



REGLAMENTO

FULL KEMPO

1. NIVELES:

A. Avanzado:

- Superior al Séptimo Grado de su Sistema.

B. Básico:

- Inferior al Séptimo Grado de su Sistema.

2. DEFINICIÓN:

- Se aplica el mismo reglamento que el Kick Light, pero además está permitido el agarre, pie barridos y proyecciones. Por lo tanto es una modalidad de combate continuo que incluye todas las técnicas del Kick Boxing, con la diferencia de que no hay K.O. El ganador se elige por puntuación, y los golpes deben ser controlados y sin excesiva agresividad.

3. EQUIPACIÓN:

- Casco, Bucal, Guantes, Espinilleras y Botines (que cubran el talón).
- Obligatorio mujeres: Peto.
- Obligatorio hombres: Coquilla.
- Se puede usar cualquier protección para proteger una parte dañada del cuerpo siempre que no cause ventaja sobre el oponente.

4. ZONAS DE CONTACTO PERMITIDAS:

- Cabeza: frontal y lateral.
- Torso: frontal y lateral.
- Piernas: Es válido el golpeo entre la cadera y la rodilla tanto en la parte interior como en la exterior y barridos.

5. TÉCNICAS PERMITIDAS:

- Mano: Jab, Directos, Ganchos, Reversos, con contacto moderado.
- Pie: Patadas frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto.
- Los barridos solo son válidos a la altura del botín.
- Las técnicas de puños y piernas deben ser usadas con igualdad durante todo el tiempo del combate, y sólo serán válidas cuando se golpee de forma clara e intencionada.

6. ZONAS DE CONTACTO PROHIBIDAS:

- Articulaciones.
- Cuello: Frente, laterales y parte posterior o nuca.
- Genitales: Cualquier golpe por debajo del ombligo.
- Rodillas.

7. TÉCNICAS PROHIBIDAS:



- Atacar con rodillas, codos, cantos de mano internos u externos, cabezazos, pulgares y hombros.
- Dar la espalda al oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, técnicas de suelo o wrestling y bajadas de cabeza más allá de la cintura.
- Golpear a un oponente enganchado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear al contrario.
- Abandonar el área de combate.
- Seguir después del stop o break o al fin del asalto.
- Echarse aceite en cara o cuerpo.

8. PUNTUACIÓN:

- Al finalizar el asalto se otorgarán 10 puntos a cada competidor (10:10) en caso de empate, en caso de una leve ventaja (10:9) y en caso de una clara ventaja (10:8)

9. TIEMPO:

- La duración de los combates será de 2 minutos

10. AMONESTACIÓN, PENALIZACIÓN Y DESCALIFICACIÓN:

- Cualquier técnica ilegal será penalizada directamente con la resta de un punto al infractor.
Para ello, el árbitro central parará el combate y avisará a la mesa de que reste dicho punto.

11. LESIONES:

- En caso de lesión, el médico tiene 2 minutos dentro del área de combate, para revisar al competidor y decidir si puede continuar.
- Si la lesión es grave y el combate tiene que terminar, los jueces han de decidir:
 - Quien causó la lesión.
 - Si fue o no una acción intencional.
 - Si la lesión fue causada con una técnica ilegal.

Por tanto: Si no hubo ninguna infracción del reglamento, el competidor ileso será declarado ganador.

Si han habido técnicas ilegales por parte del peleador ileso, el competidor lesionado será quien gane el combate por descalificación.

En caso de que el médico declare al peleador lesionado en condiciones de continuar, el combate debe ser reanudado.