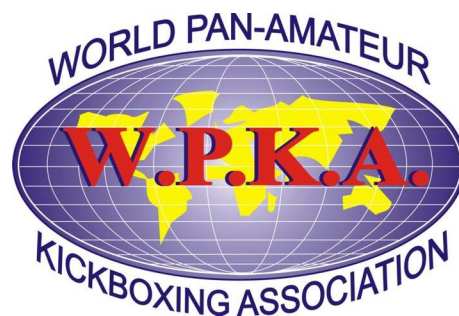




FEDERACION ESPAÑOLA DE KICKBOXING



WORLD PAN-AMATEUR KICKBOXING ASSOCIATION

REGLAS OFICIALES PARA AMATEURS-PROAMATEURS Y REGLAMENTO DE KOSHIKI CONTROL-CONTACT

**Dirigido a
Competidores y Entrenadores**

2ª EDICIÓN FEBRERO 2008

**Copyright 2008
Reservados todos los derechos**

WORLD PAN-AMATEUR KICKBOXING ASSOCIATION

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. PASAPORTE WPKA PARA LOS ATLETAS

Los pasaportes WPKA para los atletas serán tramitados por la F.E.K. según la normativa vigente de la WPKA.

Artículo 3. CONTROL DE CATEGORÍA Y PESO

Los cambios detectados en las inscripciones competitivas serán sancionados según los casos y de acuerdo con la normativa vigente.

Artículo 4. EXÁMENES MÉDICOS

En competiciones internacionales, antes del combate los competidores están obligados a ser examinados por el médico de la competición. Los atletas deberán acudir al médico con sus pasaportes de WPKA y el médico está obligado a sellarlo como prueba de que el examen ha tenido lugar. Los atletas que acudan al área de combate sin el pasaporte WPKA o sin que esté sellado, serán excluidos de la competición. En cualquier caso, los competidores deben asegurarse que son aptos para un deporte de combate.

Artículo 5. ÁREA DE COMBATE

Tatami de 8x8 metros cuadrados. Si la organización lo decide podrá ser en ring de 6x6 metros cuadrados (esquina roja, esquina azul y dos esquinas blancas) en cuyo caso quedará sin efecto las penalizaciones por salidas fuera del área de combate.

Artículo 6. LLAMADA DE LOS COMPETIDORES AL ÁREA DE COMBATE

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. Se penalizará con un aviso "WARNING" al competidor que no se haya presentado en el área de combate en los primeros 60 segundos después de haber sido nombrado.

Un segundo "WARNING" se dará al competidor que no se haya presentado en los primeros 90 segundos desde que fue nombrado.

El competidor que no se presente perderá el combate 120 segundos después de haber sido nombrado por incomparecencia (WO).

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 7. DURACIÓN DE LOS COMBATES

La duración de los combates será especificada en las circulares divulgativas según lo acordado por la organización.

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 8. TIEMPO EXTRA

Si el combate finaliza con empate, hay un minuto extra. Si el tiempo extra finaliza de nuevo con un empate, será vencedor el competidor que marque primero.

Artículo 9. PUNTUACIÓN EN KOSHIKI CONTROL-CONTACT

Con una potencia máxima del 40%, todos los golpes de puño permitidos, que toquen un área puntuable del contrario cuentan como un punto. Las técnicas de pierna a la cabeza cuentan como tres puntos, las técnicas de pierna al cuerpo

dos puntos, los barridos, siempre que el contrario toque el suelo con la mano, rodilla o con alguna parte del cuerpo, cuentan un punto y la proyección dos puntos.

Se puede puntuar hasta un máximo de seis puntos por competidor, tanto al atacante como al contraatacante.

El tanteo debe ser señalado por el árbitro central y dos jueces (la organización podría acordar de 1 a 4 jueces). Asimismo, también habrá un supervisor de combates, que será el encargado de dictaminar la puntuación y un Inspector de ring o tatami

Los puntos se conceden con el sistema de mayoría entre el árbitro y los jueces, salvo que ningún juez puntué lo mismo entonces se otorga la puntuación intermedia (p.e. un juez puntuó tres puntos al rojo otro dos y el árbitro uno, en este caso se otorgaría dos puntos a dicho competidor). Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos. Después de la puntuación el competidor debe permanecer de pie.

Cuando el árbitro o los jueces vean una ejecución técnica eficaz, si no hay continuidad en tres segundos, deberán indicarlo con el gesto manual apropiado. Después de cada técnica o combinación máxima de seis puntos, que hayan sido reconocidas a la voz de "STOP" del árbitro, se detendrá el cronómetro y el supervisor de combate anunciará la puntuación refiriéndose al competidor rojo (a la izquierda) o azul (a la derecha) con el correspondiente gesto manual.

El tanteo se lleva con un marcador que proporciona una ayuda visual. Los avisos "WARNINGS" y las salidas "EXITS", en su caso, se anotan separadamente. Esto asegura la adjudicación de un tanteo sin errores.

Si ambos competidores puntúan simultáneamente con técnicas que les proporcionarían a ambos el mismo número de puntos, el árbitro debe indicarlo, anunciando, acompañado por el correspondiente gesto manual. Si ambos competidores realizan al mismo tiempo de forma satisfactoria técnicas que les proporcionarán diferente número de puntos, ambos deben anunciarse.

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.

Artículo 10. TÉCNICAS EN KOSHIKI CONTROL-CONTACT

TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS:

- Largas (directo, vuela y circular).
- Cortas (gancho horizontal, oblicuo y vertical).
- En snap (reverso o dorso del puño lateral o vertical).
- Blocajes.
- Desvíos.
- Esquivas y obstaculización sin agarrar (clinch).
- Reverso (dorso del puño por detrás en giro).
- Puño martillo (externo o interno).
- Mano abierta (palma.).
- Golpear con el codo (sólo en el peto protector pectoral).
- Proyecciones.

TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS:

- Ataques sin control.
- Puño interno (palma de la mano cerrada).
- Mano abierta (dedos, bordes, dorso, muñeca, etc.).
- Golpear con los pulgares.
- Golpear con el antebrazo.
- Golpear con el hombro.
- Golpear con la cabeza.
- Golpear con ambos puños simultáneamente.
- Empujar con uno o ambos brazos.
- Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario más de tres segundos.
- Correr hacia delante estirando los brazos.

TÉCNICAS DE PIERNA PERMITIDAS:

- Pie frontal con dedos o planta.
- Pie lateral con planta o borde externo.
- Pie circular con el empeine.
- Pie hacia atrás (excepto técnicas de derribo).
- Pie de revés o gancho con la planta.
- Pie descendente en vertical o en oblicuo con la planta.
- Pie oblicuo o en media luna con la planta o el canto interno.
- Pie circular por detrás con el canto externo.
- Barridos y enganches con el borde interno o la planta.
- Ataques con las rodillas (sólo en el peto protector pectoral).
- Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- Blocajes de pierna.
- Desvíos de pierna.

TÉCNICAS DE PIERNA NO PERMITIDAS:

- Ataques sin control.
- Ataques con el talón.
- Ataques con los muslos.

Artículo 11. BARRIDOS Y ENGANCHES

Se aceptan 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. 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 un punto.

Artículo 12. ÁREAS CORPORALES COMO OBJETIVO

ÁREAS CORPORALES AUTORIZADAS:

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

- Cabeza (en el casco).
- Parte superior del tronco (en el protector pectoral).
- 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.
- Pies (a la altura del botín) sólo para barridos y enganches.

ÁREAS CORPORALES NO AUTORIZADAS:

- 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).

Artículo 13. CÓMO COMPORTARSE

Antes de que transcurra un minuto desde que se anuncie el resultado del combate previo, los próximos competidores deben estar en el área de combate preparados para competir (con la vestimenta y las protecciones perfectamente ajustadas). Comenzarán a la orden de "SHAKE HANDS".

Cuando el árbitro diga "STOP ", el combate cesará inmediatamente.

Cuando se dé una falta: aviso o salida (WARNING o EXIT), el deportista a quien se le haya dado, debe indicar con un gesto que ha entendido la falta. Lo mismo debe ocurrir para el caso de una advertencia.

Si un competidor no está preparado para competir (p.e. si sus protecciones se han desajustado), debe levantar su brazo y retroceder un paso.

Si un combatiente está siendo atendido en su propio rincón (p.e. ajustándose sus protecciones), cuando haya una cuenta de protección (KD) o durante alguna interrupción más prolongada del combate (p.e. si el contrario se ha lesionado) el otro competidor debe ir a un rincón neutral (esquina blanca). En el caso de una cuenta de protección (KD), el árbitro no contará si esto no se cumple.

Después de que un combate ha finalizado, el competidor debe acudir y permanecer inmediatamente junto al árbitro en el área de combate esperando el anuncio del resultado.

Después de que el resultado haya sido anunciado, los competidores deben estrechar la mano de su contrario y del entrenador del contrario educadamente.

Artículo 14. CÓMO NO COMPORTARSE

UN COMPETIDOR NO DEBE:

- Golpear o empujar al contrario con los dos brazos.
- Dar la espalda a su oponente, sin ejecutar una técnica o giro, ni de cualquier otro modo, excepto por la realización de una técnica.
- Empujar o cargar contra el contrario.
- Huir del contrario.
- Escupir el protector bucal.
- Dejarse caer al suelo intencionadamente.
- 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).
- Tocar el suelo del tatami o del ring con ambas manos o inclinarse hasta que la parte superior de su cuerpo quede por debajo de la línea de la cintura.
- Adelantarse con los brazos extendidos.
- Ejecutar técnicas a ciegas (técnicas realizadas sin contacto visual).
- Morder, escupir o arañar al contrario.
- Atacar al contrario si su pierna se engancha entre las cuerdas o engancharle deliberadamente entre ellas.
- 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.
- Abandonar el área de combate durante un combate.
- Atacar al contrario después de que el árbitro haya ordenado "STOP" o después de que el round haya acabado.
- Combatir cuando se ha aplicado grasa o algún líquido (incluso agua) de forma abundante a la cara, cuerpo o a las protecciones.
- Insultar o asaltar al árbitro, jueces, personal de organización o directivos.
- Comportarse (él o sus amigos, entrenadores o representantes) de un modo inapropiado para el deporte durante o después de un combate.
- Realizar técnicas permitidas sobre áreas corporales no autorizadas.
- Huir del contrario y evitar el combate.
- Dejar de combatir cuando piensa que ha puntuado sin esperar a la orden del árbitro o levantar la mano para indicar su puntuación.
- Todas las infracciones a las reglas, dependiendo de su gravedad, deberán merecer una advertencia, un aviso (warning) o, incluso, la descalificación.

Artículo 15. KNOCKDOWN

En Koshiki Control-Contact no hay cuenta de protección "KNOCKDOWN" excepto si el competidor está en mala condición física y rehúsa pelear. Si el competidor se recupera antes de la cuenta de ocho el combate continúa, si no, pierde por Abandono (AB). Lo mismo ocurre si el competidor pretende haberse lesionado o finge un golpe a un área no autorizada.

Artículo 16. 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 cuentan como uno o dos puntos, según los casos.
2. Golpes fuertes el árbitro advierte con un toque de atención al competidor.

3. Golpes muy fuertes el árbitro da un aviso “WARNING” al competidor. Si el contrario necesita un tiempo para recuperarse pueden concederse hasta dos minutos.
4. Golpes muy fuertes y peligrosos el árbitro tiene el derecho de descalificar inmediatamente al competidor sin ninguna advertencia o warning previo.

Artículo 17. WARNING

En caso de un aviso “WARNING” se añaden al tanteo:

1er. WARNING	+ 1 punto al contrario
2do. WARNING	+ 2 puntos al contrario
3er. WARNING	Descalificación (DISQ)

Artículo 18. EXIT

En caso de que el competidor salga del tatami “EXIT” bajo su propia responsabilidad, entonces la salida debe ser tenida en cuenta y penalizada como sigue:

1er. EXIT	Sin penalización
2do. EXIT	Sin penalización
3er. EXIT	+ 1 punto al oponente
4to. EXIT	+ 2 puntos al oponente
5to. EXIT	Descalificación

Artículo 19. INTERRUPCIÓN TEMPORAL POR LESIÓN

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

Artículo 20. ENTRENADORES

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. Para los combates celebrados en tatami sólo estará permitido un entrenador, pudiendo haber dos cuando se desarrollen en el ring; de forma que, sólo el primer entrenador tendrá acceso al ring para atender al competidor y el segundo entrenador será el ayudante del primero.

Una mala actitud de los entrenadores puede afectar al competidor con warnings o descalificación.

Artículo 21. DESCALIFICACIÓN POR COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

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 F.E.K.

Artículo 22. PROTESTAS

Sólo pueden reclamar los entrenadores titulares. Si un entrenador observa que ha habido un error burocrático, deberá comunicarlo inmediatamente dirigiéndose al cuerpo arbitral; si considera que ha sido perjudicado injustamente, previo pago de 50 euros que entregará al Director del Comité Nacional de Árbitros (Inspector de combates), podrá someterse a la decisión del Comité de Apelación del Campeonato, cuyo pronunciamiento, después de estudiar el caso, será seguido por todos. Si dicho Comité no encuentra suficientes motivos para cambiar la decisión, el Entrenador perderá los 50 euros y serán ingresados en la cuenta de la F.E.K., en caso contrario, la decisión podrá ser revocada procediéndose a la devolución del importe.

Artículo 23. INTERRUPCIÓN DE UN COMBATE

Un combate sólo puede ser interrumpido por un árbitro central a la voz de "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.

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 "STOP".

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 24. 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:

- Si realmente hay lesión.
- Quién causó la lesión.
- Si fue o no intencionada.
- Si el competidor se autolesionó.

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

Artículo 25. REGLAS PARA DETENER UN COMBATE ANTICIPADAMENTE - LESIÓN

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. Si es posible determinar quién es responsable y si el deportista lesionado es incapaz de continuar, entonces el competidor que no es responsable de causar la lesión será declarado ganador. En ese caso, no importa si el deportista lesionado es declarado ganador y no puede continuar.
3. Si no está claro quien es responsable, cada caso se decidirá de acuerdo a sus méritos. Un caso típico donde el resultado no está claro es en Koshiki Control-Contact, cuando un competidor da la espalda al contrario y recibe un fuerte golpe en la parte posterior de la cabeza.

Artículo 26. LOS ÁRBITROS Y JUECES

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.

Artículo 27. INSTRUCCIONES DEL ÁRBITRO

<p>"SHAKE HANDS"..... "ESTRECHAR MANOS"</p>	<p>Los competidores se estrecharán la mano sólo al inicio del combate.</p>
<p>"FIGHT"..... "COMBATIR"</p>	<p>Comienza el combate o continúa después de una interrupción.</p>
<p>"STOP"..... "ALTO"</p>	<p>El combate debe detenerse inmediatamente.</p>
<p>"1 POINT RED/BLUE"..... "1 PUNTO PARA EL ROJO/AZUL" "2 POINTS RED/BLUE" "2 PUNTOS PARA EL ROJO/AZUL"</p>	<p>Puntuación para el competidor Rojo/Azul.</p>
<p>"1 POINT RED - 2 POINTS BLUE"..... "1 PUNTO PARA EL ROJO - 2 PUNTOS PARA EL AZUL"</p>	<p>Ataques simultáneos, puntuación diferente.</p>
<p>"NO SCORE"..... "NO HAY PUNTO"</p>	<p>Ataques simultáneos. No hay puntuación.</p>
<p>ONE*TWO*THREE*FOUR*FIVE..... *SIX*SEVEN*EIGHT UNO*DOS*TRES*CUATRO*CINCO*SEIS *SIETE*OCHO</p>	<p>Cuenta de protección "KD" (entre número y número debe transcurrir un segundo).</p>
<p>"THIRD EXIT"..... "TERCERA SALIDA" "FOURTH EXIT"..... "CUARTA SALIDA"</p>	<p>Junto con la correspondiente señal manual, indica una falta que será penalizada.</p>
<p>"FIFTH EXIT - DISQUALIFICATION"..... "QUINTA SALIDA - DESCALIFICACIÓN"</p>	<p>Después de la quinta salida, el competidor es automáticamente descalificado.</p>
<p>"FIRST WARNING"..... "PRIMER AVISO" "SECOND WARNING" "SEGUNDO AVISO"</p>	<p>Junto con la correspondiente señal manual, indica una falta que será penalizada.</p>
<p>"THIRD WARNING - DISQUALIFICATION"..... "TERCER PUNTO NEGATIVO - DESCALIFICACIÓN"</p>	<p>Después del tercer punto negativo, el competidor es automáticamente descalificado.</p>
<p>"REFEREE STOP CONTEST"..... "EL ÁRBITRO DETIENE EL COMBATE"</p>	<p>El árbitro detiene el combate en caso de: superioridad técnica, lesión, etc. "RSC" "RSCH".</p>