL RECINTO

1. RING O TATAMI

- A. Todos los combates en las pruebas de Full-Contact, Low-Kick, Muay-Thai, (Thai-Boxing), y K-1, deberán realizarse de forma obligatoria en un ring.
- B. Las pruebas de Formas, Semi-Contact, Light-Contact, Kick-Light) y No-Contact, podrán ser realizadas tanto en un ring como en un tatami.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- C. El ring y tatami estarán situados de frente a la mesa presidencial y entre ésta y la bancada principal del pabellón.
- D. El ring y tatami tendrán dos esquinas neutrales (de color blanco en el caso del ring) más una roja y otra azul.
- E. El ring y tatami se situarán de forma que la esquina roja esté al lado izquierdo de la mesa presidencial y la esquina azul al lado derecho.
- F. Durante el asalto no se permitirá que ninguna persona (excepto el árbitro y los competidores) entre en el área de combate, así como también se evitará la presencia de ningún tipo de objeto en la misma.

2. EL RING

A. Dimensiones:

- a) El ring deberá ser un cuadrado cuyos lados tengan una longitud que puede variar desde los 4,90 metros hasta 6 metros de largo.

B. El suelo :

- a) Será horizontal, resistente, y deberá sobrepasar las cuerdas por lo menos 50 cm por cada lado.
- b) Deberá estar recubierto por una lona fuerte y tensada debajo de la cual se dispondrá una lona de fieltro o de otro material blando de un máximo de 2 cm de espesor. Este material o cubierta debe extenderse por todo el ring, incluyendo la parte que quede fuera de las cuerdas.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

C. Las cuerdas:

- a) El recinto estará cerrado por 4 cuerdas de cáñamo o material similar con un diámetro mínimo de 2 cm y máximo de 3 cm. Dichas cuerdas estarán cubiertas de tela o plástico.
- b) Las cuerdas estarán a una distancia mínima de 30 cm de los postes que las sujetan y los rincones deberán estar recubiertos por una almohadilla de protección desde arriba hasta abajo.
- c) En caso de hallarse el ring cerca de una pared, la distancia mínima entre las cuerdas y la pared deberá ser 150 cm.
- d) Las cuatro cuerdas estarán colocadas como sigue:
 - La primera a 40 cm del suelo del ring.
 - La segunda a 80 cm del suelo del ring.
 - La tercera a 120 cm del suelo del ring.
 - La cuarta a 150 cm del suelo del ring.
- e) Las tres cuerdas estarán unidas verticalmente por unas correas equidistantes y perpendiculares.
- f) Excepcionalmente, el ring podrá estar cerrado por 3 cuerdas. En este caso la tercera cuerda estará a 120 cm del suelo del ring y la cuarta a 150 cm.

3. EL TATAMI

A. Estará formada por dos zonas:

- a) La ZONA DE COMBATE: deberá ser un cuadrado cuyos lados tengan una longitud que puede variar desde los 5 m hasta los 6 m. Dicha zona de combate será la zona operativa para los competidores.
- b) La ZONA LÍMITE: será una zona perimetral de seguridad que debe rodear a la zona de combate, con una anchura mínima de 1 metro.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- B. El suelo del tatami deberá estar formado un material absorbente de los golpes y con una superficie que no resbale, de un grosor mínimo de 2 cm. Se permitirá el uso de losetas puzzle semirrígidas (tipo tatami) siempre y cuando se instalen de forma adecuada y se encuentren en buen estado, de manera que su uso no implique ningún tipo de riesgo para los competidores.
- C. La zona de combate y la zona límite deben ser de colores diferentes para facilitar su identificación.
- D. La utilización del tatami sólo podrá hacerse a nivel de suelo. No se permitirá el uso de las mismas sobre plataformas o zonas elevadas que impliquen un desnivel y puedan ocasionar daños o lesiones a los competidores.
- E. En el caso de usarse más de un tatami en un mismo recinto, deberá mantenerse una distancia mínima de separación de 2 metros entre cualquiera de ellas.
- F. Los jueces deberán estar situados fuera de la zona límite, conservando las posiciones designadas en el reglamento.
- G. Los jueces deberán usar sillas ligeras que puedan ser retiradas rápidamente en caso de necesidad, estando completamente prohibido el uso de cualquier otro tipo de mobiliario (como mesas). Se proporcionará a los jueces tablillas portapapeles para que puedan realizar las anotaciones pertinentes en su boletín u hoja de arbitraje.
- H. Durante el minuto de descanso, puede permitirse al entrenador entrar en la zona límite, aunque no se permitirá en esta zona el uso de objetos o equipamiento (cubos, botellas, etc...) siendo necesario que el competidor salga fuera de esta zona para hidratarse u otros menesteres.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 4.

LOS ENTRENADORES

1. EL ENTRENADOR PRINCIPAL Y EL SEGUNDO ENTRENADOR

- A. Cada competidor tiene derecho a que lo asistan un máximo de dos personas: el entrenador principal y el segundo entrenador. El entrenador principal debe ser identificado como tal ante el árbitro por parte del competidor antes de cada encuentro.
- B. El primer entrenador será responsable del segundo entrenador, si éste estuviera presente.
- C. El comportamiento de los entrenadores afectará al competidor al que asisten.
- D. Solo el entrenador principal está autorizado para:
 - a) Arrojar la toalla (o esponja) reconociendo la derrota de su competidor.
 - b) Presentar una reclamación (en el impreso provisto para tal fin) que deberá entregar al delegado oficial no más tarde de 15 minutos después de que se anuncie la decisión del último encuentro de la competición.
- E. El delegado oficial es el que tiene la potestad de comprobar que los entrenadores están habilitados para desempeñar su función, habitualmente mediante requerimiento de presentación de la licencia del correspondiente organismo afiliado a la A.E.D.P.P.D.C.A.M.

2. FUNCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS ENTRENADORES

- A. A los entrenadores no les está permitido entrar en el ring o tatami hasta que no se dé la señal de final del asalto (campana) o el árbitro decida que el combate ha finalizado.
- B. Los entrenadores deben abandonar inmediatamente el ring o tatami, justo al anunciarse el segundo 55 del minuto de descanso, y deberán permanecer en su rincón ocupando la silla o el lugar que se les haya asignado.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- C. Durante los combates no deben dejar ningún objeto en el ring ni en sus esquinas, o en su caso, en el tatami.
- D. Está prohibido que los entrenadores brinden cualquier tipo de aviso o ayuda de ningún tipo a sus competidores durante el combate, excepto en aquellas ocasiones en que les sea requerido hacerlo por parte del árbitro.

En cualquier caso, no podrán aprovechar los momentos en que atiendan a su competidor durante el combate para darle ningún tipo de consejo, debiendo esperar al minuto de descanso para poder hacerlo.

- E. Está completamente prohibido a los entrenadores perturbar el desarrollo del encuentro con intervenciones intempestivas, así como gritar en contra el adversario, sus asistentes o los oficiales de la competición.
- F. Todas las infracciones del reglamento cometidas por los entrenadores acarrearán penalizaciones en contra de los infractores o de sus competidores, pudiendo ocasionar la descalificación del competidor al que asisten.
- G. Para equipos nacionales o regionales, los entrenadores serán designados por la federación o entidad territorial correspondiente (por su cuerpo de directores técnicos).
- H. En el caso que un entrenador intente ayudar a incorporarse de cualquier manera a un competidor caído o fuera de combate, el competidor en cuestión será inmediatamente descalificado y su entrenador será penalizado.

Artículo 5.

VESTIMENTA Y UNIFORMES OFICIALES

La vestimenta y uniformes serán de la marca homologada por la A.E.D.P.P.D.C.A.M. y distribuida por la mercantil autorizada por la misma. Cualquier persona que no cumpla con los puntos 1 y 2 del *Art. 4* podrá ser eliminada de toda participación en el evento oficial y/o calificado por la A.E.D.P.P.D.C.A.M.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

1. UNIFORME DE JUECES Y ÁRBITROS

- A. Los árbitros y jueces de la competición, deberán vestir correctamente con traje oscuro (preferentemente negro), zapatos negros, camisa blanca, corbata o pajarita en el caso del árbitro de ring o tatami.
- B. Los árbitros, jueces y auxiliares deberán vestir con la indumentaria oficial de la A.E.D.P.P.D.C.A.M.
- C. El árbitro no debe llevar reloj o cualquier ornamento (pulsera, brazalete, ..) que pueda constituir riesgo de lesión para los competidores.
- D. Está permitido que el árbitro haga uso de guantes quirúrgicos.

2. VESTIMENTA DE LOS COMPETIDORES

- A. En las pruebas de Formas, Semi-Contact y Light-Contact y No-contact, vestirán, Fulltegui de raso con cinto de color rojo o azul, según la esquina que se le otorgue en la competición. Así mismo se permitirá pantalón de raso con camiseta de manga corta con el distintivo del club por el que participa.
- B. En la prueba de Kick-Light y No-Contact, su vestimenta de competición será pantalón corto por encima de la rodilla y camiseta de manga corta con el distintivo del club por el que participa.
- C. En las prueba de Full-Contact, el competidor vestirá pantalón largo y llevará el torso al aire.
- D. En las pruebas de K1, Low-Kick y Muay-Thai (Thaiboxing), su indumentaria de competición será pantalón corto por encima de la rodilla y el torso al aire.
- E. La indumentaria o uniformidad del colectivo de la A.E.D.P.P.D.C.A.M. debe respetar los acuerdos con los proveedores y distribuidores de material deportivo.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 6.

PROTECCIONES

Las protecciones serán de la marca homologada por la A.E.D.P.P.D.C.A.M. y distribuida por la mercantil autorizada por la A.E.D.P.P.D.C.A.M.

1. En las pruebas de Semi-Contact, Light-Contact, Kick-Light, Full-Contact, Low-Kick, K1, Muay-Thai (Thaiboxing), irán provistos de:
 - A. Protector bucal
 - B. Casco
 - C. Protector de senos (mujeres)
 - D. Vendas de 5 x 5 elásticas
 - E. Guantes 10 oz amateur o Guantillas para Semi-contact
 - F. Coquilla
 - G. Espinilleras, mínimo 15 mm de grosor
 - H. Botines que cubran el talón, mínimo 15 mm de grosor
 - I. Botín-espinillera que cubran el talón, mínimo 15 mm de grosor.
2. En las pruebas de Semi-Contact, Light-Contact y Kick-Light *serán opcionales y se permitirán protecciones elásticas como coderas, rodilleras, antebrazos, siempre de materiales blandos, no rígidos*, en las categorías de menos de 16 años, utilizarán a mayores el peto, de 6 hasta 10 años utilizarán caso de protección total con pantalla de metacrilato como medida de protección.
3. En la competición de las pruebas de Formas se proveerán exclusivamente de:
 - A. Guantes o guantillas.
 - B. Botines.
4. En la prueba de No-Contact no es obligatorio el uso de protecciones, si bien por estética, el uso de guantes o guantillas.
5. En Amateur no se permitirá vendaje duro, pero si un vendaje de dedos cruzado con vendas semi-elásticas.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 7.

LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL ÁREA DE COMBATE

1. Desde el momento en que ha sido anunciado el nombre de los competidores por el micrófono, tienen un tiempo límite de 60 segundos para entrar al área de combate con la vestimenta y protecciones homologadas.
2. Se penalizará con un aviso al competidor que no se haya presentado en el área de combate en los primeros 60 segundos después de haber sido nombrado.
3. Un segundo aviso se dará al competidor que no se haya presentado en los primeros 90 segundos desde que fue nombrado.
4. El competidor que no se presente en un tiempo de 120 segundos después de haber sido nombrado, perderá por incomparecencia.
5. Justo después de que los competidores entren al área de combate, los jueces están obligados a comprobar la vestimenta y protecciones homologadas de los mismos. Si falta alguno de los equipamientos o no son los apropiados, entonces el competidor infractor tendrá un minuto para cumplir las reglas, en caso contrario perderá por descalificación (DISQ).

Artículo 8.

PROCEDER DE LOS DEPORTISTAS EN LA COMPETICIÓN

1. El deportista aplicará la normativa vigente de conducta y actuación en competiciones oficiales de la A.E.D.P.P.D.C.A.M.
2. El competidor será conocedor de la normativa del evento y responsable de cumplir la programación y orden de los combates.
3. El competidor estará expectante a la primera llamada a la competición, preparándose para competir (con la vestimenta y las protecciones perfectamente ajustadas). En su segunda llamada a la competición el competidor tiene que estar preparado a pie del área de combate; ésta siempre se producirá después que se anuncie el resultado del combate previo.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

4. Al acceder al área de combate, el competidor saludará en primer lugar a la mesa presidencial, seguido de los demás jueces, situados en los laterales y por último a su contrincante, su asistente y/o entrenador.
5. Al inicio del combate los competidores se saludarán o estrecharán la mano en un acto de respeto deportivo mutuo.
6. Los deportistas respetarán y acatarán las órdenes del árbitro durante el desarrollo del combate.
7. Los deportistas aceptarán respetuosa y deportivamente el resultado final de los enfrentamientos, sin actuaciones o formas despectivas o desleales.

Artículo 9.

PROCEDER DE LOS ENTRENADORES EN LA COMPETICIÓN

1. El entrenador aplicará la normativa vigente de conducta y actuación en competiciones oficiales de la A.E.D.P.P.D.C.A.M.
2. El entrenador será conocedor de la normativa del evento, asesorando a sus deportistas, responsabilizándose de estos en su cumplimiento de la programación y orden de los combates.
3. Los entrenadores titulares deberán llevar vestimenta y calzado deportivo, permanecerán sentados y callados durante el desarrollo de los combates, pudiendo atender y aconsejar al competidor en el descanso.
4. Puede haber dos entrenadores de forma que, sólo el primer entrenador tendrá acceso al ring o tatami para atender al competidor y el segundo entrenador será el ayudante del primero.
5. Una mala actitud de los entrenadores puede afectar al competidor con avisos o descalificación.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 10.

CONDUCTAS, PAUTAS Y PRÁCTICAS PROHIBIDAS EN COMPETICIÓN

UN COMPETIDOR NO DEBE:

1. Golpear o empujar al contrario con los dos brazos.
2. Dar la espalda a su oponente, sin ejecutar una técnica o giro, ni de cualquier otro modo, excepto para la realización de una técnica.
3. Empujar o cargar contra el contrario.
4. Huir del contrario.
5. Escupir el protector bucal.
6. Dejarse caer al suelo intencionadamente.
7. Agacharse mucho (por debajo de la cintura), ni inclinarse demasiado (por delante de la línea vertical de las rodillas o de las puntas de los pies).
8. Tocar el suelo del ring con ambas manos o inclinarse hasta que la parte superior de su cuerpo quede por debajo de la línea de la cintura.
9. Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal) (excepto sujetar la cabeza para golpear con la rodilla en K1 y Thai-Boxing y en Thai-Boxing agarrarse de frente por la espalda para lanzamientos o derribos laterales).
10. Adelantarse con los brazos extendidos.
11. Ejecutar técnicas a ciegas (técnicas realizadas sin contacto visual).
12. Usar llaves o técnicas de Artes Marciales y proyecciones.
13. Morder, escupir o arañar al contrario.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

14. Agarrar al contrario.
15. Atacar al contrario si su pierna se engancha entre las cuerdas o engancharle deliberadamente entre ellas.
16. Atacar al contrario que está cayendo o que ya está en el suelo (desde el momento en que las manos o las rodillas tocan el suelo o la cabeza cae bajo la cintura).
17. Atacar con la pierna o el puño al contrario, mientras se le tiene contra las cuerdas, haciendo que rebote en las cuerdas o usándolas de cualquier forma para ganar velocidad a la hora de realizar la técnica.
18. Abandonar el área de combate durante un combate.
19. Atacar al contrario después de que el árbitro haya ordenado "STOP".
20. Atacar sin haber retrocedido un paso después de que el árbitro haya ordenado "BREAK" o después de que el round haya finalizado.
21. Insultar o asaltar al árbitro, jueces, personal de organización o directivos.
22. Comportarse (él o sus amigos, entrenadores o representantes) de un modo inapropiado para el deporte durante o después de un combate.
23. Realizar técnicas permitidas sobre zonas corporales no autorizadas.
24. Huir del contrario y evitar el combate.
25. Dejar de combatir cuando piensa que ha puntuado sin esperar a la orden del árbitro o levantar la mano para indicar su puntuación y nunca sacarse ninguna protección en ese caso se dará como ganador al contrincante.
26. Todas las infracciones a las reglas, dependiendo de su gravedad, deberán merecer una advertencia, un aviso, o incluso, la descalificación.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 11.

KNOCKDOWN

1. Cuando el árbitro central aprecie un golpe contundente que incapacite temporal o definitivamente a uno de los competidores, procederá a aplicar una cuenta de protección "KNOCKDOWN" con los gestos establecidos.
2. Si el competidor se recupera antes de la cuenta 8 el combate continúa, si no, la cuenta seguirá hasta 10 y el competidor perderá por K.O.
3. Un "KNOCKDOWN" no puede determinar el resultado del round y contará como un punto para el oponente si el competidor cae al suelo (tocando con mano o rodilla). Éste sólo se aplicará en las pruebas del contacto pleno.
4. Tres "KNOCKDOWN" durante el combate suponen la derrota del competidor "TKO".
5. Como medida de seguridad si el árbitro no tiene suficientemente claro el efecto de un "KNOCKDOWN" debe consultar con el médico a la cuenta de 8.
6. En cualquier caso, incluso si el entrenador arroja la toalla, no se interrumpe una cuenta de protección que ya se ha iniciado.
7. En el caso de golpes con efecto de K.O. fulminante no se hará cuenta de protección y el combate debe ser interrumpido inmediatamente para la seguridad del deportista llamando a viva voz al médico (si tardara por algún impedimento, observar que el competidor no se trague la lengua).
8. En el caso de KO fulminante en la cabeza el competidor no podrá volver a competir en el periodo de un mes, si se produjese otro en el 2º mes, el competidor no volverá a competir en el periodo de tres meses, y si en 4º mes se produjese otro, no podría competir en un año.
9. Si el oponente no se encuentra en la esquina neutral no se puede iniciar o continuar una cuenta de protección.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 12.

INTERRUPCIÓN TEMPORAL POR LESIÓN

Cuando un competidor resulta lesionado, el árbitro concede un tiempo extra de no más de dos minutos.

Artículo 13.

DESCALIFICACIÓN POR PRÁCTICAS ANTIDEPORATIVAS

El comportamiento antideportivo de competidores o entrenadores, en cualquier actividad, significará la descalificación inmediata para el competidor o el equipo autonómico completo, pudiendo extenderse a las sanciones tipificadas en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la A.E.D.P.P.D.C.A.M.

Artículo 14.

RECLAMACIONES SOBRE DECISIONES ARBITRALES

1. Sólo tiene acceso y derecho a la reclamación los entrenadores titulares.
2. Si un entrenador observa que ha habido un error burocrático, deberá comunicarlo inmediatamente dirigiéndose al cuerpo arbitral; si considera que ha sido perjudicado injustamente.
3. Las reclamaciones se presentarán previo pago de 50 euros que entregará al Director del Comité Autonómico de Arbitraje (Inspector de combates).
4. Ante una reclamación, ésta se someterá al estudio y posterior decisión del Comité de Apelación del Campeonato.
5. El Comité de Apelación en el estudio de una reclamación no encontrase suficientes indicios para modificar la decisión tomada inicialmente, el Entrenador perdería los 50 euros.
6. La cuota de reclamación (50 euros) de una decisión arbitral serán ingresada en la cuenta de la A.E.D.P.P.D.C.A.M., en caso contrario, la decisión podrá ser revocada procediéndose a la devolución del importe.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 15.

INTERRUPCIÓN DE UN COMBATE

1. Un combate sólo puede ser interrumpido por un árbitro central a la voz de "STOP" y "TIME STOP". El Supervisor de combates, el Inspector de combates o el médico (a la voz de "STOP" o mediante el gong), tienen también derecho a interrumpir el combate en cualquier momento.
2. El reloj se detiene cuando un deportista está herido o si sus protecciones necesitan ajustarse. El árbitro ordena al cronometrador detener el reloj a la voz de "TIME STOP".
3. En caso de lesión, el cronómetro sólo puede detenerse durante 2 minutos, en este tiempo el médico atenderá al competidor determinando la gravedad de la lesión y si el combatiente podrá, o no, continuar.

Artículo 16.

FIN DEL COMBATE COMO CONSECUENCIA DE UNA LESIÓN

Si un combate debe detenerse como resultado de una lesión, contando con el diagnóstico del médico.

Los jueces deben identificar:

1. Si realmente hay lesión.
2. Quién causó la lesión.
3. Si fue o no intencionada.
4. Si el competidor se autolesionó.

Si no queda claro quién es responsable, entonces la lesión se considerará accidental.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 17.

REGLAS PARA DETENER UN COMBATE ANTICIPADAMENTE POR LESIÓN DEL COMPETIDOR

Si un combate no puede continuar porque uno de los deportistas está lesionado, deben tomarse las siguientes medidas:

1. El médico determinará si el deportista lesionado puede continuar combatiendo. Al mismo tiempo, los jueces decidirán quién es el responsable. El médico tiene un máximo de dos minutos para tomar una decisión.
2. Ante la incapacidad de continuar el combate por parte de alguno de los dos púgiles, los jueces se reunirán para tomar la decisión según causas. En cualquier caso la decisión tendrá que ser la que se apruebe por mayoría de los jueces.
3. Si no está claro quién es responsable, cada caso se decidirá de acuerdo a sus méritos.

Artículo 18.

EL ÁRBITRO

1. El árbitro debe ser del nivel adecuado en función de la competición a celebrar.
2. Función, definición
 - A. El árbitro tiene la función de hacer respetar los reglamentos, y en caso de infracciones reiteradas o serias durante el enfrentamiento, ha de sancionar al infractor o infractores.
 - B. El árbitro tiene el derecho a decidir la interrupción parcial, temporal o definitiva del combate.
 - C. Tiene que conocer perfectamente los reglamentos técnicos deportivos y de arbitraje.
3. Obligaciones del árbitro



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Debe:

- A. Entrar siempre el primero en el ring o tatami.
- B. Asegurarse del estado conforme a reglamento y cumplimiento de las medidas básicas de seguridad del ring o tatami.
- C. Asegurarse de la presencia del Delegado Oficial o Juez de área, a fin de poder requerir rápidamente su atención en caso de necesidad para comunicarle cualquier tipo de información o decisión referente al encuentro.
- D. Asegurarse de la presencia del servicio médico para poder requerir rápidamente su actuación o disponer de su opinión, si fuera necesario.
- E. Asegurarse de la presencia de cada juez en cada uno de los encuentros.
- F. Asegurarse de la presencia del cronometrador y comunicador o speaker.
- G. Hacer que los entrenadores, y particularmente el entrenador principal, de cada competidor se presenten como tales antes de empezar el encuentro.
- H. Asegurarse de la conformidad y cumplimiento de los equipamientos de cada competidor (excepto si el Delegado Oficial o Juez de área ya lo ha comprobado anteriormente).
- I. Reunir a los dos competidores en el centro del ring o tatami y darles las recomendaciones necesarias para un correcto desarrollo del combate.
- J. Asegurarse al principio de cada asalto de que los competidores lleven correctamente colocado el protector bucal.
- K. Asegurarse de que los competidores se saludan correctamente al principio y al final de cada asalto. El saludo es el reflejo del respeto hacia las reglas, hacia el adversario, hacia los jueces y constituye además la base fundamental del espíritu del Kickboxing.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- L. El juez auxiliar al final del encuentro (habiendo éste llegado o no al final del tiempo estipulado), debe recoger las hojas de arbitraje de los jueces, asegurarse de que están correctamente cumplimentados (firma, nombre del juez, decisión completa) y entregárselos al Delegado Oficial o Juez de área, que interpretando las hojas de arbitraje, dictaminará el resultado final.
- M. Mostrar al vencedor levantándole el brazo cuando el comunicador o speaker anuncie públicamente la decisión de los jueces.

4. Las intervenciones del árbitro

- A. El Juez de área tiene que asegurarse de la presencia de los competidores cerca del recinto durante el minuto que sigue a la llamada de su encuentro.
- B. Si uno de los competidores se presenta con retraso sin motivo justificado, el árbitro (sin consultar a los jueces) aplicará las sanciones correspondientes.
- C. Debe asegurarse de que los entrenadores no sean más de dos por cada competidor y que no den consejos intempestivos durante el desarrollo de los asaltos y que sus intervenciones no perturben el encuentro.
- D. Tiene que velar porque se respete el espíritu y las reglas del Kickboxing en el área de combate. Para ello tomará las medidas oportunas y, de forma particular, en los siguientes casos:
 - a) Conducta antideportiva.
 - b) No respetar las órdenes del árbitro.
 - c) Golpe peligroso o boxear de forma peligrosa.
 - d) Golpe prohibido
 - e) Avanzar con la cabeza por delante.
 - f) Golpe sin objetividad o insuficientemente técnico.
 - g) Agarrar o sujetar al oponente.
 - h) Golpe insuficientemente controlado en modalidades con contacto ligero.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- i) Forcejear con el oponente o empujarlo.
 - j) Sujetarse a las cuerdas del ring.
 - k) Mostrar actitud de renunciar al combate, o quitarse las protecciones.
 - l) Mostrar un nivel técnico insuficiente o inadecuado.
 - m) Superioridad manifiesta.
- E. Debe asegurarse de que sus instrucciones y decisiones sean claras y puedan ser entendidas rápidamente por todo el mundo. Para ello usará simultáneamente la voz y los gestos.
- F. Puede usar las manos para separar a los competidores en caso de que estos hagan caso omiso a sus instrucciones verbales, (*ej. Clinch*). Este tipo de intervención puede conllevar una sanción a uno o ambos competidores en función de las circunstancias.
- G. En caso de que alguno de los competidores muestre una ignorancia evidente de las reglas del Kickboxing, o en caso de hallarse ante una situación de clara inferioridad por parte de alguno de los competidores provocando una situación demasiado desigual o peligrosa, el árbitro deberá detener el combate.
- H. Si un competidor pierde su protector bucal, el árbitro debe detener el encuentro, mandar al oponente al rincón neutral, y acompañar al competidor hasta su rincón para que se ponga de nuevo rápidamente el protector bucal una vez limpio. El árbitro vigilará que el competidor no reciba ningún consejo durante ese lapso de tiempo.
- I. En caso de que un competidor eche voluntariamente su protector bucal o se niegue a ponérselo de nuevo, el árbitro puede recurrir a las sanciones previstas.
- J. Debe asegurarse de que el combate se reanuda puntualmente al finalizar el minuto de descanso. Para ello debe procurar que, cuando el cronometrador aprecie en el crono el segundo 50 de descanso indicará al speaker que anuncie “segundos fuera”, los competidores se dirigirán al centro del área de combate y los entrenadores se retirarán.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- K. Cuando el árbitro crea que debe intervenir durante el combate, interrumpirá el encuentro con la orden STOP.
- L. En el caso que el equipamiento (vestimenta y protecciones) de alguno de los competidores sufra algún daño, el árbitro detendrá el encuentro y solicitará al entrenador del competidor en cuestión que repare o sustituya dicho equipamiento tan rápido como sea posible.
- M. En caso de que circunstancias inesperadas así lo requieran, el árbitro puede parar el combate. El cronometrador tomará nota del tiempo transcurrido hasta la interrupción del encuentro. Dependiendo de las circunstancias y de lo que se acuerde con el Delegado Oficial o Juez de Mesa, se podrá actuar como sigue:
 - a) El combate puede reanudarse durante la misma competición, siendo el Delegado Oficial o Juez de mesa el encargado de determinar la hora de reinicio. El combate continuará a partir del tiempo en que fue interrumpido, según la anotación hecha por el cronometrador.
 - b) El combate puede ser aplazado para una fecha posterior, si las reglas y naturaleza de la competición así lo permiten. Esta decisión será tomada por el Delegado Oficial y el organizador de la competición. En este caso, el combate se empezará de nuevo desde el inicio, sin tener en cuenta los asaltos ni las anotaciones que tuvieron lugar en el combate anteriormente interrumpido.
- N. Si durante el combate llega a ser peligroso el uso de tatami o ring (piso en mal estado o desmontado, cuerdas rotas o desatadas), el árbitro deberá parar el encuentro a menos que pueda aplicarse alguna medida correctora de forma efectiva y rápida.

5. Las órdenes del árbitro

Para intervenir el árbitro utilizará las órdenes siguientes:

- A. **SALUDO (SAHKE HANDS):** Se utiliza esta orden para mostrar respeto mutuo deportivo entre deportistas, al principio de cada asalto o después de una intervención que haya interrumpido el combate (después de cada STOP).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- B. **LUCHA (FIGHT):** Esta orden autoriza a los competidores para empezar o proseguir el encuentro. Es sólo tras esta orden cuando el cronometrador empieza a contar o sigue contando el tiempo.
- C. **PASO ATRÁS (BREAK):** Para indicar a los competidores que se separen manteniendo la posición de guardia (break) sin suspender el encuentro ni parar el cronómetro y con la intención de evitar agarres o forcejeos entre ellos.
- D. **PARAR (STOP):** Se utiliza esta orden para detener simultáneamente a los competidores o el crono.
- E. Cuando se produce un K.O. en las pruebas del Kickboxing de contacto pleno, y el árbitro pronuncia STOP, a esta orden, la procede una cuenta de protección, se pone en marcha el segundo cronómetro mientras el cronometrador señala con el brazo en alto los segundos transcurridos para ayudar a la cuenta del árbitro.
- F. Si se utiliza a causa de un problema con el equipamiento de un competidor, el árbitro pide al adversario que se vaya al rincón neutral y después acompaña al competidor en cuestión hasta su rincón para solucionar el problema.

6. Las sanciones del árbitro

- A. **AVISO:** Es una advertencia verbal del árbitro, no penalizable, ante una acción incorrecta de los competidores.
- B. **AMONESTACIÓN (WARNING):** Es una advertencia del árbitro ante una acción incorrecta de los competidores y penalizable por los jueces. La forma de proceder ante estos incidentes, será la siguiente:
 - Amonestación en Semi-Contac.
 - Amonestación en demás pruebas.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- **Amonestación en Semi - Contact:**

1 ^{er} amonestación-warning	+ 1 punto al contrario
2 ^o amonestación-warning	+ 2 puntos al contrario
3 ^{er} amonestación-warning	DESCALIFICACIÓN (DISQ)

- **Amonestación demás pruebas:**

1 ^{er} amonestación-warning	+ 2 punto al contrario
2 ^o amonestación-warning	+ 3 puntos al contrario
3 ^{er} amonestación-warning	DESCALIFICACIÓN (DISQ)

- C. **SALIDAS:** Acciones fortuitas o intencionadas de los competidores cuando en competición rebasan la línea que delimita el área de combate. Ésta sólo se aplicará en área de combate (tatami). La forma de proceder ante estos incidentes, será la siguiente:

1 ^a salida	Aviso verbal o advertencia
2 ^a salida	1 ^a amonestación-warning = 1 punto al contrario
3 ^a salida	2 ^a amonestación-warning = 2 puntos al contrario
4 ^a salida	DESCALIFICACIÓN- (DISQ)

- D. **DESCALIFICACIÓN:** Es una penalización definitiva, que proviene de una acción directa o la acumulación de varias advertencias o avisos. Ésta sólo la puede emitir el árbitro del área de combate.

*La descalificación por incomparecencia al área de combate de los competidores, se registrará por lo estipulado en el *art. 7* de este reglamento.

Los árbitros y jueces deben:

1. Proteger la salud del deportista.
2. Obedecer todas las reglas y hacerlas cumplir.
3. Ser justos en sus decisiones y siempre neutrales.
4. Seguir las instrucciones y las decisiones del Supervisor y del Inspector de combates.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

CAPÍTULO II

Sección Primera

FORMAS

Artículo 19.

ÁREA DE COMPETICIÓN

1. El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos. El suelo deberá ser de madera o similar pudiendo realizarse en tatami o ring.
2. El área de competición no tiene medidas fijas, sin embargo, tendrá que ser lo suficientemente grande como para permitir la correcta realización de la Forma (mínimo 5 x 5m y máximo 8 x 8m).

Artículo 20.

ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1. En la competición las Formas se ejecutarán en equipos o individual (masculino, femenino y mixto).
2. Existen dos clases de competición de Formas: Formas oficiales y Formas libres:

A. Formas oficiales es:

* Bloqueos.

B. Formas libres, tendrán varias modalidades de competición:

- a) Forma individual
- b) Forma musical (individual y equipos)
- c) Forma sincronizada (equipos de 2-4 integrantes)
- d) Forma pre – combate (equipos de 2-5 integrantes)



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

3. En la competición de Formas los enfrentamientos serán por eliminatoria directa con opción a repesca, de forma individual o por equipos.

Artículo 21.

JUECES DE FORMAS

1. Serán designados por cada área de competición tres o cinco Jueces.
2. La colocación de los Jueces podrá ser en línea o uno en el centro y los demás en las esquinas.
3. Con el fin de agilizar la competición serán convocados secretarios y anunciadores.

Artículo 22.

PUNTUACIÓN

1. Los jueces en la prueba de Formas utilizarán el sistema de alzamiento de bandera, de color azul y rojo, coincidiendo estos con el color de las esquinas, la bandera roja en la mano izquierda y la azul en la mano derecha.
2. Los jueces de Formas, a la hora de puntuar esperarán las órdenes del juez de mesa emitidas por un silbato
 - A. 1^{er} silbato: puntúan el ejercicio
 - B. 2^o silbato: los jueces se ponen en pie cara el competidor y al unísono erigen la bandera que determinará el ganador
3. En las Formas oficiales el resultado del vencedor será determinado por mayoría de los jueces.

Artículo 23.

CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. Los criterios de puntuación en las Formas Oficiales serán adoptados en relación con los puntos importantes en la ejecución de las mismas:
 - A. Presentación (inicio)
 - B. Objetivo



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- C. Concentración
 - D. Puesta en escena
 - E. Orientación
 - F. Equilibrio
 - G. Tiempos de ejecución
 - H. Técnica
 - I. Finalización
2. El competidor será descalificado, si incurriera en los siguientes fallos:
- A. No realiza la posición de preparación, saludo y espera al empezar y terminar la Forma.
 - B. En el caso de las Formas Oficiales, a su inicio, el no pronunciar el nombre de la Forma que va a ejecutar.
 - C. Las interrupciones técnicas o lagunas estructurales en las Formas Oficiales durante cinco segundos consecutivos sin enmienda de reanudación.

CAPÍTULO II **Sección Segunda**

SEMI-CONTACT

Artículo 24.

ÁREA DE COMBATE

Tatami de 8x8 metros cuadrados. Si la organización lo decide podrá ser en ring de 6x6 metros cuadrados.

Artículo 25.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

1. La duración de los combates será de 1 round de 3' para las eliminatorias y finales, o bien lo especificado en las circulares divulgativas según lo acordado por la organización.
2. El cronómetro empieza la cuenta del tiempo a la voz del árbitro central "FIGHT" y se detiene cada vez que el combate es interrumpido por el árbitro central a la voz de "STOP" (tiempo neto).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 26.

TIEMPO EXTRA

Si el combate finaliza con empate, después de un minuto de descanso, hay un minuto extra.

Si el tiempo extra finaliza de nuevo con un empate, seguidamente sin descanso, será vencedor el competidor que puntúe primero.

Artículo 27.

PUNTUACIÓN EN SEMI-CONTACT

1. El contacto de las técnicas no pueden exceder de una potencia máxima del 40% al cuerpo y a la cabeza 20%. La puntuación de las técnicas permitidas será la siguiente:
 - A. Técnicas de puño..... 1 punto y en salto a la cabeza..... 2 puntos
 - B. Técnicas de pierna al cuerpo..... 2 puntos y en salto..... 3 puntos
 - C. Técnicas de barrido..... 2 puntos
 - D. Técnicas de pierna a la cabeza..... 3 puntos
2. El tanteo debe ser señalado por el árbitro central y dos jueces. Podrá haber un Supervisor de combates y un Inspector de combates.
3. Todos los puntos se conceden con el sistema de mayoría entre el árbitro y los jueces.
4. Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos.
5. Cuando el árbitro o los jueces vean un punto/os, deberán indicarlo inmediatamente con el gesto manual apropiado.
6. Después de cada técnica puntuable que haya sido reconocida a la voz de "STOP" del árbitro, se detendrá el cronómetro y el árbitro anunciará la puntuación refiriéndose al competidor rojo (a la izquierda) o azul (a la derecha) con el correspondiente gesto manual.
7. El tanteo se lleva con un marcador que proporciona una ayuda visual. Los AVISOS y las SALIDAS, en su caso, se anotan separadamente. Esto asegura la adjudicación de un tanteo sin errores.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

8. Si ambos competidores puntúan simultáneamente con técnicas que les proporcionan a ambos el mismo número de puntos, el árbitro debe indicarlo, anunciando "NO SCORE", acompañado por el correspondiente gesto manual.
9. Si ambos competidores realizan al mismo tiempo de forma satisfactoria técnicas que les proporcionarán diferente número de puntos, ambos deben anunciarse.
10. Si un competidor tiene una ventaja de 10 puntos tanto en eliminatorias como en finales, ese deportista debe ser declarado ganador. Esto sucederá, incluso, si el combate no ha finalizado ya que el competidor es obviamente superior.
11. En técnicas de puño puntuables, se otorgarán, si al menos un pie se encuentra dentro del tatami y antes de que el árbitro central diga "STOP". Con los dos pies fuera del tatami en técnicas de puño, en ningún caso, habrá puntuación. Igualmente ocurrirá en técnicas de pie cuando el pie que no golpea se encuentre fuera del tatami.
12. Si alguno de los competidores en la prueba de contacto ligero, no al KO, sufriera un golpe de K.O. y le imposibilitara reanudar el combate, automáticamente sería descalificado el contrario, por exceso de contacto. Pero, en las pruebas que no sean de contacto pleno, mencionar que si puede haber un KO, sin que se penalice al oponente, que sería el K.O. TÉCNICO o ABANDONO, por falta de resistencia y/o agotamiento físico.

Artículo 28.

TÉCNICAS EN SEMI-CONTACT

1. TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS
 - A. Largas (directo, volea y circular)
 - B. Cortas (gancho horizontal, oblicuo y vertical).
 - C. En snap (lateral o vertical con el dorso del puño).
 - D. Blocajes.
 - E. Desvíos.
 - F. Obstaculización sin agarrar (clinch).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

2. TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS

- A. Ataques sin control.
- B. Puño interno (palma de la mano cerrada).
- C. Reverso (dorso del puño por detrás en giro).
- D. Puño martillo (externo o interno).
- E. Mano abierta (dedos, bordes, palma, dorso, muñeca, etc.).
- F. Golpear con los pulgares.
- G. Golpear con el antebrazo.
- H. Golpear con el codo.
- I. Golpear con el hombro.
- J. Golpear con la cabeza.
- K. Golpear con ambos puños simultáneamente.
- L. Proyecciones.
- M. Empujar con uno o ambos brazos.
- N. Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- O. Correr hacia delante estirando los brazos.

3. TÉCNICAS DE PIERNA PERMITIDAS

- A. Pie frontal con dedos o planta.
- B. Pie lateral con planta o borde externo.
- C. Pie circular con el empeine.
- D. Pie hacia atrás (excepto técnicas de derribo).
- E. Pie de revés o gancho con la planta.
- F. Pie descendente en vertical o en oblicuo con la planta.
- G. Pie oblicuo o en media luna con la planta o el canto interno.
- H. Pie circular por detrás con la planta o canto externo.
- I. Barridos y enganches con el borde interno o la planta.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

4. TÉCNICAS DE PIERNA NO PERMITIDAS

- A. Ataques sin control.
- B. Ataques con el talón.
- C. Ataques con las espinillas.
- D. Ataques con las rodillas.
- E. Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- F. Segados.
- G. Blocajes de pierna.
- H. Desvíos de pierna.

Artículo 29.

BARRIDOS Y ENGANCHES

1. Se aceptan los barridos y enganches de pierna a pierna, éstos se aplicarán por fuera o por dentro indistintamente a la altura del botín utilizando la planta del pie o el canto lateral interno.
2. Un barrido o enganche se considera con éxito cuando hace perder el equilibrio al adversario de forma que toque con la rodilla o la mano en el área de combate y entonces cuenta como dos puntos.

Artículo 30.

ZONAS CORPORALES PUNTUABLES

1. ZONAS CORPORALES AUTORIZADAS

Las técnicas permitidas en Semi-Contact deben ser realizadas en las siguientes partes del cuerpo:

- A. Cabeza (frontal y lateralmente).
- B. Parte superior del tronco (frontal y lateralmente).
- C. Las áreas permitidas están delimitadas como sigue: desde la frente (línea de nacimiento del pelo), hacia abajo por delante de las orejas, a lo largo de la



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

mandíbula, desde el comienzo del cuello hasta las axilas, hacia abajo a lo largo de los costados hasta el ombligo. La línea horizontal a esta altura es el límite más bajo.

D. Pies (a la altura del botín) sólo para barridos y enganches.

2. ZONAS CORPORALES NO PERMITIDAS

A. Por debajo de la línea del ombligo hasta las ingles, la parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta, la nuez, la cumbre del cráneo, la espalda (especialmente golpes a los riñones) y las extremidades (incluyendo las articulaciones).

Artículo 31.

BAREMO PARA GOLPES NO CONTROLADOS

1. No se permiten golpes sin control, que carezcan de técnica u objetividad.
2. En caso de golpes no controlados se indican las siguientes situaciones:
 - A. Golpes con contacto ligero (hasta un 40% de potencia): cuentan como uno, dos o tres puntos, según los casos.
 - B. Golpes fuertes (de un 41 a un 50% de potencia): el árbitro advierte con un aviso al competidor.
 - C. Golpes muy fuertes (de un 51 a un 60% de potencia): el árbitro penalizará con un aviso al competidor. Si el contrario necesita un tiempo para recuperarse pueden concederse hasta dos minutos.
 - D. Golpes muy fuertes y peligrosos (con más de un 60% de potencia): el árbitro tiene el derecho de descalificar inmediatamente al competidor sin ninguna advertencia o aviso previo.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 32.

DESCALIFICACIÓN POR ACTUACIÓN O INCIDENCIA ANTIDeportiva

El comportamiento antideportivo de competidores o entrenadores, en cualquier actividad, significará la descalificación inmediata para el competidor o el equipo autonómico completo, pudiendo extenderse a las sanciones tipificadas en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la Federación Gallega de Kickboxing y Disciplinas Asociadas.

CAPÍTULO II

Sección Tercera

LIGHT-CONTACT

Artículo 33.

ÁREA DE COMBATE

Tatami de 8x8 metros cuadrados. Si la organización lo decide podrá ser en ring de 6x6 metros cuadrados.

Artículo 34.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

1. La duración de los combates será de 1 round de 3' para las eliminatorias y finales, o bien lo especificado en las circulares divulgativas según lo acordado por la organización.
2. El cronómetro empieza la cuenta del tiempo a la voz del árbitro central "FIGHT" y se detiene cada vez que el combate es interrumpido por el árbitro central a la voz de "STOP" (tiempo neto).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 35.

PUNTUACIÓN EN LIGHT-CONTACT

1. El contacto de las técnicas no pueden exceder de una potencia máxima del 40%, la puntuación de las técnicas permitidas será la siguiente:
 - A. Técnicas de puño..... 1 punto y en salto a la cabeza.....2 puntos
 - B. Técnicas de pierna al cuerpo.....2 puntos y en salto.....3 puntos
 - C. Técnicas de barrido.....2 puntos
 - D. Técnicas de pierna a la cabeza.....3 puntos
2. El combate es arbitrado por el árbitro central y la puntuación la otorgan, en las hojas oficiales, tres jueces sentados situados en diferentes lados exteriores del tatami o ring. Asimismo, también podrá haber un Supervisor de combates y un Inspector de combates.
3. Cada juez contabiliza con la ayuda de dos relojes contadores (clickers) los puntos concedidos y otorga la puntuación al finalizar el round.
4. En caso de empate y nuevo round, los (clickers) se pondrán a 0.
5. Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos.
6. Si alguno de los competidores en la prueba de Light-Contact sufriera un golpe de K.O. y le imposibilitará reanudar el combate, automáticamente sería descalificado el contrario, por exceso de contacto.
7. En referencia al punto anterior, los árbitros y jueces del combate se reunirán para consensuar la decisión de descalificación, si bien ésta se produce por un golpe con exceso de contacto, o por la mala condición física del que sufre el K.O.

Artículo 36.

TIPOS DE RESULTADOS

1. DECISIÓN UNÁNIME: cuando todos los jueces consideran que el mismo competidor es el ganador.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

2. DECISIÓN DIVIDIDA: cuando los jueces están en desacuerdo respecto al ganador, (dos dan ganador a uno y el tercero da ganador al contrario, o un empate.
3. EMPATE:
A-cuando un juez da ganador a un competidor, otro juez al otro competidor y el tercer juez da empate.
B-cuando dos jueces dan empate.
En caso de empate el Delegado de Arbitraje podrá decidir si se suman los puntos, o después de un minuto de descanso, los competidores irán a un round extra. En el round extra los jueces deben dar un ganador.

Artículo 37.

TÉCNICAS EN LIGHT-CONTACT

1. TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS
 - A. Largas (directo, volea y circular).
 - B. Cortas (gancho horizontal, oblicuo y vertical).
 - C. En snap (reverso o dorso del puño lateral o vertical).
 - D. Blocajes.
 - E. Desvíos.
 - F. Obstaculización sin agarrar (clinch).
2. TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS
 - A. Ataques sin control.
 - B. Puño interno (palma de la mano cerrada).
 - C. Reverso (dorso del puño por detrás en giro).
 - D. Puño martillo (externo o interno).
 - E. Mano abierta (dedos, bordes, palma, dorso, muñeca, etc.).
 - F. Golpear con los pulgares.
 - G. Golpear con el antebrazo.
 - H. Golpear con el codo.
 - I. Golpear con el hombro.
 - J. Golpear con la cabeza.
 - K. Golpear con ambos puños simultáneamente.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- L. Proyecciones.
- M. Empujar con uno o ambos brazos.
- N. Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- O. Correr hacia delante estirando los brazos.

3. TÉCNICAS DE PIERNA PERMITIDAS

- A. Pie frontal con dedos o planta.
- B. Pie lateral con planta o borde externo.
- C. Pie circular con el empeine.
- D. Pie hacia atrás (excepto técnicas de derribo).
- E. Pie de revés o gancho con la planta.
- F. Pie descendente en vertical o en oblicuo con la planta.
- G. Pie oblicuo o en media luna con la planta o el canto interno.
- H. Pie circular por detrás con la planta o canto externo.
- I. Barridos y enganches con el borde interno o la planta.

4. TÉCNICAS DE PIERNA NO PERMITIDAS

- A. Ataques sin control.
- B. Ataques con el talón.
- C. Ataques con las espinillas.
- D. Ataques con las rodillas.
- E. Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- F. Segados.
- G. Blocajes de pierna.
- H. Desvíos de pierna.

Artículo 38.

BARRIDOS Y ENGANCHES

1. Se aceptan los barridos y enganches de pierna a pierna, éstos se aplicarán por fuera o por dentro indistintamente a la altura del botín utilizando la planta del pie o el canto lateral interno.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

2. Un barrido o enganche se considera con éxito cuando hace perder el equilibrio al adversario de forma que toque con la rodilla o la mano en el área de combate y entonces cuenta como dos puntos.

Artículo 39.

ZONAS CORPORALES NO PERMITIDAS

1. ZONAS CORPORALES AUTORIZADAS

Las técnicas permitidas en Light-Contact deben ser realizadas contra las siguientes partes del cuerpo:

- A. Cabeza (frontal y lateralmente).
- B. Parte superior del tronco (frontal y lateralmente).
- C. Las áreas permitidas están delimitadas como sigue: desde la frente (línea de nacimiento del pelo), hacia abajo por delante de las orejas, a lo largo de la mandíbula, desde el comienzo del cuello hasta las axilas, hacia abajo a lo largo de los costados hasta el ombligo. La línea horizontal a esta altura es el límite más bajo.
- D. Pies (a la altura del botín) sólo para barridos y enganches.

2. ZONAS CORPORALES NO AUTORIZADAS

- A. Por debajo de la línea del ombligo hasta las ingles, la parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta, la nuca, la cumbre del cráneo, la espalda (especialmente golpes a los riñones) y las extremidades (incluyendo las articulaciones).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 40.

BAREMO PARA GOLPES NO CONTROLADOS

No se permiten los golpes no controlados. En caso de golpes no controlados se indican las siguientes situaciones:

1. Golpes con contacto ligero (hasta un 40% de potencia): cuentan como uno, dos o tres puntos, según los casos.
2. Golpes fuertes (de un 41 a un 50% de potencia): el árbitro advierte con un toque de atención al competidor.
3. Golpes muy fuertes (de un 51 a un 60% de potencia): el árbitro penalizará con un aviso al competidor. Si el contrario necesita un tiempo para recuperarse pueden concederse hasta dos minutos.
4. Golpes muy fuertes y peligrosos (con más de un 60% de potencia): el árbitro tiene el derecho de descalificar inmediatamente al competidor sin ninguna advertencia o aviso previo.

CAPÍTULO II

Sección cuarta

KICK-LIGHT

Artículo 41.

ÁREA DE COMBATE

Tatami de 8x8 metros cuadrados. Si la organización lo decide podrá ser en ring de 6x6 metros cuadrados.

Artículo 42.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

1. La duración de los combates será de 1 round de 3' para las eliminatorias y finales, o bien lo especificado en las circulares divulgativas según lo acordado por la organización.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

2. El cronómetro empieza la cuenta del tiempo a la voz del árbitro central "LUCHA" y se detiene cada vez que el combate es interrumpido por el árbitro central a la voz de "STOP" (tiempo neto).

Artículo 43.

PUNTUACIÓN EN KICK-LIGHT.

1. El contacto de las técnicas no pueden exceder de una potencia máxima del 40%, la puntuación de las técnicas permitidas será la siguiente:
 - A. Técnicas de puño..... 1 punto, en salto a la cabeza..... 2 puntos
 - B. Técnicas de pierna al cuerpo.....2 puntos, en salto.....3 puntos
 - C. Técnicas de pierna a la cabeza3 puntos
 - D. Técnicas de pierna al muslo (interior y exterior) (low-kick).....1 punto
 - E. Barridos o Enganches con caída, o contacto de manos o rodillas en suelo.... 2 puntos
2. El combate es arbitrado por el árbitro central y la puntuación la otorgan, en las hojas oficiales, tres jueces sentados situados en diferentes lados exteriores del tatami o ring. Asimismo, también podrá haber un Supervisor de combates y un Inspector de combates.
3. Cada juez contabiliza con la ayuda de dos relojes contadores (clickers) los puntos concedidos y otorga la puntuación al finalizar el round.
4. En caso de empate y nuevo round, los (clickers) se pondrán a 0.
5. Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos.
6. Si alguno de los competidores en la prueba de Kick-light sufriera un golpe de K.O. y le imposibilitara reanudar el combate, automáticamente sería descalificado el contrario, por exceso de contacto.
7. En referencia al punto anterior, los árbitros y jueces del combate se reunirán para consensuar la decisión de descalificación, si bien ésta se produce por un golpe con exceso de contacto, o por la mala condición física del que sufre el K.O.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 44.

TIPOS DE RESULTADOS

1. DECISIÓN UNÁNIME: cuando todos los jueces consideran que el mismo competidor es el ganador.
2. DECISIÓN DIVIDIDA: cuando los jueces están en desacuerdo respecto al ganador, (dos dan ganador a uno y el tercero da ganador al contrario, o un empate.
3. EMPATE:
A-cuando un juez da ganador a un competidor, otro juez al otro competidor y el tercer juez da empate.
B-cuando dos jueces dan empate.
En caso de empate el Delegado de Arbitraje podrá decidir si se suman los puntos, o después de un minuto de descanso, los competidores irán a un round extra. En el round extra los jueces deben dar un ganador.

Artículo 45.

TÉCNICAS EN KICK-LIGHT

A. TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS

- A. Largas (directo, volea y circular).
- B. Cortas (gancho horizontal, oblicuo y vertical).
- C. En snap (reverso o dorso del puño lateral o vertical).
- D. Blocajes.
- E. Desvíos.
- F. Obstaculización sin agarrar (clinch).

B. TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS

- A. Ataques sin control.
- B. Puño interno (palma de la mano cerrada).
- C. Reverso (dorso del puño por detrás en giro).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- D. Puño martillo (externo o interno).
- E. Mano abierta (dedos, bordes, palma, dorso, muñeca, etc.).
- F. Golpear con los pulgares.
- G. Golpear con el antebrazo.
- H. Golpear con el codo.
- I. Golpear con el hombro.
- J. Golpear con la cabeza.
- K. Golpear con ambos puños simultáneamente.
- L. Proyecciones.
- M. Empujar con uno o ambos brazos.
- N. Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- O. Correr hacia delante estirando los brazos.

C. TÉCNICAS DE PIERNA PERMITIDAS

- A. Pie frontal con dedos, planta.
- B. Pie lateral con planta o borde externo.
- C. Pie circular con el empeine.
- D. Pie hacia atrás (excepto técnicas de derribo).
- E. Pie de revés o gancho con planta.
- F. Pie descendente en vertical o en oblicuo con planta.
- G. Pie oblicuo o en media luna con la planta o el canto interno.
- H. Pie circular por detrás con la planta o canto externo.
- I. Barridos y enganches con el borde interno o la planta.
- J. Ataques con la espinilla
- K. Blocajes de pierna.
- L. Desvíos de pierna.

D. TÉCNICAS DE PIERNAS NO PERMITIDAS

- A. Ataques sin control.
- B. Ataques con el talón
- C. Ataques con las rodillas.
- D. Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- E. Segados.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 46.

BARRIDOS Y ENGANCHES

1. Se aceptan los barridos y enganches de pierna a pierna, éstos se aplicarán por fuera o por dentro indistintamente a la altura del botín utilizando la planta del pie o el canto lateral interno.
2. Un barrido o enganche se considera con éxito cuando hace perder el equilibrio al adversario de forma que toque con la rodilla o la mano en el área de combate y entonces cuenta como dos puntos.

Artículo 47.

ÁREAS CORPORALES COMO OBJETIVO

1. ZONAS CORPORALES AUTORIZADAS

Las técnicas permitidas en kick-Light deben ser realizadas contra las siguientes partes del cuerpo:

- A. Cabeza (frontal y lateralmente).
 - B. Parte superior del tronco (frontal y lateralmente).
 - C. Las áreas permitidas están delimitadas como sigue: desde la frente (línea de nacimiento del pelo), hacia abajo por delante de las orejas, a lo largo de la mandíbula, desde el comienzo del cuello hasta las axilas, hacia abajo a lo largo de los costados hasta el ombligo. La línea horizontal a esta altura es el límite más bajo.
 - D. Pies (a la altura del botín) sólo para barridos y enganches.
 - E. Muslos (piernas)
- ##### 2. ZONAS CORPORALES NO AUTORIZADAS
- A. Por debajo de la línea del ombligo hasta las ingles, la parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta, la nuca, la cumbre del cráneo, la espalda (especialmente golpes a los riñones) ataque directo a las articulaciones.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 48.

BAREMO PARA GOLPES NO CONTROLADOS

No se permiten los golpes no controlados. En caso de golpes no controlados se indican las siguientes situaciones:

1. Golpes con contacto ligero (hasta un 40% de potencia): cuentan como uno, dos o tres puntos, según los casos.
2. Golpes fuertes (de un 41 a un 50% de potencia): el árbitro advierte con un toque de atención al competidor.
3. Golpes muy fuertes (de un 51 a un 60% de potencia): el árbitro da un aviso al competidor. Si el contrario necesita un tiempo para recuperarse pueden concederse hasta dos minutos.
4. Golpes muy fuertes y peligrosos (con más de un 60% de potencia): el árbitro tiene el derecho de descalificar inmediatamente al competidor sin ninguna advertencia o aviso previo.

CAPÍTULO II

Sección Quinta

FULL-CONTACT, LOW-KICK, K1 Y THAI-BOXING (MUAY-THAI)

Artículo 49.

ÁREA DE COMBATE

Ring de 6x6 metros cuadrados (esquina roja, esquina azul y dos esquinas blancas).

Artículo 50.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

1. La duración de los combates amateurs será de 2 rounds de 2' para las eliminatorias y 3 rounds de 2' en finales, o bien lo especificado en las circulares divulgativas según lo acordado por la organización.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

2. El cronómetro empieza la cuenta del tiempo a la voz del árbitro central "FIGHT" y se detiene cada vez que el combate es interrumpido por el árbitro central a la voz de "STOP" (tiempo neto).

Artículo 51.

PUNTUACIÓN EN FULL-CONTACT, LOW-KICK, K1 Y THAI-BOXING (MUAY-THAI)

1. El contacto de las técnicas debe ejecutarse con una potencia mínima de un 40%, la puntuación de las técnicas permitidas será la siguiente:
 - A. Técnicas de puño o codo.....1 punto, en salto a la cabeza.....2 puntos
 - B. Técnicas de derribo.....2 puntos
 - C. Técnicas de pierna al cuerpo.....2 puntos, en salto3 puntos
 - D. Técnicas de pierna a la cabeza.....3 puntos
2. El combate es arbitrado por el árbitro central y la puntuación la otorgan, en las hojas oficiales, tres jueces sentados situados en diferentes lados exteriores del ring. Asimismo, también podrá haber un Supervisor de combates y un Inspector de combates.
3. Cada juez contabiliza con la ayuda de dos relojes contadores (clickers) los puntos concedidos y otorga la puntuación al finalizar cada round.
4. La puntuación otorgada es independiente en cada round, al final se sumarán éstos proclamándose vencedor el competidor que haya ganado la mayoría de los rounds.
5. El competidor que más puntos haya acumulado por tanteo y faltas le otorgará 10 puntos y al adversario 9 puntos.
6. En caso de empate la puntuación para ambos competidores será 10-10.
7. Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 52.

TIPOS DE RESULTADOS

1. DECISIÓN UNÁNIME: cuando todos los jueces consideran que el mismo competidor es el ganador.
2. DECISIÓN DIVIDIDA: cuando los jueces están en desacuerdo respecto al ganador, (dos dan ganador a uno y el tercero da ganador al contrario, o un empate.
3. EMPATE:
A-cuando un juez da ganador a un competidor, otro juez al otro competidor y el tercer juez da empate.
B-cuando dos jueces dan empate.
En caso de empate después de un minuto de descanso, los competidores irán a un round extra. En el round extra los jueces deben dar un ganador.

Artículo 53.

TÉCNICAS EN FULL-CONTACT, LOW-KICK, K1 Y THAI-BOXING (MUAY-THAI)

1. TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS:
 - A. Largas (directo, volea y circular).
 - B. Cortas (gancho horizontal, oblicuo y vertical).
 - C. En snap (reverso o dorso del puño lateral o vertical).
 - D. Blocajes.
 - E. Desvíos.
 - F. Esquivas y obstaculización sin agarrar (clinch) (excepto sujetar la cabeza en K1 y Thai-Boxing (Muay-Thai), en este último está permitido, de frente, agarrarse por la espalda para lanzar o derribar lateralmente.
2. TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS:
 - A. Puño interno (palma de la mano cerrada).
 - B. Reverso (dorso del puño por detrás en giro).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

- C. Puño martillo (externo o interno).
- D. Mano abierta (dedos, bordes, palma, dorso, muñeca, etc.).
- E. Golpear con los pulgares.
- F. Golpear con el antebrazo.
- G. Golpear con el codo.
- H. Golpear con el hombro.
- I. Golpear con la cabeza.
- J. Golpear con ambos puños simultáneamente.
- K. Proyecciones.
- L. Empujar con uno o ambos brazos.
- M. Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- N. Correr hacia delante estirando los brazos.

3. TÉCNICAS DE PIERNA PERMITIDAS:

- A. Pie frontal con dedos, planta o talón.
- B. Pie lateral con planta o borde externo.
- C. Pie circular con el empeine.
- D. Pie hacia atrás (excepto técnicas de derribo).
- E. Pie de revés o gancho con talón o planta.
- F. Pie descendente en vertical o en oblicuo con talón o planta.
- G. Pie oblicuo o en media luna con la planta o el canto interno.
- H. Pie circular por detrás con el canto externo o talón.
- I. Desequilibrios, barridos y enganches con el borde interno o la planta.

4. TÉCNICAS DE PIERNA NO PERMITIDAS

- A. Ataques con las espinillas en Full-Contact.
- B. Ataques con las rodillas en Full-Contact y Low-Kick.
- C. Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- D. Segados.
- E. Blocajes de pierna en Full-Contact.
- F. Desvíos de pierna en Full-Contact.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

5. Además, las siguientes técnicas están permitidas y debe tenerse en cuenta, según las pruebas:

A. FULL-CONTACT

- a) Los competidores deberán realizar cuatro técnicas de pierna efectivas como mínimo por round en combates de eliminatorias y seis en finales.
- b) Se consideran técnicas de pierna efectivas cuando llegan al oponente de forma que para que no le entren tiene que bloquear, desviar o esquivar parcial o totalmente.
- c) Cuando en un round el árbitro observe que no se han realizado el mínimo de técnicas de pierna establecido advertirá de ello a su infractor durante el round y si al finalizar el mismo no se ha cumplido el reglamento penalizará la acción con un aviso (+ 1 punto al contrario). Por esta acción no se dará a un competidor más de un aviso por round.

B. LOW-KICK

- a) Pierna circular con la espinilla al muslo.

C. K1

- a) Pierna circular con la espinilla.
- b) Golpear con la rodilla de forma que sujetando la parte posterior de la cabeza del oponente sólo se puede ejecutar un golpe, después el oponente debe ser liberado.
- c) Reverso (dorso del puño por detrás en giro).



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

D. THAI-BOXING (MUAY-THAI).

- a) Pierna circular con la espinilla
- b) Golpear con la rodilla
- c) Proyecciones o derribos laterales al suelo cuando ambos adversarios se encuentran de frente agarrados por la espalda, sólo serán puntuables cuando el que lo ejecuta permanezca de pie.
- d) En técnicas de pierna (Muay-Thai) está permitido sujetar la pierna del oponente mientras se le contra con un sólo golpe (después de ese golpe la pierna del oponente debe ser liberada inmediatamente).
- e) Reverso (dorso del puño por detrás en giro).
- f) Opcional a pactar, técnicas de codo.

Artículo 54.

BARRIDOS Y ENGANCHES

1. Los barridos y enganches de pierna a pierna. Podrán aplicarse por fuera o por dentro indistintamente a la altura del botín utilizando la planta del pie o el canto lateral interno.
2. Un barrido, enganche o segado se considera con éxito cuando hace perder el equilibrio al adversario de forma que toque con la rodilla o la mano en el área de combate y entonces cuenta como dos puntos.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

Artículo 55.

ÁREAS CORPORALES COMO OBJETIVO

1. ÁREAS CORPORALES AUTORIZADAS:

Las técnicas permitidas en Full-Contact, Low-Kick, K1 y Thai-Boxing (Muay-Thai) deben ser realizadas contra las siguientes partes del cuerpo:

- A. Cabeza (frontal y lateralmente).
- B. Parte superior del tronco (frontal y lateralmente).
- C. Las áreas permitidas están delimitadas como sigue: desde la frente (línea de nacimiento del pelo), hacia abajo por delante de las orejas, a lo largo de la mandíbula, desde el comienzo del cuello hasta las axilas, hacia abajo a lo largo de los costados hasta el ombligo. La línea horizontal a esta altura es el límite más bajo.
- D. Pies (a la altura del botín) sólo para barridos y enganches.
- E. Excepto en la prueba de Full-Contact, se permite golpear a los muslos (parte externa e interna) con el empeine o la espinilla.
- F. En la prueba de Thai-Boxing (Muay-Thai), se permiten los ataques de pie, espinilla y rodilla a los muslos (parte externa e interna), y por debajo de la rodilla hasta la altura del botín. En ningún caso se permiten los ataques a las articulaciones.

2. ÁREAS CORPORALES NO AUTORIZADAS:

- A. Por debajo de la línea del ombligo hasta las ingles, la parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta, la nuez, la cumbre del cráneo, la espalda (especialmente golpes a los riñones y articulaciones) y las extremidades inferiores en la prueba de Full-Contact.



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

CAPÍTULO III

Artículo 56

CATEGORÍAS Y PESOS

1. MASCULINO

8-9-10 AÑOS	11-12-13 AÑOS	14-15-16 AÑOS	DESDE 17 AÑOS
		- 50 KGS	- 50 KGS
		- 60 KGS	- 60 KGS
		- 65 KGS	- 65 KGS
- 35 KGS	- 45 KGS	-70 KGS	-70 KGS
- 40 KGS	- 50 KGS	- 75 KGS	- 75 KGS
- 45 KGS	- 55 KGS	- 80 KGS	- 80 KGS
- 50 KGS	- 60 KGS	- 85 KGS	- 85 KGS
+50 KGS	+60 KGS	-90 KGS	-90 KGS
		-95 KGS	-95 KGS
		+95 KG	+95 KG

2. FEMENINO

8-9-10 AÑOS	11-12-13 AÑOS	14-15-16 AÑOS	DESDE 17 AÑOS
		-45 KGS	-45 KGS
		- 50 KGS	- 50 KGS
		- 55 KGS	- 55 KGS
-30 KGS	- 40 KGS	- 60 KGS	- 60 KGS
-35 KGS	-45 KGS	-65 KGS	-65 KGS
-40 KGS	-50 KGS	-70 KGS	-70 KGS
+40 KGS	+50 KGS	+ 70 KGS	+ 70 KGS



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL, DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.

3. Pruebas al KO con 18 años cumplidos
4. En las pruebas de las Formas:

A. Formas Oficiales

Las categorías de edad en Formas Oficiales serán: hasta 7 años, 8-9-10 años, 11-12-13 años, 14-15-16 años y desde 17 años, masculino y femenino, respectivamente.

B. Formas Libres

Se registrarán por la normativa actualizada de la A.E.D.P.P.D.C.A.M.

Artículo 57

INSTRUCCIONES DEL ÁRBITRO

Reglas Oficiales para Amateur y Pro-Amateur

Asociación Española de Defensa Personal y Policial, Deportes de Contacto y Artes Marciales.
C/ Rodríguez Seoane, 12 bajo, 36004 Pontevedra. Tlf.: 986 10 83 81 asociaciondefensapersonal@mundo-r.com





**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL,
DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.**

SHAKE HANDS ESTRECHAR MANOS	Los competidores se estrecharán la mano sólo al inicio del combate.
FIGHT COMBATIR	Comienza el combate o continúa después de una interrupción.
STOP - ALTO	El combate debe detenerse inmediatamente.
BREAK - SEPARARSE	Ambos competidores retrocederán un paso. Después deben reanudar el combate sin más.
TIME STOP - ALTO EL TIEMPO	El cronómetro se detendrá mientras se dispute un round.
1 POINT RED/BLUE - 1 PUNTO PARA ROJO/AZUL 2 POINT RED/BLUE - 2 PUNTOS PARA ROJO/AZUL 3 POINT RED/BLUE - 3 PUNTOS PARA ROJO/AZUL	Puntuación para el competidor Rojo/Azul.
ONE´TWO´THREE´FOUR´FIVE´SIX´SEVEN´EIGHT 1,2,3,4,5,6,7,8.	Cuenta de protección "KD" (entre número y número debe transcurrir un segundo).
NINE´TEN 9,10.	Final de la cuenta de protección "KO".
SECOND Y THIRD EXIT SEGUNDA Y TERCERA SALIDA	Junto con la correspondiente señal manual, indica una falta que será penalizada.
"FOURT EXIT - DISQUALIFICATION" "CUARTA SALIDA - DESCALIFICACIÓN"	A la cuarta salida, el competidor es automáticamente descalificado.
FIRST WARNIG - PRIMERA AMONESTACION SECOND WARNING - SEGUNDA AMONESTACION	Junto con la correspondiente señal manual, indica una falta que será penalizada.
THIRD WARNING – DISQUALIFICATION 3º AMONESTACION – DESCALIFICACIÓN	Al del tercer warning, el competidor es automáticamente descalificado.
REFEREE STOP CONTEST EL ARBITRO DETIENE EL COMBATE	El árbitro detiene el combate en caso de: superioridad técnica, lesión, etc. "RSC" "RSCH".
DISQ	Descalificación



**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL,
DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.**

SEDE PRINCIPAL

Calle Rodríguez Seoane, nº12,
36004-Pontevedra
Tif: 986 10 83 81

Director Técnico Nacional:
D. Bernardo López Morín

asociaciondefensapersonal@mundo-r.com

www.asociacionespañoladedefensapersonal.com

www.facebook.com-asociaciondefensapersonal

MARCA HOMOLOGADA



Reglas Oficiales para Amateur y Pro-Amateur

Asociación Española de Defensa Personal y Policial, Deportes de Contacto y Artes Marciales.
C/ Rodríguez Seoane, 12 bajo, 36004 Pontevedra. Tlf.: 986 10 83 81 asociaciondefensapersonal@mundo-r.com





**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DEFENSA PERSONAL Y POLICIAL,
DEPORTES DE CONTACTO Y ARTES MARCIALES.**

TRESPAR SPORT
C/ Rodríguez Seoane 12 bajo
36004-Pontevedra
Tlf/Fax: 986 10 83 81
boxingtespar@mundo-r.com