



REGLAMENTO

SEMI CONTACT

1. NIVELES:

A. Avanzado:

- Superior al Séptimo Grado de su Sistema.

B. Básico:

- Inferior al Séptimo Grado de su Sistema.

2. DEFINICIÓN:

- Semi-Contact es una disciplina en la que los contrincantes tienen como objetivo marcar el mayor número de puntos. Priman la técnica y la velocidad, ya que los impactos son leves, solo marcando el golpe para sumar los puntos.

3. EQUIPACIÓN:

- Casco, Bucal, Guantes, Guantillas de Semi-Contact, 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: sólo barridos.

5. TÉCNICAS PERMITIDAS:

- Mano: Jab, Directos, 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, pero no pueden ser continuados.
- 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.
- Queda totalmente prohibido golpear con el talón del pie en patadas como la patada en gancho, patadas descendentes y patadas en giro.

6. ZONAS DE CONTACTO PROHIBIDAS:

- Articulaciones.
- Cuello: Frente, laterales y parte posterior o nuca.
- Genitales: Cualquier golpe por debajo del ombligo.
- Piernas (Excepto barridos).
- Se puntuará el contacto en el dorso de la cabeza si el que recibe el golpe gira la cabeza para realizar la esquivas, ya que no se considera una esquivas en si mismo girar la cabeza.



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.

7. PUNTUACIÓN:

- Patadas y puños: 1 punto.
- Patadas a la cabeza: 2 puntos.
- Patadas en salto al cuerpo: 2 puntos.
- Patadas en salto a la cabeza: 3 puntos.
- Barridos: 1 punto.
- Nota: No se puntuarán más de 2 barridos seguidos.

8. TIEMPO:

- La duración de los combates será de 2 minutos.

9. 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.

10. 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 pelador 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.