

2022



FEKM

# REGLAMENTO FULL CONTACT AMATEUR

---

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KICKBOXING Y MUAYTHAI

# **Reglamento Full Contact Amateur 2022**

- **Historia.**
- **Equipación de los competidores.**
- **Técnicas permitidas.**
- **Particularidades del Full-Contact.**
- **Técnicas prohibidas y comportamientos.**

## ▪ Historia

Para entender cómo se produjo la aparición del Karate Full Contact o, en [inglés](#), *full combat* (en América) es necesario remontarse a los años sesenta y setenta del siglo XX.

El Full Contact tiene sus inicios a finales de los años 60 en Estados Unidos. Mike Anderson (Cinturón negro 4ºDAN de [Taekwondo](#) ITF), quien además, era promotor de espectáculos deportivos, comienza a propulsar y a configurar un deporte que más vistoso y si se quiere, algo más real que el resto de las artes marciales en ese entonces.

Todo ello en respuesta a la falta de contacto en las competiciones abiertas de [Karate](#), [Taekwondo](#), [wu shu](#) o [Kung-fu](#), etc.

Donde, además, las reglas de competición seguían el estándar establecido por el Karate japonés de aquella época, es decir, el famoso "punto y pare".

La ironía de ver como una persona le ganaba a otra por puntos ganados por la ejecución rápida de un movimiento, no era un fiel reflejo de la contundencia, ni del potencial que esa persona podía tener.

Por lo tanto, dejaba un vacío de objetividad y generaba en algunos casos polémica, como, por ejemplo, cuando un combatiente asiático de 45 kilos le ganó la final a un estadounidense de 90 kilos con un golpe de puño o un pie marcado.

Mike Anderson junto con otros artistas marciales, deseosos de un mayor contacto en las técnicas y de un mayor espectáculo, comienzan a dar forma de lo que hoy es el Full contact, que no es más que una entremezcla de las patadas típicas del Taekwondo con determinadas técnicas del Karate y los golpes de puño del Boxeo inglés.

Hacia la primera mitad de los años sesenta el [Karate](#) japonés comenzó a difundirse en el continente americano, consolidándose y organizando competencias que en muchos casos eran abiertas y donde se daba cabida a muchos estilos, desde el Taekwondo (o Karate Coreano), hasta estilos de [Kung-fu](#).

Pero los grandes campeones de esas competiciones, en algunos casos no estaban satisfechos.

Los combates se ganaban mediante reacciones y movimientos rápidos, seguidos de golpes estratégicos al punto, por lo que los combates no duraban muchos minutos, ni demostraban la efectividad real de los golpes.

Y la gran mayoría de aquellos campeones tenían aptitudes físicas más que suficientes, no sólo para aguantar más tiempo combatiendo, sino para aplicar muchos más golpes de manera simultánea, combinando puños y piernas.

En algunos casos, había competidores que provenían o tenían experiencia previa en disciplinas más exigentes con un mayor nivel de contacto, como el [Boxeo](#), la [lucha olímpica](#), el [Judo](#), e inclusive en el «boxeo francés» o [Savate](#).

Así fue como se formó un equipo estadounidense con figuras legendarias provenientes del [Karate](#) y el [taekwondo](#) como [Chuck Norris](#), [Bill Wallace](#), [Benny Urquidez](#) y se invitó a un famoso francés, campeón mundial siete veces seguidas de Karate, Dominique Valera (hijo de españoles que emigraron a Francia).

Con este equipo salieron a desafiar a todo practicante de las artes marciales que quisiera medirse dentro de un ring, con los nuevos reglamentos del Full Contact; a enfrentarse al nocaut con ellos. Así recorrieron todo Estados Unidos y Europa obteniendo resultados contundentes: todas las peleas realizadas por el grupo fueron ganadas por nocaut en los primeros rounds, enfrentándose con practicantes de todas las artes marciales, incluso con boxeadores profesionales.

Sin embargo, a parte de los personajes famosos de la historia del full contact, también es justo mencionar que en los orígenes de este deporte hubo muchos competidores que, si bien no alcanzaron la fama, tenían unas capacidades técnicas dignas del espectáculo.

Tras esta etapa se comenzaron a realizar campeonatos por títulos mundiales, consagrándose allí Bill Wallace, Dominique Valera, Fabio Martella, Benny Urquidez, Rodríguez, Jackson, Theriault, etc.

Como modalidad deportiva, el full contact cobra un auge mundial cuando practicantes de otras artes marciales pasan a entrenarse y a competir basándose la metodología entrenamiento para el [Boxeo](#).

Estos métodos, al principio eran bastante mal vistos por los maestros orientales (a más de un practicante lo expulsaron de su estilo o escuela), pero luego se fueron superando estas dificultades. Consolidándose el full contact como un deporte de contacto especialmente desde los años sesenta, hasta los años noventa.

Este deporte se ha propagado principalmente a través de [Europa](#), [Norteamérica](#), [África](#) del norte y [Australia](#). Algunas de las estrellas más populares en las década de [1970](#) y [1980](#) son Bill *Superfoot* Wallace, Benny *The Jet* Urquidez, [Kathy Long](#), Don *The Dragon* Wilson y [Dennis Alexis](#).

Se reglamenta y se diseñan una serie de protecciones para pies y manos, labor que fue realizada por el que es considerado el padre del [Taekwondo](#) ITF en Estados Unidos, el maestro coreano John Ree.

Y que se ponen a prueba en Los Ángeles, el 14 de septiembre de 1974, en una velada organizada por Mike Anderson con una gran afluencia de público y retransmitido por televisión.

- **Equipación de los competidores.**

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta, las cuales serán de las marcas homologadas por el Comité Nacional de arbitraje y, por tanto, por la Federación Española de Kickboxing y MuayThai.

- Los competidores vestirán ropa limpia y material de seguridad como casco, guantes, que estén también limpios y en perfecto estado para su uso.

Los competidores vestirán:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos y protección superior de la cabeza.
- Bucal. (De cualquier color)
- Coquilla.
- Para competidoras es obligatorio el uso protector de pecho.
- Está permitido el uso de pañuelos para cubrir el pelo de la cabeza, para que no sobresalga del casco.

- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Tibial y botín.
- Pantalón largo sin símbolos o letras en tailandés y con la cintura de distinto o igual color que el pantalón.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho, o vendas normales de entrenamiento.
- Está permitido el uso de tobilleras.
- No está permitido el uso de vendajes ligeros en los pies.
- Está permitido el uso de un poco de vaselina en cara o cuerpo. No así el uso de aceites.
- El pelo largo deberá estar recogido en una coleta o trenza, y esta deberá estar por dentro del casco.

**Nota:** En caso de competidoras musulmanas, se les permitirá llevar prendas de manga larga y mallas largas bajo el atuendo de competición, al igual que pañuelo bajo el casco. Esta opción deberá ser íntegra (no parcial).



- **Técnicas permitidas.**

Los combates tendrán la duración de 3 asaltos de 2 minutos, con 1 minuto de descanso entre los asaltos, en los que se utilizarán técnicas de mano y pierna.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada circular, (con posibilidad de golpear con tibia.)
- Patadas laterales.
- Patada de gancho. (no se permite pegar con el talón a la cabeza).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (no se permite pegar con el talón a la cabeza).
- Patada en salto.
- Patada de giro. (se permite pegar con el talón, salvo a la cabeza).
- Barridos a ras de suelo con el lateral del pie, por debajo del tobillo, indistintamente a que pierna se haga, tanto interior como exterior.

- **Particularidad del Full-Contact.**

En la modalidad de Full-Contact está permitido el golpeo de patada circular con la tibia. Para la práctica del Full-Contact se precisa de dos Kickcounter, que serán los encargados de contabilizar las patadas lanzadas por cada competidor. El total de técnicas de pierna en cada asalto debe ser de 6 mínimo.

Cada luchador está obligado a ejecutar un mínimo de 6 técnicas de pierna por asalto. Debe mostrar con claridad su intención de golpear a su oponente por medio de estas técnicas de pierna, sino estas no contabilizarán.

Se contabilizarán todas aquellas técnicas de pierna que marca el reglamento, incluido los barridos, ya que estos, también se consideran como técnicas de pierna.

Durante el combate amateur con una duración de 3 asaltos por 2 minutos, el competidor está obligado a ejecutar un mínimo de 18 técnicas de pierna, 6 técnicas de pierna por asalto.

Tras el primer asalto, los Kickcounters reportarán al árbitro central si él o los competidores, han lanzado o no las técnicas de pierna reglamentarias. Después de esta acción, el árbitro central informará a los competidores en caso de que no hayan lanzado las técnicas de pierna reglamentarias sobre si le falta ejecutar alguna. El competidor tendrá la oportunidad de recuperar las técnicas de pierna que le faltan durante el siguiente asalto, salvo en el último asalto, donde no se pueden recuperar.

Si el competidor no recupera las técnicas de pierna que le faltan desde el primer asalto, será penalizado con un punto.

Si el competidor ejecuta 6 técnicas de pierna en el primer asalto, pero no lo hace así en el segundo, el árbitro central solamente informará al competidor, de modo que pueda recuperar las técnicas de pierna que le faltan durante el tercer asalto.

Si el competidor no recupera las técnicas de pierna que le faltan del segundo asalto, el árbitro central le penalizará con un punto.

Si el competidor ejecutó el mínimo de 6 técnicas de pierna durante el primer asalto y 6 durante el segundo, pero no ejecuta las 6 durante el tercer asalto, el árbitro central le penalizará con un punto, sin tener en consideración el número de técnicas de pierna que, por encima de 6, haya podido ejecutar el competidor durante los dos primeros asaltos.

Por la violación de esta regla, el árbitro central puede imponer al competidor un máximo de dos puntos de penalización. Las penalizaciones por el número de patadas se mantendrán como un asunto separado de los avisos por otras faltas. Pero, si un competidor incurre en dos puntos de penalización por faltas que restase puntos, será automáticamente descalificado.

Cuando se habla de la penalización de un punto, tanto con marcador electrónico, como con el uso de clickers, la penalización real es de 3 puntos por juez.

Los puntos restados por no realizar las técnicas de pierna reglamentarias, serán diferentes a las penalizaciones por advertencias oficiales, pero si contabilizarán con el máximo de puntos menos que se le pueden restar a un competidor, que son 9 puntos por cada juez.

- Técnicas prohibidas y comportamiento

- Golpear por debajo de la cintura con la pierna.
- Golpear en la parte alta de la cabeza.
- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Golpear con el golpe frontal de pierna con la rodilla el muslo, la tibia.
- Golpear en la cadera.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate, o no tener la equipación necesaria.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrar al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Golpear con la rodilla a cualquier parte del cuerpo.
- Bloquear los golpes circulares de pierna con la tibia.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Presentarse sin un entrenador.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente, o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o, la descalificación.

### **ATENCIÓN**

- **ES DE OBLIGATORIEDAD LA LECTURA DEL REGLAMENTO GENERAL DE RING SPORT AMATEUR.**
- **ES OBLIGATORIO LA LECTURA DEL REGLAMENTO DE UNIFORMIDAD.**