FEDERACION ESPAÑOLA DE KICKBOXING

Gobierno de La Rioja

Políticas Sociales, Familia, Igualdad y Justicia
Deporte e Instituto Riojano de la Juventud

FEDERACIÓN RIOJANA DE KICKBOXING Y D. A
C/ MONCALVILLO, 2 C. P. 26007
EDIFICIO FEDERACIONES
TFN/FAX 941 56 01 57
E-MAIL FERIOJAKICK@HOTMAIL.COM
E-MAIL FRKICKBOXING@FRKICKBOXING.ES
www.frkickboxing.es
TWITTER
FACEBOOK

FEDERACIÓN RIOJANA DE KICKBOXING FORMAS Y SEMI REGLAS OFICIALES PARA AMATEURS-PROAMATEURS

NORMATIVA JUEGOS DEPORTIVOS TEMPORADA 2015-2016

IMPRESCINDIBLE

LICENCIA FEDERATIVA DE GRADOS. ACTUALIZADA POR LA FEDERACIÓN RIOJANA DE KICKBOXING.

REGLAS PARA LOS PARTICIPANTES EN LOS JJDD DE LA RIOJA DE KICKBOXING 2015/2016

En los JJDD de kickboxing en las modalidades de formas y semi, "no" por su participación y proclamarse campeón de kickboxing 2015/2016, dará derecho a la participación de los Campeonatos Nacionales oficiales organizados por la Federación Española de Kickboxing, solo será válido y puntuable objetivamente para los Seleccionadores correspondientes a estas pruebas.

Al finalizar los JJDD de Kickboxing y en fechas señaladas por los Seleccionadores de la Federación harán varios entrenamientos y pruebas con los campeones de los JJDD y decidirán objetivamente quien representará a la Federación Riojana de Kickboxing en los campeonatos de España de Formas y Semi-Contact.

CATEGORÍAS JJDD DE LA RIOJA DE KICKBOXING 2015/2016

CATEGORIA	AÑO DE NACIMIENTO
PREBENJAMIN	2008 - 2009
BENJAMIN	2006 - 2007
ALEVIN	2004 - 2005
INFANTIL	2002 - 2003
CADETE	2000 - 2001
JUVENIL	1997 - 1998 - 1999

FECHA TOPE DE INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se harán a través de la federación, en el Edificio las Federaciones, C/Moncalvillo, Nº2 - 3ª PLANTA los MARTES Y JUEVES de 10.30 a 13.30 horas Tfno.941 570256

Se podrán inscribir durante toda la temporada, pero con 10 días de antelación a la celebración de la jornada

El formulario de inscripción es obligatorio para todos los deportes, tanto individuales como colectivos, el cual irá acompañado de la relación nominal de participantes, así como del justificante de pago del correspondiente precio público. No se dará de alta a ningún participante sin dicho justificante de ingreso.

Tal como se señala en el Decreto 61/2012, de 14 de septiembre, por el que se establece y regula el precio público por la participación en la actividad denominada Juegos Deportivos de La Rioja" son sujetos obligados al pago del precio público, las entidades que soliciten la inscripción para participar en modalidades deportivas colectivas e individuales". El justificante de ingreso deberá reflejar lo siguiente:

Nombre de la entidad y nombre del equipo (Se puede hacer un único ingreso con todos los inscritos. Si hay posteriores altas, se ingresará el importe correspondiente a las mismas, cuando se formalicen)

El precio público a ingresar por la entidad a través de la cual se formaliza la inscripción, se determinará de acuerdo con lo establecido en las tarifas que se indican a continuación: Kickboxing 8€ por inscripción Individual

La federación Riojana de Kickboxing y la Dirección General del Deporte, publicarán los resultados e incidencias de cada jornada en sus respectivas páginas web:

www.frkickboxing.es o Facebook: federación riojana de kickboxing
www.larioja.org/deporte

RESPONSABLE DE LOS JJDD DE KICKBOXING 2015/2016

Delegada responsable de los Juegos Deportivos de kickboxing para las comunicaciones es Dª Nuria Blanco Mancebo, Tfno. 6640326485, mail feriojakick@hotmail.com.

SEGURO DEPORTIVO

Todos los inscritos en los Juegos Deportivos de La Rioja en la temporada 2015-2016 tendrán la cobertura de un seguro deportivo de accidentes. La inscripción se hará efectiva dentro de los 10 días siguientes a la recepción de la documentación. El accidente deportivo sufrido por un deportista que no esté debidamente inscrito en los Juegos Deportivos de La Rioja temporada 2015-16, será responsabilidad de la entidad.

Ante un accidente deportivo se actuará siguiendo los pasos que marca el Protocolo Médico, elaborado por la D.G.D. e IRJ, cuya información estará disponible en la página web.

RECRIMINACIÓN EDUCATIVA AL PÚBLICO

La normativa específica de cada modalidad deportiva regulará la forma concreta de proceder cuando la actitud y el comportamiento de los espectadores asistentes a una competición sea contrario a las normas básicas de la buena educación y del respeto a todas las personas que forman parte e integran los distintos estamentos del deporte. En todo caso, este procedimiento determinará la suspensión de dicha competición durante un minuto, en el que los deportistas junto con sus entrenadores y el juez/árbitro mantendrán un minuto de silencio en el centro del espacio deportivo. La suspensión la determinará el Juez/árbitro que la hará constar en el acta.

REGLAMENTO DE FORMAS OFICIALES

Artículo 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

1. El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos. El suelo deberá ser de madera o similar pudiendo realizarse en tatami o ring.

2. El área de competición no tiene medidas fijas, sin embargo, tendrá que ser lo suficientemente grande como para permitir la correcta realización de la Forma (mínimo 5 x 5m y máximo 8 x 8m).

Artículo 2. VESTIMENTA OFICIAL

1. Los organizadores, árbitros y jueces deberán vestir correctamente con traje oscuro (preferentemente negro o azul oscuro), camisa blanca manga corta, si no se lleva traje, si el pantalón negro o azul oscuro y pajarita o corbata.

2. Cualquier persona que no cumpla con esta norma podrá ser eliminada de la competición.
   Los deportistas, deberán vestir con full tegui y el cinturón correspondiente a su categoría y grado

Artículo 3. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1. Existen dos clases de competición de FORMAS: equipos e individual. Los encuentros por equipos consistirán en competición entre equipos de tres a cinco personas (masculino, femenino o mixto). El encuentro individual de FORMAS consiste en la realización individual por separado masculino y femenino. En ambas clases de competición **NACIONAL** existirán las categorías: alevín hasta 7 años, infantil de 8 a 10 años, juvenil de 11 a 13 años, cadete de 14 a 16 años y sénior desde 17 años.
2. La competición de FORMAS puede ser a una vuelta o a dos vueltas. A una vuelta la FORMA deberá ser oficial y a dos vueltas, la primera oficial y la segunda oficial o libre.

3. La FORMA libre debe contener los principios fundamentales del Kickboxing.

Artículo 4. JUECES

1. De tres a seis Jueces titulados frkb serán designados por cada área de competición

2. La colocación de los Jueces podrá ser en línea o uno en el centro y los demás en las esquinas.

3. Con el fin de agilizar la competición serán convocados secretarios y anunciadores.

4. Un jefe de tatami

Artículo 5. 1º.- PUNTUACIÓN CARTULINAS CON NUMERACIÓN

1. El resultado final de un encuentro de FORMAS será determinado por la suma de puntos conseguidos en cada FORMA, sin mezclarlas (excepto en empates).
2. Cuando la competición de FORMAS se realiza a una vuelta, la primera vuelta selecciona a ocho competidores y la segunda vuelta selecciona al primero, segundo, tercero y cuarto puesto. Cuando la competición se realice a una vuelta se clasificarán directamente los cuatro primeros puestos.

3. Cada Juez enseñará la puntuación mediante cartulinas, de manera que los puntos serán sostenidos con la mano derecha y los decimales con la mano izquierda. Esto no será necesario si los jueces anotan la puntación directamente en las hojas oficiales.

4. El baremo de puntuación otorgado por los Jueces oscilará entre:

   - Primera vuelta: de 6 a 8
   - Segunda vuelta: de 7 a 9

5. El secretario sumará las puntuaciones de todos los Jueces (cuando sean cinco se anularán la máxima y la mínima) y en caso de empate ganará el que tenga mayor mínima, si el empate sigue ganará quien tenga la mayor máxima. En el caso de la segunda vuelta se empezará por la segunda FORMA pasando si es necesario a la primera.

   En caso de que se mantenga el empate se realizará otra FORMA que puede ser repetida, oficial o libre.
6. Cualquier FORMA podrá ir acompañada con música.

Articulo 5. A PUNTUACIÓN CON BANDERINES ROJO Y AZUL

1º.- De 3 ó 4 Árbitros, los árbitros se colocaran en las tres o cuatro esquinas, llevaran dos banderines uno rojo y otro azul uno en cada mano, los competidores de diferente clubs, se colocaran DE UNO EN UNO en las esquinas roja y otro en la esquina azul.

2º.- Los árbitros levantaran el banderín del color del ganador, pasando el ganador a otra ronda permaneciendo en su esquina hasta ser eliminado si así fuera por los diferentes competidores de su categoría.

3º.- En cada ronda ganada sumará 8 puntos, y el perdedor sumara 6 puntos, a igualdad de puntos, se hará el desempate en las finales de los JJDD de kickboxing de formas.

Artículo 6. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN ÁRBITRAL

1. Los criterios para la decisión serán adoptados en relación con los puntos importantes en la ejecución de las FORMAS: vestuario oficial, presentación y terminación, sentido, vivencia, concentración, mirada penetrante, línea de realización, técnica correcta, equilibrio, ritmo y sensación final.

2. Se tomará en cuenta para la decisión: el grado de dificultad de la FORMA relacionado con los puntos importantes de ejecución de las FORMAS.

3. Un competidor quedará descalificado y no se otorgará puntuación si:

   - No realiza la posición de preparación, saludo y espera al empezar y terminar la FORMA.

     No pronuncia el nombre de la FORMA desde la posición de espera al empezar.

   - Interrumpe la FORMA más de cinco segundos y no sigue.

4. Cuando un competidor dude (en general), se le olvide o cambie alguna técnica o posición en una FORMA oficial, se le restará puntuación en base al siguiente criterio:

   Se penalizarán dos tipos de faltas: LEVES y GRAVES.

   - LEVE.- será aquella falta que afecte a la mejor o peor realización de los puntos importantes en la ejecución de las FORMAS.

   - GRAVE.- será aquella falta que omita alguna técnica o posición, la modifique o afecte ostensiblemente a los puntos importantes en la ejecución de las FORMAS.

Dudar o pararse en cualquier FORMA hasta tres segundos se considerará falta LEVE, si llega hasta cinco segundos falta GRAVE y más de cinco segundos equivaldrá a no seguir.

Las faltas LEVES nunca rebasarán las cinco décimas de penalización por falta.

Las faltas GRAVES rebasarán obligatoriamente estas cinco décimas.

Artículo 7. OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. El competidor o equipo, en su caso, responderá a la llamada de su nombre, acudiendo directamente al área de competición y saludará al panel de Jueces adoptando la posición de preparación, después empezará cuando oiga la señal del Juez Central.

2. El Juez Central pedirá la decisión y dará un pitido largo y otro corto de silbato. Los Jueces al unísono elevarán sus puntuaciones o los banderines de forma que sean visibles. Con otro pitido corto girarán las cartulinas 180º (si es necesario) y con un último pitido bajarán los marcadores o los banderines Las puntuaciones otorgadas por los Jueces, también podrán ser anotadas en las hojas oficiales directamente, con la utilización de los banderines será la mesa oficial, la que en una hoja aparte donde estén incluidos las categorías será la que anote las puntuaciones para un buen control.

Artículo 8. LISTA DE FORMAS OFICIALES

1. BLOCAJES

2. DESVÍOS

3. ESQUIVAS

4. LIBRES CON, O SIN MUSICA

REGLAMENTO DE SEMI-CONTACT

Artículo 1. INSCRIPCIONES DE PARTICIPACIÓN

Las inscripciones de participación para competiciones deberán ser tramitadas de acuerdo con el contenido recogido en lo mismo que en el reglamento de FORMAS OFICIALES.

NOTIFICACIÓN

Artículo 2. LICENCIA FEDERATIVA DE GRADOS. ACTUALIZADA POR LA FEDERACIÓN RIOJANA DE KICKBOXING.

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

Artículo 9. PUNTUACIÓN EN SEMI-CONTACT

Todos los golpes permitidos, con una potencia máxima del 40%, que toquen un área puntuable del contrario cuentan como un punto, con la excepción de las técnicas de pierna al tronco dos puntos y a la cabeza tres puntos.

El tanteo debe ser señalado por el árbitro central y dos jueces (la organización podría acordar de 1 a 4 jueces). Asimismo, también podrá haber un Supervisor de combates y un Inspector de combates.

Todos los puntos se conceden con el sistema de mayoría entre el árbitro y los jueces (p.e. para puntuar entre un árbitro y dos jueces será necesario que, al menos, dos de ellos señalen lo mismo). 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, deberán indicarlo inmediatamente con el gesto manual apropiado. Después de cada técnica puntuable que haya sido reconocida a la voz de "STOP" del árbitro, se detendrá el cronómetro y el árbitro 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 "NO SCORE", 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.

Si un competidor tiene una ventaja de 10 puntos tanto en eliminatorias como en finales, ese deportista debe ser declarado ganador. Esto sucederá, incluso, si el combate no ha acabado, ya que el competidor es obviamente superior.

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 SEMI-CONTACT

TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDAS:

- Largas (directo, volea 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).

TÉCNICAS DE PUÑO NO PERMITIDAS:

- Ataques sin control.
- Puño interno (palma de la mano cerrada).
- Reverso (dorso del puño por detrás en giro).
- Puño martillo (externo o interno).
- Mano abierta (dedos, bordes, palma, dorso, muñeca, etc.).
- Golpear con los pulgares.
- Golpear con el antebrazo.
- Golpear con el codo.
- Golpear con el hombro.
- Golpear con la cabeza.
- Golpear con ambos puños simultáneamente.
- Proyecciones.
- Empujar con uno o ambos brazos.
- Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- 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.

TÉCNICAS DE PIERNA NO PERMITIDAS:

- Ataques sin control.
- Ataques con el talón.
- Ataques con las espinillas.
- Ataques con las rodillas.
- Ataques con los muslos.
- Barridos y enganches con el empeine, talón y canto externo del pie.
- Segados.
- Blocajes de pierna.
- Desvíos de pierna.

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 Semi-Contact deben ser realizadas contra las siguientes partes del cuerpo:

- Cabeza (frontal y lateralmente).
- Parte superior del tronco (frontal y lateralmente).
- 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 nuez, 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.
- Agarrar, abrazar o sujetar los brazos del contrario (clinch ilegal).
- Adelantarse con los brazos extendidos.
- Ejecutar técnicas a ciegas (técnicas realizadas sin contacto visual).
- Usar llaves o técnicas de Judo y proyecciones.
- Morder, escupir o arañar al contrario.

- Agarrar al contrario.
- Atacar al contrario si su pierna se engancha entre las cuerdas o engancharle deliberadamente entre ellas.
- Atacar al contrario que está cayendo o que ya está en el suelo (desde el momento en que las manos o las rodillas tocan el suelo o la cabeza cae bajo la cintura).
- 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.
- Usar técnicas con una potencia excesiva (por encima del 40%).
- 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 Semi-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 (hasta un 40% de potencia): cuentan como uno o dos puntos, según los casos.

2. Golpes fuertes (de un 41 a un 50% de potencia): el árbitro advierte con un toque de atención al competidor.

3. Golpes muy fuertes (de un 51 a un 60% de potencia): 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 (con más de un 60% de potencia): 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 ANTIDEPORTIVO

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/FRKB.

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 30 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 30 euros y serán ingresados en la cuenta de la FRKB., 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 Semi-Contact, cuando un competidor da la espalda al contrario y recibe un fuerte golpe en la parte posterior de la cabeza.

Artículo 26. **<u>LOS ÁRBITROS Y JUECES</u>**

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.

FEDERACIÓN RIOJANA DE KICKBOXING Y D. A
C/ MONCALVILLO, 2 C. P. 26007
EDIFICIO FEDERACIONES
TFN/FAX 941 56 01 57
feriojakick@hotmail.com

JJDD DE LA RIOJA DE KICKBOXING 2015/2016

CALENDARIO DEPORTIVO DE KICKBOXING FORMAS Y SEMI 2015/2016

DÍA	MES	AÑO	HORA	LUGAR
15	11	015	12/14 FORMAS/SEMI	ALBERITE
22	11	015	12/14 SEMI	ALBERITE
13	12	015	12/14 FORMAS	LOGROÑO S. MILLAN
31	01	016	12/14 FORMAS	LOGROÑO S. MILLAN
07	02	016	12/14 FORMAS/SEMI	LOGROÑO S. MILLAN
28	02	016	12/14 SEMI / FINAL	LOGROÑO S. MILLAN

F. RIOJANA DE KICKBOXING