



REGLAMENTO ARBITRAJE SEMI-CONTACT

EDICION ENERO 2023

REGLAMENTO OFICIAL

PARTE 1 GENERAL

INTRODUCCIÓN

Este reglamento remplacea 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

PARTE 2 GENERAL

2.1. REGLAS DEL SEMI-CONTACT

2.1.1 ÁREA DE COMPETICIÓN

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 metro** y estará perfectamente señalizada con el fin de que los contendientes se mantengan dentro de esa área.

Tendrá marcadas las posiciones del Árbitro Central y los dos competidores, así como la zona de anuncio del fin de área de competición situada a un metro en el interior del área de competición.

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

2.1.2. ROUNDS (ASALTOS) – DURACIÓN

El promotor puede decidir el número de asaltos y su duración en cualquier competición. La cantidad de asaltos puede ser de 1 a 2 (más el tiempo extra).

Los asaltos no deben durar más de 2 minutos cada uno. En caso de empate tras el asalto final, un tiempo de descanso de 30 segundos dará lugar a otros 30 segundos de combate extra.

Si tras este tiempo extra no hay un claro vencedor, no habrá descanso, y pelearán hasta el final.

El primero en anotar un tanto será el vencedor.

2.1.3. TIPOS DE COMPETICIÓN

La competición será **INDIVIDUAL** y por **EQUIPOS**.

En un encuentro individual no se podrá cambiar a un contendiente por otro.

COMBATES DE EQUIPO

Un equipo consta de 5 competidores, o 3 dependiendo de los requisitos impuestos por el promotor deportivo. Se permite recurrir a un luchador de reserva por equipo si un competidor se lesiona durante la competición.

No hay categorías por peso, pero los niños que compitan no podrán estar más de 5 kg ni por encima ni por debajo de su oponente.

Todos los combates serán de un asalto de 1,30 a 2 minutos. La puntuación se basa en las victorias.

No se podrán acumular ni amonestaciones ni penalizaciones entre los encuentros.

El siguiente encuentro comenzará cero a cero y sin amonestaciones.

En caso de empate, se sumarán los puntos, y el equipo con mayor puntuación será el vencedor.

Si la puntuación sigue siendo la misma, se aplicará el tiempo extra y la muerte súbita a los dos últimos púgiles, manteniendo las amonestaciones y los puntos en este momento.

2.1.4. 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.

2.1.5. CATEGORIAS DE PESO

SEMI-CONTACT

ALEVIN A MASCULINO (6 a 8 años)

-25 KG
-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
+50 KG

SEMI-CONTACT

ALEVIN B MASCULINO (9 a 11 años)

-25 KG
-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
-55 KG
+55 KG

SEMI-CONTACT

INFANTIL MASCULINO (12 a 14 años)

-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
-55 KG
-60 KG
+60 KG

SEMI-CONTACT

ALEVIN A FEMENINO (6 a 8 años)

-25 KG
-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
+50 KG

SEMI-CONTACT

ALEVIN B FEMENINO (9 a 11 años)

-25 KG
-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
-55 KG
+55 KG

SEMI-CONTACT

INFANTIL FEMENINO (12 a 14 años)

-30 KG
-35 KG
-40 KG
-45 KG
-50 KG
-55 KG
-60 KG
+60 KG

SEMI-CONTACT

JUNIOR MASCULINO (de 15 a 17 años)

-50 KG
-55 KG
-60 KG
-65 KG
-70 KG
-75 KG
-80 KG
-85 KG
-91 KG
+91 KG

SEMI-CONTACT

JUNIOR FEMENINO (de 15 a 17 años)

-50 KG
-55 KG
-60 KG
-65 KG
-70 KG
-75 KG
+75 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).

2.1.6. PUNTUACIÓN

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo en el cuerpo	1 punto
Barrido interior/externo de pie	1 punto
Patada al cuerpo	1 punto

Barrido de suelo/ Barrido de suelo invertido	2 puntos
Patada a la cabeza	2 puntos
Patada en el aire al cuerpo	2 puntos
Cualquier patada en el aire a la cabeza	3 puntos

La puntuación debe ser solo por el primer movimiento y no por todos los que le sigan.

Se deberá puntuar en base solo al primer movimiento y no por todos los que le sigan.

Debido a los puntos más altos concedidos en el nuevo sistema de puntuación, **FIDAM EUROPE** ha establecido los siguientes criterios para una victoria automática antes del término del período de tiempo asignado.

Combate de 1 asalto: Se ha alcanzado un margen de 10 puntos claros.

Combate de 2 asaltos: Se ha alcanzado un margen de 15 puntos claros.

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 traspié 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, con los dedos por ejemplo, implicará que el barrido se considere válido.

2.1.7. ZONAS PUNTUABLES

- **Parte posterior de la cabeza**
- **Lado de la cabeza**
- **Cara**

- Debajo de la barbilla
- Torso frontal
- Lateral del torso

2.1.8. ZONAS ANTIREGLAMENTARIAS

- Parte superior de la cabeza
- Cuello
- Brazo
- Mano
- Espalda
- Zona de los riñones
- De cintura para abajo (excepto debajo del tobillo al realizar un barrido)

2.1.9. 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)

BACKFIST – Puñetazo con el dorso (pero sin golpear con el lado del puño)

UPPERCUT, sólo al cuerpo.

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

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)

SPINNING HOOK KICK – Patada gancho giratoria (a la cabeza y al cuerpo)

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

BACK KICK – Patada hacia atras (a la cabeza y al cuerpo)

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

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

JUMP SPINNING BACK KICK - Patada trasera giratoria 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).

2.1.10 TÉCNICAS NO REGLAMENTARIAS

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

SPINNING BACKFIST (Puñetazos giratorios con el dorso de la mano), **KNIFE HAND** (golpe con la mano abierta y en tensión). (Se incluyen **SPINNING/TURNING KNIFE HAND STRIKE**).

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 a menos que se vaya a ejecutar un **DROP SWEEP** o un **DROP REVERSE FOOT SWEEP**.

Volteretas en el suelo, hacer el pino, volteretas laterales, movimientos ciegos, etc.

2.1.11. 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.**
- **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.

2.1.12 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.

GUANTILLAS (GUANTES SEMI): Deben cubrir los dedos y los pulgares hasta el segundo nudillo. Los guantes de boxeo están prohibidos en todo momento en *SEMI-CONTACT*.

BOTINES: 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: 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*.

2.1.13. 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. 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.

2.1.14. UNIFORME OFICIAL DE ARBITROS Y JUECES

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

2.1.15. INDUMENTARIA COACHS

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

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

2.1.16. 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 debe descalificar al púgil cuando cometa su quinta falta (la cuarta en caso de que el encuentro tenga un sólo asalto). El árbitro puede descontar un punto, o descalificar al púgil, por cualquier comportamiento antideportivo o desacuerdo.

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 decidirá cuándo pedir el minuto, y se deberá mostrar el espíritu deportivo.

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 hacer una amonestación o restar puntos por cualquier otro motivo 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, y el *Centre Referee* deberá presentar un informe a la junta del **FIDAM IRC** por medio de un correo electrónico a **FIDAM Head Office** de España en el plazo de 7 días.

El púgil permanecerá sancionado hasta que el **IRC** trate el asunto. La expulsión permanente de **FIDAM EUROPE** será el resultado más probable.

JUEZ ANOTADOR

Deberá haber una mesa fuera de la zona de combate con un marcador. El marcador debe tener lados azules y rojos en los que se puedan anotar los puntos ganados y las amonestaciones de área.

Las amonestaciones de los árbitros (por fuerza excesiva, etc.) las deberá anotar en un papel el encargado del marcador. Las amonestaciones de área y las de árbitros se mantendrán separadas.

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 DE LINEA

Deberá haber dos jueces de línea y un árbitro por zona de combate. Los jueces de línea deberán estar en movimiento y no permanecer quietos. Jueces y árbitros deberán trabajar en equipo, pues el árbitro no podrá anular las decisiones de los jueces (a menos que se estén infringiendo las normas claramente).

Los jueces y árbitros deberán indicar los puntos levantando la mano y señalando al púgil que puntúe, indicando a su vez la cantidad de puntos anotados extendiendo la cantidad de dedos pertinente.

2.1.17. ANOTACIÓN DE PUNTOS

Deberá haber una mesa fuera de la zona de combate con un marcador. El marcador debe tener lados azules y rojos en los que se puedan anotar los puntos ganados y las amonestaciones de área.

Las amonestaciones de los árbitros (por fuerza excesiva, etc.) las deberá anotar en un papel el encargado del marcador. Las amonestaciones de área y las de árbitros se mantendrán separadas.

Las faltas o amonestaciones de área ocurren cuando el competidor saca el pie «ENTERO» de la línea que delimita los bordes de la zona de combate.

Un competidor no podrá anotar un tanto cuando éste o ésta se encuentre fuera de la zona, pero a él sí se le podrá anotar un tanto en su contra.

Los árbitros deben asegurarse de que el competidor no sea empujado y sacado de la zona. Para que un árbitro pueda hacer una amonestación de área, el competidor debe abandonar la zona voluntariamente.

El movimiento se dará por válido si se ejecuta en completo equilibrio. Cualquier pérdida de equilibrio tras la ejecución del movimiento se considerará como punto no válido, y el árbitro debe indicarlo como «*No score*» (Sin puntuación).

Un punto debe comprender: un movimiento reglamentario, dirigido a un objetivo reglamentario, con un uso reglamentario de la fuerza. Las tres situaciones deben estar presentes para que el punto se considere válido.

Deberá haber dos jueces de línea y un árbitro por zona de combate. Los jueces de línea deberán estar en movimiento y no permanecer quietos. Jueces y árbitros deberán trabajar en equipo, pues el árbitro no podrá anular las decisiones de los jueces (a menos que se estén infringiendo las normas claramente).

Los jueces y árbitros deberán indicar los puntos levantando la mano y señalando al púgil que puntúe, indicando a su vez la cantidad de puntos anotados extendiendo la cantidad de dedos pertinente. Si dos o más oficiales señalan el mismo movimiento se parará el combate diciendo «*STOP*». Los púgiles volverán a su posición inicial y el árbitro indicará el número de oficiales que han puntuado el movimiento señalándolos uno a uno (incluyéndose a sí mismo si él o ha puntuado

el movimiento). Esto sirve para mostrar a los espectadores y *coachs* qué oficiales han dado el punto y si ha sido por mayoría o no.

Después mostrará el número de puntos levantando el brazo y extendiendo el número de dedos pertinente a la mesa. A continuación, el árbitro tendrá que dirigir su brazo hacia el púgil al que se le deberá dar los puntos. Esto permite que el encargado del marcador pueda ver los puntos fácilmente y evitar posibles errores de puntuación. El árbitro debe asegurarse de que el encargado del marcador sea preciso al anotar los puntos.

Sólo se dará el punto si hay una mayoría de dos oficiales indicando su validez. Naturalmente, los tres oficiales podrán anotar a misma puntuación. Si dos de los oficiales indican la misma puntuación sobre el mismo púgil y el tercero discrepa, la mayoría gana y, por tanto, la puntuación se dará al púgil apoyado por ésta.

Si dos oficiales indican dos puntuaciones diferentes, el árbitro deberá conceder al púgil la puntuación más baja. La única vez en la que esto no pasa es cuando los dos oficiales identifican dos movimientos diferentes. Si uno da un único punto al púgil rojo, es porque debe haber visto un puñetazo o un *Normal Sweep* (barrido normal). Si un oficial da dos puntos al rojo es porque debe haber visto una patada. Como ambos movimientos son diferentes, se considera «*No Score*» (no hay puntuación).

Sólo se puede dar la puntuación más baja si ambos movimientos son iguales

Por ejemplo: Un oficial ve una patada en el pecho y otro ve la patada como una patada a la cabeza. Ambos indicarán la puntuación. Uno dará 3 puntos y el otro 2. Por consiguiente, la puntuación será de 2 puntos, ya que ambos vieron una patada. Si uno indica un puñetazo y el otro una patada a cuerpo, los puntos serían 1 y 2 respectivamente. Esto resultaría un «*No Score*», ya que está claro que ambos vieron movimientos diferentes en lugar de partes del cuerpo diferentes.

Otro ejemplo sería el siguiente: Un juez da dos puntos al púgil rojo, y otro juez da dos puntos al púgil azul. El árbitro no puntúa. Esto resultaría en un «*No Score*».

Otro ejemplo es este: Un juez da un punto tanto al púgil azul como al rojo, y el otro juez da un punto sólo al azul. El árbitro da un punto tanto al rojo como al azul. La puntuación final será de un punto para

cada uno de los púgiles, ya que la puntuación de la mayoría era de un punto para cada uno.

Si los oficiales no indican la puntuación con la mano al mismo tiempo, la puntuación no será válida. Los oficiales deberán actuar inmediatamente, ya que cualquier puntuación indicada después de haber parado el combate no se anotará.

Si el juez no tiene clara la puntuación de los jueces, podrá detener el tiempo y llamar a ambos jueces para debatir. Los jueces deberán retomar su posición inicial, y el *Centre Referee* (árbitro central) deberá decir en alto «Score». Los oficiales, incluido el *Centre Referee*, deberán dar la puntuación que anotarán finalmente.

La puntuación estará por fin decidida. (No es de buena práctica hacer esto con mucha frecuencia).

En cualquier caso, el árbitro deberá indicar su decisión. Un árbitro también tiene la responsabilidad de indicar, con la mano levantada y los dedos, la puntuación que considera se debe anotar. Un árbitro no debe «seguir» a los jueces de línea.

Deberá tomar su propia decisión, y mostrarla al mismo tiempo que los jueces de línea.

2.1.17. COMIENZO DEL COMBATE

Los púgiles deberán contar con la ayuda de un *Coach*, que debe permanecer sentado. Los jueces de línea realizarán las revisiones, pero sólo los del mismo sexo, antes de dejarles pasar al centro de la zona de combate. Los púgiles deberán estar paralelos a los lados de la colchoneta, y con una separación de 1m del centro, mirándose el uno al otro (no de esquina a esquina). El árbitro estará orientado hacia la mesa, comprobará que ambos jueces de línea están preparados e indicará al cronometrador que el combate va a empezar. Los púgiles se tocarán los guantes para mostrar un buen espíritu deportivo y el árbitro dará comienzo al combate diciendo «FIGHT».

2.1.18. DURANTE EL COMBATE

Los púgiles tratarán de anotar puntos contra el oponente hasta que los jueces o el árbitro vean uno. El árbitro parará el combate; los púgiles volverán a sus posiciones; el árbitro indicará qué jueces están anotando; mostrará el número de puntos a la mesa e indicará a qué púgil se le concederá dichos puntos. El árbitro reanudará el combate diciendo «*FIGHT*». Cualquiera de los púgiles o de los *coachs* puede pedir tiempo muerto haciendo la letra «T» con las manos y dando un paso hacia atrás. Cualquier pérdida de tiempo aparente o abuso de éste acarreará una amonestación del árbitro. El tiempo no se parará hasta que el árbitro se lo indique al cronometrador. El tiempo no se detendrá para conceder los puntos pero sí se hará para ajustar el equipamiento de seguridad. Si se hace una amonestación por parte del árbitro el tiempo se deberá detener. Sólo el árbitro puede reanudar o detener el combate, así como el tiempo.

2.1.19. 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.

2.1.20. SEÑAS CON LAS MANOS

A continuación se encuentran las señas que utilizarán los jueces y el árbitro:

	DECISIÓN	SEÑAL CON LAS MANOS
1	Sí, he visto los puntos	Levantar la mano y mostrar la puntuación
2	No, no he visto nada	Colocar ambas manos cruzadas

		delante de la cara
3	Lo he visto, pero no doy puntos	Colocar ambas manos cruzadas delante de las piernas
4	El competidor ha salido del Área de combate	Correr con las manos abiertas en dirección al borde del Área de combate.
5	Ambos púgiles han puntuado a la vez	Levantar ambas manos y conceder la puntuación a ambos lados
6	Técnica antirreglamentaria	Señalar hacia arriba y hacer círculos con la mano
7	Contacto demasiado fuerte	Golpear el puño contra la palma de la mano
8	Punto ciego (sin mirar al objetivo)	Girar el cuerpo y dar puñetazo sin mirar
9	Sujetar o forcejear	Sujetarse el propio brazo y tirar de él para indicar la sujeción
10	Girar el cuerpo o escaparse	Imitar la acción o rotar la mano a la altura de la cabeza en dirección al suelo

2.1.21. AMONESTACIONES

FUERZA

La fuerza involucrada en *SEMI-CONTACT* debe ser mínima. Cualquier exceso de fuerza será castigado por el árbitro. Dependiendo de la gravedad, el árbitro dispondrá de las siguientes opciones:

- **Amonestar al púgil**
- **Descontar puntuación**
- **Descalificar al púgil**

2.1.22. AMONESTACIÓN SALIDAS DE ÁREA DE COMPETICIÓN

1ª Amonestación

2ª Amonestación

3ª Amonestación: Implica la reducción de un punto.

4ª Amonestación: Implica la reducción de un punto.

5ª Amonestación: Descalificación

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, realizar la seña con las manos, mover el dedo de forma autoritaria y decir «NO» en alto. 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

2.1.23. 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 decir que ha sido falta si los jueces no han visto nada incorrecto.

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 competidor con el mayor número de puntos será declarado vencedor. (En caso de empate, el púgil ileso será declarado vencedor).

Si se finaliza el encuentro por un accidente ocurrido a ambos púgiles, y ninguno puede continuar, el vencedor será el púgil con la mayor puntuación en el momento en que se detuvo el encuentro.

Si la puntuación es la misma, el combate se considerará «*No Contest*» (no ha habido encuentro), y no se registrará ningún resultado.

En el caso de «*Team Fight*» (combate de equipo) se recurrirá a los dos luchadores de reserva.

El árbitro, tras haber deliberado con los jueces, podrá detener el encuentro si uno de los púgiles no está en condiciones de seguir compitiendo o se encuentra en apuros. En Semi Contact no hay «*Standing 8 count*» (8 segundos para que un púgil se recupere y se decida si puede continuar).

El combate queda registrado como RSC (*Referee stops the contest* – El árbitro considera que uno de los púgiles va a ser noqueado y decide parar el combate. Da lugar a un *Knockout* técnico).

En el caso de que un golpe aturda al oponente, el árbitro deberá detener el combate y hablar con los jueces. Si por MAYORÍA se determina que ha sido falta, el árbitro deberá penalizar al infractor. Si por MAYORÍA se decide que ha sido un accidente, no habrá penalización.

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.

2.1.24. REQUISITOS MÉDICOS

El requisito estándar mínimo para asistir como personal médico es un certificado válido de primeros auxilios.

El encargado de estos servicios deberá disponer de un kit completo de primeros auxilios.

El promotor es el responsable de suministrar una cobertura adecuada de primeros auxilios. Se recomienda tener personal de ambulancia y/o un médico, pero no es un requisito imprescindible.

Si el personal médico tiene otro compromiso, o ha dejado su puesto, se deberán detener todos los combates hasta que la cobertura médica vuelva.

iSi no hay médico, no habrá combates!

*Los miembros de personal médico deberán quedarse hasta que finalice el último combate; hasta que se garantice que ya no son necesarios y que no pueda surgir ningún problema o circunstancia que requiera su presencia. **FIDAM** recomienda realizar los reconocimientos médicos de los púgiles antes del comienzo del torneo, pero no es obligatorio.*

Todos los púgiles combatirán bajo su propia responsabilidad. No se podrán administrar anestésicos locales ni poner esparadrapo ni vendajes durante el encuentro.

RECLAMACIONES

Los competidores o los delegados de clubes no podrán reclamar personalmente a los árbitros o jueces sobre su decisión.

La reclamación deberá ser enviada por escrito al Departamento Internacional de Arbitraje.

En su debido curso, el Departamento revisará las circunstancias que llevaron a la decisión protestada, a posteriori realizará un informe y tendrá poder para tomar la acción que se requiera.

