



**REGLAMENTO
ARBITRAJE
LIGHT
CONTACT**

EDICION ENERO 2020

REGLAMENTO OFICIAL

GENERAL

INTRODUCCIÓN

Este reglamento reemplaza todas las reglas establecidas con anterioridad. También refleja las Normas oficiales de **FIDAM Amateur Competición**.

Estas reglas vigentes son válidas para todos los países. Se podrán tener en cuenta requisitos legales locales y obligaciones si es necesario.

Este reglamento puede ser traducido a otros idiomas por la ejecutiva nacional. En caso de discrepancia, prevalecerá la versión oficial en inglés.

Este reglamento no se puede copiar, publicar ni distribuir sin el consentimiento específico por escrito de **FIDAM** o **IRC**. Esto incluye copias electrónicas, digitales, físicas o de cualquier otro tipo.

Este reglamento se puede pedir de forma gratuita a través de la página web oficial de **FEDERACION INTERNACIONAL DE ARTES MARCIALES (FIDAM)**

www.fidamworld.com

NORMATIVA GENERAL

- Conocer perfectamente el reglamento deportivo.
- Obtener el PASAPORTE DEPORTIVO.
- Abonar la cuota de inscripción.
- El deportista tiene que obtener un seguro médico deportivo.
- Estar inscrito en el plazo máximo de inscripción descrito por **FIDAM**

Copyright **FIDAM-Europe** – **JUAN PINILLA**, Head referee

REGLAMENTO OFICIAL

REGLAS AMERICAN LIGHT CONTACT (FULL-CONTACT – JAPAN LIGHT KICK (KICK BOXING) – ORIENTAL LIGHT K1 (RULES)

1. ÁREA DE COMPETICIÓN

FIDAM intenta asegurar que los combates de **LIGHT CONTACT** tengan lugar en el ring. **FIDAM** lo considera un deporte de ring, pero se comprende que, en ocasiones, sea necesario realizarlo en zonas de tatami.

Los promotores deben hacer todo cuanto esté en sus manos para que los combates se realicen en el ring.

El área de competición será de superficie lisa, preferentemente tatami a fin de amortiguar las posibles caídas de los competidores, debe tener una medida exacta de **6 X 6 metros** y estará perfectamente señalizada con el fin de que los contendientes se mantengan dentro de esa área.

La zona de combate debe tener una superficie mínima de 36 m², pero no debe superar los 49 m².

2. ROUNDS (ASALTOS) – DURACIÓN

La cantidad de asaltos puede ser de 2 ó 3.

Los asaltos no deben durar más de 2 minutos cada uno.

3. EL PESAJE

El pesaje se realizará siempre antes del inicio de la competición y en el mismo día, durante el mismo estarán presentes un delegado por equipo, el delegado supremo designado por el Organizador de la Competición y el Jefe de Arbitraje.

Los pesos serán los oficiales y adjuntos a este Reglamento.

4. CATEGORIAS DE PESO

CATEGORIA	MASCULINO	FEMENINO	INFANTIL - 12 años	FEMENINO <i>Junior</i>	MASCULINO Junior
Gallo	-54 kg	-50 kg			
Pluma	-57 kg	-54 kg	-25 kg		
Ligero	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-45 kg
Ligero Welter	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-51 kg
Welter	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
Ligero medio	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-59 kg
Medio	-75 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-63 kg
Ligero pesado	-81 kg			-59 kg	-67 kg
Crucero	-86 kg			-63 kg	-71 kg
Pesado	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg	+71 kg
Super Pesado	+91 kg				

Cualquier clasificado internacional debe remitirse a las reglas europeas o mundiales (o con las que se refieran al torneo al que va a asistir).

5. PUNTUACIÓN

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo en el cuerpo	1 punto
Barrido interior/ exterior de pie	1 punto
Patada al cuerpo	2 puntos
Patada a la cabeza	3 puntos
Patada en el aire al cuerpo	3 puntos
Cualquier patada en el aire a la cabeza	3 puntos

BARRIDOS

Todos los barridos deben ser pie a pie y no por encima del tobillo. Para que se puntúe un barrido, éste debe provocar o una caída o un traspíe que lleve al combatiente a tocar el suelo con cualquier parte de su cuerpo aparte de las suelas de los pies.

Incluso el menor contacto con el suelo, implicará que el barrido se considere válido.

6. EDAD DE LOS COMPETIDORES

YOUNGEST	Un YOUNGEST debe ser menor de 10 años el ÚLTIMO DÍA de la competición.
KID	Un KID debe ser mayor de 10 años pero menor de 13 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
JUNIOR	Un JUNIOR debe ser mayor de 13 años pero menor de 16 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
CADETE	Un CADETE debe ser mayor de 16 años pero menor de 18 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
ADULT	Un ADULT hombre o mujer, debe ser mayor de 18 años pero menor de 36 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
VETERAN	Un VETERAN hombre o mujer, debe ser mayor de 36 años pero menor de 40 el ÚLTIMO DÍA de la Competición.
MASTER	Un MASTER hombre o mujer, debe ser mayor de 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competición.

7. ZONAS PUNTUABLES

- Lado de la cabeza
- Cara
- Debajo de la barbilla
- Torso frontal
- Lateral del torso

8. ZONAS ANTIREGLAMENTARIAS

- Parte trasera de la cabeza
- Parte superior de la cabeza
- Cuello
- Brazo
- Mano
- Zona de los riñones

- **De cintura para abajo (excepto debajo del tobillo al realizar un barrido)**

No sólo se puntuarán los movimientos ofensivos. La defensa, el *ring-craft* y la forma física se puntuarán tanto como los primeros.

Se recomienda el uso de *clickers* (dispositivos de marcación de puntos)

9. TÉCNICAS REGLAMENTARIAS

JAB- Puñetazo directo (golpeando con la parte del guante que cubre los nudillos)

REVERSE PUNCH – (CROCHET) Puñetazo girado (golpeando con la parte del guante que cubre los nudillos)

HOOK PUNCH – Gancho (a la cabeza y al cuerpo).

UPPERCUT (a la cabeza y al cuerpo de forma controlada).

FRONT KICK – Patada frontal (a la cabeza y al cuerpo)

LOW KICK – Patada circular al muslo (excepto en **AMERICAN LIGHT CONTACT**)

SIDE KICK – Patada lateral (a la cabeza y al cuerpo)

CURVING FRONT KICK – Patada frontal curva (a la cabeza y al cuerpo)

HOOK KICK – Patada en gancho (a la cabeza y al cuerpo) incluida la **SPINNING HOOK KICK** – patada gancho giratoria.

JUMP SPINNING HOOK KICK - patada gancho giratoria en salto (a la cabeza y al cuerpo)

BACK KICK – Patada circular inversa (a la cabeza y al cuerpo)

SPINNING BACK KICK – Patada giratoria por detrás (a la cabeza y al cuerpo)

JUMP BACK KICK – patada circular inversa en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

JUMP SPINNING BACK KICK - Patada giratoria por detrás en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

ROUNDHOUSE KICK – Patada giratoria (a la cabeza y al cuerpo)

JUMP ROUNHOUSE KICK - Patada giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

INSIDE & OUTSIDE CRESCENT KICK - Patada ascendente - descendente interior y exterior (a la cabeza y a cuerpo)

JUMP INSIDE & OUTSIDE CRESCENT KICK - Patada ascendente – descendente interior y exterior en salto (a la cabeza y a cuerpo)

INSIDE & OUTSIDE AXE KICK – Patada descendente (a la cabeza y al cuerpo). (Se incluye patada descendente en el aire)

SWEEP TO THE INSIDE AND OUTSIDE OF THE OPPONENT ´S FOOT – Barrido interior o exterior al pie del oponente (ejecutado con la parte interior del pie y por debajo de los tobillos de ambas piernas).

DROP FOOT SWEEP - (barrido de suelo) se ejecutará en la parte exterior del pie del oponente, así como el **DROP REVERSE FOOT SWEEP** (barrido de suelo invertido).

10 TÉCNICAS NO REGLAMENTARIAS

Cualquier golpe con la palma de la mano abierta (bofetadas, palmadas, etc.).

KNIFE HAND (golpe con la mano abierta y en tensión). (Se incluyen **SPINNING/TURNING KNIFE HAND STRIKE**).

RIDGE HAND (golpe en posición **KNIFE HAND** con el pulgar)

DROP SWEEP (barrido de suelo) o **REVERSE DROP SWEEP** (barrido de suelo invertido).

PALM HEEL STRIKE (golpe con la parte inferior de la palma de la mano) y golpes con los codos.

Cualquier lanzamiento o *Takedown* (derribo) y empujar con los brazos.

Patadas a las piernas, rodillazos, cabezazos y uso de los muslos.

Tocar el suelo con alguna parte del cuerpo que no sea las plantas de los pies. Cualquier movimiento ciego.

11. ACCIONES NO REGLAMENTARIAS

- **Maldecir o insultar**
- **Atacar verbalmente al oponente u oficiales. Acusar al competidor u oficial de engaño o hacer trampas.**
- **Ejecutar patadas y golpes descontrolados, así como lanzarlos contra las articulaciones.**
- **Golpear en la parte superior de la cabeza o en la parte posterior del cuerpo. Asestar golpes o patadas a las partes bajas.**
- **Arañar, morder o escupir. Asestar puñetazos o patadas después de que el árbitro haya parado el combate.**
- **Abandonar la zona de combate, tirarse al suelo o correr alrededor de la zona.**
- **Utilizar equipamiento defectuoso o que no se adapte adecuadamente.**
- **Perder el tiempo de forma antideportiva.**
- **Ofender por vestimenta, gestos o palabras inapropiados. Exceso de poder.**
- **Negarse a tocar los guantes con el oponente o cualquier otro comportamiento antideportivo.**

Todas las ofensas que arriba se muestran pueden ser castigadas por el árbitro. El árbitro puede decidir amonestar verbal u oficialmente, restar un punto o descalificar al competidor dependiendo de la gravedad de la ofensa.

12. EQUIPAMIENTO DEL LUCHADOR

CASCO DE PROTECCIÓN: Debe cubrir la parte superior de la cabeza. Tiene que ser un casco de protección de artes marciales, estar en buenas condiciones y que se ajuste bien. Se podrá llevar una visera que cubra toda la cara, o la mitad, si se demuestra que lo requiere por condiciones médicas. Se deberá autorizar por el promotor con anterioridad al comienzo del torneo.

PROTECTOR BUCAL: Deben ser de artes marciales o boxeo. No se aceptan las de fútbol o rugby.

GUANTES DE BOXEO: Deben ser de 10 onzas para todos.

BOTINES (AMERICAN LIGHT KICK): Deben cubrir el empeine y el talón. Tienen que ser botines completos. Los botines deben cubrir el pie entero.

COQUILLA GENITAL: Tanto para hombres como para mujeres, (Senior y Junior). Se deben llevar debajo de la ropa, y no por fuera.

ESPINILLERAS TOBILLERAS (DE 1 PIEZA): Se deben llevar debajo de la ropa, y no por encima. No se deben llevar por encima de la rodilla.

PETO: Su uso es imprescindible para las mujeres *JUNIOR* y *SENIORS*.

13. INDUMENTARIA COMPETIDORES

Los competidores deberán llevar un equipo apropiado y limpio. Las uñas de los pies deberán estar limpias y cortadas. Tendrán que llevar puesta una camiseta limpia que asegure que la mitad superior del brazo esté cubierta por la manga. Se permite el uso de un *Gi* tradicional o un pantalón de *KICK BOXING*. Se permite llevar los nombres de los patrocinadores y slogans siempre que sean de buen gusto y no ofendan a nadie.

Se debe llevar pantalones de artes marciales. Los pantalones deben cubrir el *velcro* con el que se abrochan las botas y tener una longitud adecuada.

No puede haber cremalleras, bolsillos o botones en los pantalones. Los pantalones de chándal no están permitidos.

Se permite llevar vendaje en las manos; 2'5m como máximo. Se pueden utilizar las cintas; su uso se recomienda por parte de **FIDAM** por cuestiones de seguridad.

El árbitro puede considerarlo inapropiado si se utiliza demasiado.

El pelo largo se debe recoger. Ningún competidor podrá llevar objetos metálicos o de plástico consigo, incluyendo pendientes, gafas, relojes, horquillas, cadenas, anillos, piercings, etc.

Se permite el uso de lentillas bajo la responsabilidad del competidor.

REVISIÓN DE LA INDUMENTARIA

Todo competidor está sujeto a una revisión de indumentaria antes del comienzo del combate.

Las revisiones se realizarán por los jueces de línea, pero sólo del mismo sexo. Si no hay ninguna juez o árbitro disponible, una oficial deberá revisar a todas las competidoras.

14. UNIFORME OFICIAL DE ARBITROS Y JUECES

- **POLO OFICIAL FIDAM (de manga corta o larga).**
- **PANTALÓN NEGRO**
- **CALCETINES NEGROS**
- **ZAPATILLAS NEGRAS**

15. INDUMENTARIA COACHS

El **COACH** debe llevar el equipamiento deportivo adecuado y limpio, así como calzado deportivo.

El **COACH** no puede llevar la indumentaria oficial.

16. ARBITROS, JUECES Y ORGANIZACIÓN

ARBITRO CENTRAL

El árbitro es la única persona que puede detener el encuentro. El médico tendrá que avisar al árbitro mediante señas si quiere que el combate se pare. El *coach* podrá retirar al púgil.

El árbitro podrá cambiar a todos los oficiales de su zona si así lo desea. Esto no puede ocurrir durante un combate a menos que un oficial esté enfermo.

El árbitro podrá restar un punto, o descalificar al púgil, si se muestra un comportamiento antideportivo.

Un árbitro puede descalificar a un púgil si éste o ésta no está preparado para combatir tras habersele llamado repetidamente. (Esto incluye no llevar el equipamiento de seguridad correcto o no presentarse). Se dará un minuto, y el cronometrador indicará cuándo éste ya ha pasado. El vencedor será el púgil que esté listo para combatir, y el encuentro se guardará como *Walk Over* (derrota fácil).

El árbitro podrá descalificar a uno de los púgiles, tras una decisión mayoritaria entre jueces y árbitros, si se utiliza una fuerza excesiva. Se podrá amonestar por exceso de fuerza sin consultar a los jueces.

El árbitro podrá amonestar o descalificar al púgil si se muestra agresión hacia alguno de los oficiales. La agresión física hacia alguno de los oficiales acarreará la expulsión inmediata del recinto, se deberá presentar un informe al **FIDAM Rules Director (amateur)** (director de reglamento de **FIDAM**) de la sede estatal por medio de un correo electrónico en el plazo de 7 días. El púgil permanecerá sancionado hasta que el *Rules Director*, en colaboración con el **FIDAM IRC**, trate el asunto. La expulsión permanente de **FIDAM EUROPE** será el resultado más probable.

JUEZ CRONOMETRADOR

FINAL DEL COMBATE

El cronometrador indicará el final del combate con un silbato, una campana o lanzando un *Beanbag* (saco relleno de bolitas).

El árbitro dirá «*STOP*» y los púgiles dejarán luchar. Se deberá anotar cualquier punto marcado entre la indicación del cronometrador del final del tiempo y la señal de «*STOP*» dada por el árbitro.

Sólo el árbitro puede parar el combate, no el cronometrador. El árbitro indicará el vencedor dando el resultado de la puntuación y levantando el brazo del ganador.

Los púgiles deberán tocarse los guantes de nuevo tras el final de combate.

JUEZ

A la hora de dar una puntuación inicial, el juez deberá tener en cuenta:

La mejor defensa; el mejor ataque; el mejor contraataque; el mejor uso del ring y de espacio; los puntos anotados por el uso de movimientos reglamentarios, asestados a zonas reglamentarias y usando la fuerza reglamentaria; la forma física; la diversidad de movimientos y zonas de puntuación; el número de patadas exitosas y el estado y la forma físicos del púgil al acabar el combate.

El número de puntos anotados por el púgil puede ser irrelevante si éste sólo usa movimientos de manos. Setenta puñetazos y ninguna patada no es una muestra de *KICK BOXING*, y debe ser juzgado como tal.

Sin tener en cuenta otros factores, si un púgil no asesta patadas, no podrá ganar el asalto.

REGLA DE PATADAS

No hay un número mínimo de patadas en *LIGHT CONTACT* bajo el reglamento de **FIDAM**. Cada púgil deberá DAR PATADAS CONSTANTEMENTE durante todo el asalto. Si uno de los púgiles da patadas durante 30 segundos, pero no lo hace en los 90 segundos posteriores, no habrá dado pateado constantemente. Se deberá asestar una cantidad proporcionada de puñetazos y patadas a lo largo del asalto.

Si el juez considera que alguno de los púgiles no se ha ceñido a la norma de las patadas constantes, deberá informar al árbitro al final de cada asalto. El árbitro deberá, pues, hablar con el púgil antes del siguiente asalto e informarle de la queja del juez. El rechazo continuo de dar patadas regularmente puede suponer una amonestación del *Center Referee*. Esto se deja a criterio del *Centre Referee*, y puede llegar a una reducción de puntuación si se repiten las amonestaciones.

17. COMIENZO DEL COMBATE

Se revisará el equipamiento de ambos púgiles en sus respectivas esquinas. La responsabilidad de examinar a los púgiles recae en el árbitro. El árbitro llamará a ambos púgiles al centro del ring, donde les dará las instrucciones pertinentes. Los *coach*, si han escuchado las instrucciones, deberán volver a sus esquinas y abandonar el ring

dejando las esquinas despejadas. Los púgiles deberán tocar los guantes para mostrar una buena actitud deportiva.

El árbitro deberá comprobar que los médicos, el cronometrador y todos los jueces estén listos antes de levantar el brazo y decir «*Fight*».

18. DURANTE EL COMBATE

Los púgiles deberán combatir, haciendo uso de movimientos de boxeo y patadas, hasta que el árbitro diga «*Stop*». Si uno de los púgiles necesita ajustarse el equipamiento de seguridad deberá dar un paso hacia atrás y realizar la letra «T» con las manos. El árbitro tendrá que parar el tiempo en este caso. Los continuos ajustes del equipamiento podrán suponer una amonestación por parte del árbitro.

El árbitro deberá parar el tiempo para realizar la amonestación; llamar al púgil al centro del cuadrilátero; levantar un dedo por la primera amonestación, dos por la segunda, y así sucesivamente; y mostrar a cada juez que se ha realizado una amonestación a uno de los púgiles. Se reanudará el combate con la palabra «*Fight*». Si uno de los púgiles no está en condiciones de combatir, o se siente abrumado, el árbitro puede hacer una cuenta de 8 segundos. El púgil que no esté involucrado en dicha cuenta será mandado a la esquina neutra. No se parará el tiempo por una cuenta, así como ésta no se detendrá aun habiendo acabado el tiempo. La cuenta se tiene que finalizar. Entre asalto y asalto, el árbitro deberá permanecer en una de las esquinas neutras.

19. FINAL DEL COMBATE

Una vez que el cronometrador indique que el tiempo ha acabado, el árbitro deberá decir «*Stop*», indicar que el encuentro ha concluido, y mandar a los púgiles de vuelta a sus respectivas esquinas. El árbitro deberá recoger las tarjetas de puntuación de los jueces, cedérselas al *Senior Judge* (juez mayor), y llamar a los púgiles al centro del ring. Se indicará al vencedor levantando el brazo del púgil elegido por decisión mayoritaria, dividida o unánime.

Los púgiles deberán agradecer al árbitro por sus esfuerzos, y a continuación tocarán los guantes y saludarán al *coach* del oponente.

20. ANOTACIÓN DE PUNTOS

Habr  1  rbitro y 3 jueces puntuando (sentados).

Cada asalto se punt a de la siguiente forma:

VENCEDOR	10 PUNTOS	
EMPATE	10 PUNTOS	10 PUNTOS
PERDEDOR	9 PUNTOS	8 PUNTOS

El vencedor de cada asalto obtiene 10 puntos como puntuaci n inicial.

Si hay un empate, ambos p giles obtendr n los 10 puntos.

El perdedor de cada asalto obtiene 9.

Es posible dar 8 puntos cuando uno de los p giles no muestre nada que merezca la pena (bajo el punto de vista de los jueces) y sea aventajado.

21. AMONESTACIONES

FUERZA

La fuerza involucrada en *LIGHT CONTACT* debe ser m nima. Cualquier exceso de fuerza ser  castigado por el  rbitro central. Dependiendo de la gravedad, el  rbitro dispondr  de las siguientes opciones:

- **Amonestar al p gil**
- **Descontar puntuaci n**
- **Descalificar al p gil**

22. AMONESTACI N SALIDAS DE  REA DE COMPETICI N

1  Amonestaci n

2  Amonestaci n

3  Amonestaci n: Implica la reducci n de un punto.

4  Amonestaci n: Descalificaci n.

NOTA IMPORTANTE: Las amonestaciones de árbitros y de área se mantendrán separadas y no se podrán mezclar.

Para hacer una amonestación de árbitro o restar un punto se ha de detener el tiempo mostrando la letra «T», realizada con las manos, al cronometrador. Se deberá llevar al púgil al centro de la zona de combate para encarar al árbitro. Éste deberá informar al púgil de por qué ha sido penalizado. El árbitro indicará el número de la amonestación mostrando el número pertinente con los dedos antes de enseñarlos al encargado del marcador y señalar al púgil. El árbitro indicará la disminución de puntos sujetándose el codo con la mano izquierda, apuntando con el dedo índice hacia el techo y bajándolo hasta apuntar al suelo.

El árbitro podrá hacer una amonestación, disminución de puntos o descalificación a cualquiera de los púgiles por el comportamiento de su *coach*. Los modales de los *coachs* forman parte del equipo del púgil, y éste es responsable del comportamiento de su *coach*.

Un luchador no podrá recibir una amonestación y un punto al mismo tiempo

23. MINUS POINTS (REDUCCIÓN DE PUNTOS)

Se deben descontar todos los *Minus Points* y *Counts*, y se tiene que indicar la puntuación TOTAL del asalto.

Toda amonestación se tendrá que indicar en el apartado de *Warnings* en la hoja de resultados. Recibir 3 amonestaciones implica una *Minus* (reducción de puntuación). Aun así, se tendrá que indicar como 3ª amonestación, pero la reducción de puntos se realizará sobre la puntuación TOTAL de asalto.

Un juez puede llevar a cabo una *Minus* de juez por infringir las normas varias veces. Si el *Center Referee* no se ve la infracción, el juez podrá reducir la puntuación indicando una letra «J» en el apartado *Minus Points* del documento.

Se DEBE indicar el motivo de la amonestación en la hoja de resultados.

Un juez no podrá realizar una amonestación si el árbitro vio la infracción pero decidió no hacer nada. La amonestación de juez es

puramente una herramienta para que le juez castigue una infracción que el árbitro no ha visto.

24. LESIONES

REGLAMENTO DE LESIONES

Si se hiere a uno de los púgiles y éste no puede continuar, el árbitro deberá preguntar a los jueces si ha habido una falta. Es necesaria una decisión mayoritaria entre los dos jueces y el árbitro para determinar si ha sido un accidente o no. El árbitro no podrá tomar la decisión él sólo.

Si se hiere a uno de los púgiles y se finaliza el combate por una falta, el púgil inocente que la haya sufrido será declarado vencedor.

Si se hiere a uno de los púgiles y se finaliza el combate por un accidente, el árbitro pedirá a los jueces que rellenen una tarjeta de puntuación hasta el momento anterior a la lesión. Tarjetas de puntuación indicarán el vencedor.

No se puntuarán los asaltos inacabados, y si uno de los púgiles sufre una lesión en el primer asalto, y ha sido un accidente, se considerará «no contest». Si el torneo es de tipo *knockout*, el púgil lesionado podrá pasar al siguiente asalto o, en caso de ser la final, ser declarado vencedor.

En *Light Contact* se realiza una cuenta de 8 segundos. Esto supone una penalización de reducción de puntos para el púgil implicado. La cuenta sólo se podrá utilizar cuando el púgil no esté en condiciones de combatir o esté recibiendo golpes muy intensos que le impidan hacer frente al combate. Si se realizan 3 cuentas en un mismo asalto, o 4 en un encuentro, acabará el combate a favor del otro púgil.

En el caso de que un golpe aturda a uno de los púgiles, el árbitro deberá parar el tiempo y hablar con los jueces. Si por MAYORÍA se determina que ha sido falta, el árbitro deberá penalizar al que la ha cometido. Si por MAYORÍA se determina que ha sido un accidente, no habrá penalización. La penalización podrá ser una amonestación o una reducción de puntuación.

Antes de que uno de los púgiles reanude el combate tras haber resbalado o caído a la lona, el árbitro limpiará cualquier suciedad o humedad de los guantes del púgil.

El médico o el encargado de primeros auxilios pueden decidir si uno de los púgiles no puede continuar. Un árbitro o un juez no pueden determinar la gravedad con la que un púgil puede ser herido y debe recibir consejo por parte del equipo médico.

No se aceptará protesta alguna ante una decisión médica

Un árbitro no puede modificar ninguna de las reglas de **FIDAM EUROPE** y no podrá anular ninguna decisión médica.

25. MODALIDADES DE LIGHT CONTACT

LIGHT CONTACT (FULL-CONTACT)

Mismas normas del reglamento de **LIGHT CONTACT**

LIGHT KICK (KICK BOXING)

Idéntico al **AMERICAN LIGHT CONTACT (FULL-CONTACT)** más Patadas en los muslos.

LIGHT K-1 (RULES)

Idéntico al **LIGHT KICK (KICK BOXING)** con Patadas en los muslos y golpes de rodilla.

En infantiles no se puede dar con rodillas a la cara.