



UIAMA CHILE / ACADEMIAS KENSAI
TORNEO METROPOLITANO COPA "KENSAI"



REGLAMENTO AREA DE CONTACTO

Cada Peleador solo se pesará una sola vez. A MENOS QUE LA JUNTA DIRECTIVA DECIDA OTRA COSA, UIAMA CHILE DEBE AVISAR CON ANTICIPACIÓN A TODOS LOS MIEMBROS. El peso registrado en ésta ocasión será peso final. Sin embargo, está permitido para el representante de un país, cuyo peleador no haya alcanzado el peso correcto durante el pesaje oficial, colocarlo en otra categoría adecuada, siempre y cuando el país en cuestión tenga una vacante en esa categoría y que aún no se haya cerrado el pesaje. También se permite sustituir un peleador por otro, antes de terminar el primer pesaje y las revisiones médicas, siempre que dentro de cada competencia donde se permiten sustitutos, el peleador en cuestión haya sido registrado como reserva para esa o cualquier otra categoría de peso.

TODOS LOS COMPETIDORES DEBEN PESARSE EN LA FECHA ESTIPULADA

IMPORTANTE COACH Y SECONDS (SEGUNDOS):

Un coach y un second, quienes deben respetar las siguientes reglas, podrán asistir al peleador:

- Solo el coach y second podrán estar en el tatami durante los descansos.
- No se puede advertir, ayudar o apoyar al peleador durante el round.
- El second puede dar por terminada una pelea por la seguridad su peleador y si el peleador está en alguna dificultad puede aventar la esponja o toalla hacia adentro del tatami.
- Durante la pelea, el coach ni el second pueden estar en el tatami. Antes de cada round, ellos deben remover las cubetas, toallas, etc. fuera del tatami.
- Cualquier coach, second u oficial animando al público o espectadores para apoyar o animar a un peleador durante el round, puede ser suspendido de su función en ese evento.

LIGHT CONTACT (Contacto Ligero): La competencia de Light Contact (contacto ligero), debe ser ejecutado como su nombre lo indica, con técnicas bien controladas. En esta competencia, el combate continua hasta que el árbitro central de mando de STOP o PARAR o PAUSA.

Utilizan técnicas de contacto, pero estas técnicas deben ser bien controladas cuando impactan sobre las zonas permitidas. Igual énfasis debe colocarse en técnicas de puño y las técnicas de patadas. Light Contact ha sido creado como una etapa intermedia entre Semi Contact y Contacto Total.

El árbitro central no juzga a los combatientes, sólo se asegura de que respeten las reglas. Tres jueces toman las decisiones sobre la puntuación total, con hojas de puntuación normal KENSAI o con un sistema de puntuación electrónica (si es que hubiese).

Divisiones: Separados por sexo, edad, grado (Kyu A, Kyu B, Danes) y peso

Técnicas Permitidas:

Con pies todas las patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura.

Con manos todas las utilizadas en Box, sin dirección al rostro.

Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas (en forma encadenada)

Técnicas Prohibidas:

Golpes con puño, codo, cabeza, rodillas a la zona del rostro, nuca, espalda o garganta.

Golpes con piernas zona genital, nuca o espalda, patada a los muslos (Low-Kick).

Duración: Niños 1 round de 2 minutos, Juveniles y Adultos 2 round de 2 minutos.

KICK LIGHT (Patadas Ligeras): La competencia de Kick Light (patadas ligeras), es similar a Light Contact, la principal diferencia es que se permite el golpe con la tibia a los muslos, además de los golpes controlados a la cara de forma circular o semi-circular (sin giros).

El árbitro central no juzga a los combatientes, sólo se asegura de que respeten las reglas. Tres jueces toman las decisiones completas con calificaciones dentro de un sistema de puntuación electrónica.

REGLAS DE KICK-LIGHT:

Los peleadores deben entrar al tatami y chocar sus guantes. Luego ellos deben dar un paso atrás, ponerse en guardia de pelea y esperar a que el referee diga la voz de mando “PELEAR” O “FIGHT”; cuando el referee diga “ALTO” O “STOP” los peleadores deben regresar a sus posiciones iniciales en el tatami.

El cronómetro solo se detendrá cuando el referee diga “TIEMPO” hacia la mesa de control, pero NO se detendrá para marcar puntos o penalizaciones a menos que el referee decida que es necesario hacerlo. El referee no debe hablar con ningún peleador durante la pelea a menos que haya detenido el tiempo. El cronómetro será detenido únicamente para dar una advertencia verbal, advertencia oficial, asignar punto en contra o aclaración de puntos. Un peleador puede pedir tiempo fuera solo para revisión de alguna lesión o para ajustar su equipo de protección. El referee no debe otorgar el tiempo fuera si considera que es para sacar ventaja al oponente, al menos que la solicitud esté relacionada con la salud y seguridad del peleador.

Los tiempos fuera deben mantenerse al mínimo. Si el referee considera que un peleador está solicitando tiempos fuera para descansar o evitar que su oponente marque puntos, se le otorgará una advertencia por “retraso de la pelea”. Sin embargo, el peleador puede ser descalificado por retrasar o rehuir pelea con previo acuerdo entre los jueces y el referee.

Los peleadores pueden tener un coach y un second en su esquina durante la pelea, los cuales deben permanecer en sus asientos dentro del área designada “Coaches Box” durante la pelea.

Ningún coach podrá entrar al área de competencia durante una pelea y no se permite que interfiera con un referee, juez u oficial; tampoco se le permitirá hacer comentarios despectivos hacia un referee, juez, oficial o punto marcado. Se puede retirar a un coach del “Coach Box” durante una pelea si insulta al referee o juez. Todas las advertencias otorgadas a un coach se considerarán aplicables y se sumarán a las advertencias de su peleador.

VOZ DE MANDO:

“CHOQUEN MANOS” o “SHAKE HANDS”. Únicamente al inicio de cada pelea.

“PELEA” o “FIGHT” Para iniciar el combate/pelea o después de la interrupción de la misma.

“ROMPAN” o “BREAK”

Para romper la posición de cuerpo con cuerpo, después de la cual cada peleador debe retroceder antes de continuar la pelea.

“ALTO” o “STOP” La pelea debe detenerse inmediatamente.

Cuando se han marcado puntos, los peleadores deben regresar inmediatamente a sus posiciones iniciales.

“TIEMPO” o “TIME” Simultáneamente formando una “T” con las manos, para dar la orden al cronometrador de detener el tiempo.

Cuando el Referee pida “TIEMPO” debe aclarar la razón de haber

Interrumpido la pelea. Solo se puede hacer en las siguientes situaciones:

- Dar una advertencia a algún peleador (el oponente debe regresar a su lugar inicial).
- Cuando un peleador pida detener el tiempo levantando una mano (el oponente debe ir inmediatamente a su lugar inicial).
- Cuando el referee considere necesario corregir el equipo o uniforme de un peleador.
- Cuando haya un peleador lesionado (el tiempo máximo de intervención para un doctor es de 2 minutos).

AREAS LEGALES DE PUNTAJE:

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas de pelea autorizadas:

- Cabeza – parte frontal, costado y parte posterior
- Torso – frente y costado
- Pierna – el muslo únicamente de afuera hacia adentro y viceversa que puede ser atacado usando la espinilla
- Pie – del tobillo hacia abajo (solo para barridas)

Está prohibido:

QUE los Peleadores / Competidores:

- Ataques con cualquier técnica que no esté mencionada en la sección de técnicas legales.
- Ataques con exceso de contacto.
- Parte superior de la cabeza.
- Caerse intencionalmente o sin causa alguna.
- Parte posterior del torso (espina dorsal y riñones).
- Clavícula.
- Cuello: parte frontal, costados o parte posterior.
- Debajo de la cinta (excepto para barridas).
- Continuar peleando después de la voz de mando “ALTO” o cuando el round haya terminado.
- Dar la espalda a al oponente, rehuir pelea o caer deliberadamente.
- Todas las técnicas ciegas y sin control.
- Nuca.
- Ingle.
- Ataque con rodilla, codo, “mano de cuchillo”, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Aventar.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o haya caído al piso, tan pronto como una mano o rodilla haya tocado el piso.
- Salir del área de pelea.

- Seguir peleando después del comando “ALTO” o “STOP” o “BREAK”
- Aceite en el cuerpo o en la cara.
- Ataques en el piso: El referee es responsable de detener la pelea inmediatamente en cuanto uno de los peleadores toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies). Pisotones en la cabeza o cuerpo sobre el peleador que esté en el piso serán sancionados con dos puntos menos o descalificación si los jueces así lo deciden por mayoría.
- Escupir voluntariamente fuera de protector bucal.
- Conducta antideportiva. El peleador solo puede tener una advertencia, después el procedimiento normal de penalización y descalificación debe ser aplicado. Sin embargo, en el caso de conductas antideportivas graves se le quitará un punto al peleador por su primera ofensa o será descalificado dependiendo de la severidad de la misma.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje no marcado.
- Atacar u ofender a un oficial dentro o fuera del tatami, empujar o someter sin propósito, escupir o intentar alguna de las acciones mencionadas será descalificación inmediata. En caso que cualquiera de estas acciones se realice por un peleador o coach será penalizado, la persona involucrada será retirada del evento y el caso será turnado al Comité de Referees UIAMA CHILE.
- Deslizar los guantes. El peleador debe tener sus manos completamente dentro del guante, no está permitido deslizar los guantes sobre las manos para ganar distancia contra su oponente.
- Pedir tiempo cuando esté en alguna esquina bajo presión de su oponente.

Coaches:

- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje no marcado.
- Atacar o abusar verbalmente de un oficial dentro o fuera del tatami.
- Empujar, someter sin propósito alguno, escupir o intentar alguna de las acciones antes mencionadas, derivarán en el retiro inmediato del coach de su área designada en el tatami y también en posible retiro de las instalaciones donde se desarrolle el evento tras una revisión por el Comité Técnico.

TECNICAS LEGALES:

- Patadas: frontal, lateral, circular, gancho (solo con la planta del pie), descendentes (solo con la planta del pie), giro y patadas saltando.
- Manos: puñetazo, gancho, golpe con el dorso de la mano (Sin girar o voltearse) y golpe con el filo de la mano.
- Barridas: al pie por debajo del tobillo están permitidas; para marcar punto el atacante debe permanecer de pie.

Si en la ejecución de la barrida el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies), no se marcará el punto. El punto se marcará siempre y cuando el oponente toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies).

- Se deben usar equitativamente técnicas de manos y pies durante toda la pelea.

Nota: Es sumamente peligroso golpear con la parte trasera del talón; se debe hacer énfasis que el atacante debe extender su pie de tal manera que la planta del pie sea usada para golpear al ejecutar las siguientes patadas: descendente, gancho, patada de giro y todas las patadas saltando y girando.

Una técnica legal golpea una zona legal. El área autorizada para golpear de la mano o el pie, debe hacer un “contacto limpio y controlado”. El referee y jueces deben apreciar claramente la técnica golpeando una zona legal. Otorgar puntos basándose en el sonido del golpe no está permitido. El peleador debe estar observando el punto de contacto cuando ejecute la técnica.

Todas las técnicas deben ser ejecutadas con fuerza razonable. Una técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente no se marcará.

Si un peleador salta para atacar o defender, debe caer con ambos pies dentro del área de competencia y mantener el equilibrio para poder marcar punto (ninguna parte del cuerpo puede tocar el piso, excepto los pies). Si el peleador cae fuera del área después de haber ejecutado una técnica saltando, no se marcará el punto.

Puntaje:

- Golpe 1 pto.
- Patada al muslo 1 pto.
- Patada al cuerpo 1 pto.
- Barrida 1 pto.
- Patada a la cabeza 2 pts.
- Patada saltando al cuerpo 2 pts.
- Patada saltando a la cabeza 3 pts.

Las siguientes decisiones pueden dar por finalizada una pelea:

- Ganador por puntos.
- Ganador por descalificación del oponente.
- En situaciones difíciles, el referee puede descalificar al ofensor sin previa advertencia después de haber consultado la decisión con sus jueces. Por ejemplo:

* Kockear al oponente con un golpe sin control o con mala intención.

* Por golpes excesivos después del comando "ALTO".

* Por actitud antideportiva como insultar a un referee, al oponente o mostrarse agresivo.

- Ganar por default (cuando no se presenta el oponente).

- Salidas excesivas.

- Ganar por pelea interrumpida (Referee Detiene Pelea - Referee Stops Contest RSC).

Una advertencia oficial solo puede ser otorgada por mayoría de decisión entre los jueces y referee.

Una pelea puede ser detenida si el peleador no puede seguir peleando, defendiéndose o si existe una superioridad atlética. El referee decidirá quién es el ganador. Si la pelea es detenida porque un peleador ha sufrido alguna lesión, los oficiales podrán tomar una decisión.

Otorgamiento de puntos:

Para otorgar puntos, las siguientes reglas deben ser respetadas:

Directiva 1 – Referente a golpes actuales

Durante cada round, un juez marcará el puntaje respectivo a cada peleador, de acuerdo al número de técnicas controladas que cada uno haya recibido.

Para contar un golpe o una patada, ésta no debe haber sido bloqueada, desviada parcialmente o detenida. El valor de los golpes marcados en una pelea se contarán con un cuenta bultos o digitalmente al final de cada round para otorgarlos al peleador de acuerdo al grado de superioridad.

Ataques que no se tomarán en cuenta:

- Si son contrarios a las regulaciones.
- Si son golpean los brazos.
- Si son débiles.

OFENSAS:

Directiva 2 – Ofensas concernientes

Durante cada round el juez no puede penalizar las ofensas que el observa, independientemente si el referee la ha notado o no. Deben llamar la atención del referee para hacerle notar la ofensa. Si el referee otorga alguna advertencia a cualquier peleador los jueces deben notarlo; escribiendo una W (warning) en la columna de faults en su papeleta de puntaje, pero no significa directamente un punto menos para el peleador. Cuando el referee decida otorgar un punto menos a un peleador, la mesa de oficiales reducirá el punto al peleador que indique el referee. En el caso de estar usando cuenta bultos, cada referee debe agregar 3 puntos al otro peleador.

Las advertencias otorgadas hacia la esquina de un peleador, cuentan en su contra.

Un referee puede dar una advertencia verbal en cualquier momento a un peleador sin detener el tiempo. Si el referee otorga alguna advertencia oficial a alguno de los peleadores, detendrá el tiempo de pelea y anunciará la ofensa. Los tres jueces deben mostrarla apuntando con su dedo hacia el peleador ofensor. Las siguientes acciones se consideran faults:

- Golpear de bajo de la cinta, zancadillas y golpear con las rodillas o codos.

- Golpear con la cabeza, hombros, antebrazos y codos.
 - Estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o codo.
 - Empujar a oponente.
 - Golpear con el guante abierto, con la parte interior del guante o con la muñeca.
 - Golpear la espalda del oponente, principalmente la nuca, cabeza o riñones.
 - Acostarse, luchar o no pelear.
 - Agarrar / sostener.
 - Atacar al oponente en el piso.
 - Hacer clinch (abrazar) sin razón alguna.
 - Golpear mientras se engancha al oponente.
 - Enganchar o sostener el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
 - Bajar la cabeza por debajo de la cinta de un rival.
 - Usar métodos artificiales para una defensa pasiva y caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
 - Usar lenguaje insultante y agresivo durante los rounds.
 - Rehусar a separarse después del comando "ROMPAN" o "BREAK"
 - Intentar golpear al oponente inmediatamente después del comando "ROMPAN" o "BREAK" o antes de separarse.
 - Insultar al referee en cualquier momento.
 - Cuando una advertencia por un foul en particular ha sido administrada.
 - Comentar o discutir inapropiadamente la decisión de un juez/referee.
 - Comentar o discutir inapropiadamente la decisión de no conceder un punto.
 - Atacar o abuso verbal a un oficial dentro o fuera del tatami.
 - Empujar, someter sin propósito alguno, escupir o intentar alguna de las acciones antes mencionadas, derivarán en el retiro inmediato del coach de su área designada en el tatami y también en posible retiro de las instalaciones donde se desarrolle el evento tras una revisión por el Comité Técnico.
- El referee no prevendrá al peleador nuevamente por la misma ofensa. Una advertencia oficial será seguida de una 3ra advertencia por el mismo foul. Si un referee piensa que la ofensa ha sido cometida sin su conocimiento, pedirá tiempo fuera y consultará a los jueces.

Puntos menos:

Solo el referee puede otorgar puntos menos con previas advertencias. Los criterios son:

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch (abrazar) constantemente.
- Agacharse o dar la espalda constantemente.
- Exceso de contacto.
- Knock out .
- Alguna violación seria a las reglas.

Todas las técnicas durante la pelea a muy corta distancia durante un clinch no serán consideradas por los jueces.

Penalizaciones (advertencias, descalificaciones y salidas)

Las advertencias deben decirse en voz alta para que los peleadores y coaches puedan escuchar y entender la advertencia. El referee debe pararse frente al peleador ofensor y mencionar la advertencia.

Para otorgar un punto en contra debido a alguna advertencia, el referee primero debe pedir que se detenga el tiempo de frente al cronometrador y expresar que se penalizará al peleador ofensor con un punto en contra explicando con voz fuerte y clara la razón de la penalización.

Si un peleador al atacar hacia adelante sale del área de pelea por su velocidad e impulso, no será considerado una salida.

Las penalizaciones serán aplazadas a través de todos los rounds de la pelea. Cuando el referee esté asignando advertencias o puntos en contra, se debe detener el tiempo.

Reglas de salida:

- 1ra salida = Advertencia oficial.
- 2da salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3ra salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4ta salida = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

Violaciones a las reglas (que no sean salidas):

- 1ra advertencia verbal = Advertencia discrecional (puede ser la primer advertencia oficial si se justifica)
- 1ra violación oficial = Advertencia oficial.
- 2da violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3ra violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4ta violación oficial = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

Descalificaciones:

Si se hace un llamado de descalificación, el referee debe reunirse con los jueces y el observador del área para asegurarse de que todos los procedimientos adecuados se lleven a cabo.

Salidas:

Si un peleador abandona (SALIR) el área sin haber sido empujado, pateado o noqueado por su oponente, será considerado como “salida voluntaria” y recibirá una advertencia del Referee; en la segunda salida, el Peleador perderá un punto; en la tercera salida perderá otro punto; y en la cuarta salida deberá ser descalificado.

Abandonar (SALIR) el área significa:

Pisar fuera de la línea de competencia aunque sea con un solo pie.

Aclaración: todo el pie debe estar fuera del área. Pisar la línea no se considera una salida. Si el peleador es empujado por el otro peleador, o ambos salieron como resultado de un ataque, no se considera salida voluntaria.

En Kick Light no hay límite de número de patadas ya que el peleador suma diferente puntaje de acuerdo a la técnica que use, como en Combate a Puntos. Sin embargo, el peleador está obligado a usar técnicas de manos y piernas de manera equitativa. Se Advertirá Verbalmente (y consecuentemente se Advertirá Oficialmente) a todo aquel peleador que no use las patadas adecuadamente.

Competencia de formas Mano Vacía

Comisión de área:

Se compone por cinco jueces. Ubicados uno en el centro del área y los otros cuatro uno en cada esquina de la misma. Realizando una rotación cada 5 competidores.

Dos asistentes de mesa quienes serán los sumadores de puntaje, Un presentador de categorías quien cumpliera la función de cantor de puntos.

Modo de puntaje:

Cada juez contará con una carpeta que contiene números enteros y decimales, con los que calificará a los competidores, donde los parámetros serán un mínimo de 5.1 y un máximo de 9.0. Marcando la diferenciad de los Kyu A, comenzando desde 5.1 a 7.0, Kyu B y Danes de 6.1 a 8.0, categoría maestros 7.1 a 9.0.

Responsabilidad de los Jueces:

Una vez comenzada la categoría no podrá abandonarla hasta que la misma haya finalizado. No deberá haber dos jueces de la misma escuela si se puede evitar.

Suma de puntos:

La mesa anulará el puntaje mínimo y el máximo sumando de esta manera el promedio.

Caso de empate: Si hubiera competidores empatados con el mismo promedio, se pasará a sumar los puntos de los cinco jueces, lo cual la suma del más alto será el ganador, si después de este segundo recurso persistiera el empate en el caso de los Kyu A deberá efectuar nuevamente la misma forma para desempatar, en cuanto a los Kyu B,

Danes y Maestros, deberán cambiar la forma.

En caso de olvidarse la forma: Se le permitirá realizar la forma nuevamente para demostrar su técnica, pero se le dará el puntaje mínimo

OBSERVACIONES PARA CLALIFICACIÓN EN FORMAS

Los Jueces tendrán cuatro puntos importantes de observación basándose en el Espíritu, Concentración, Equilibrio y Coordinación del Competidor.

Pérdida de punto:

El competidor que participe sin la vestimenta tradicional de su escuela o estilo.

Lleve puestos elementos fuera de clase Ej.: anillos, aros, collares, etc.

Se lo penalizará con el descuento de un punto de su promedio general, medida que se tomará en la mesa poniendo en conocimiento a los jueces y competidor.

Conceptos técnicos que se tomarán en cuenta:

- a) Olvidar su presentación
- b) Falta de equilibrio
- c) Vacilar en las acciones
- d) Terminar su forma de espaldas a la mesa

División de categoría:

Serán divididas por origen en coreanas, Chinas, Japonesas, Argentinas o americanas, FreeStyle

Edades según categoría o magnitud de campeonato:

De 7 a 9 años, de 10 a 13 años, de 14 a 17 años, de 18 a 30 años

Estas serán divididas por origen ejemplos: Chinas, Coreanas, Japonesas y Argentinas o Americanas, FreeStyle

En las edades de 4 a 6 años, de 31 a 40 años de 40 a 50 años, de 51 en adelante. Estas edades se unificarán en los estilos, en caso que el entrenador o competidor con quieran competir en esta podrán realizarla en edades mayores o menores, para competir con sus orígenes

ESTAS TAMBIEN SERAN SEPARADAS EN Kyu A, Kyu B, Danes y Maestros

FORMAS MUSICALES

Ídem Formas Mano Vacía

FORMAS ARMAS

Ídem Forma Mano Vacía

Separadas en Armas Cortas y Largas o Blandas

Y Duras según cantidad de Competidores.

FORMAS POR EQUIPO:

Ídem a concepto

propuesto en formas individuales, solo que el equipo debe tener preparada una forma más, en caso de empate. Los equipos debieran contar con un mínimo de tres competidores y máximo de 5

IMPORTANTE:

Los competidores Kyu A no podrán realizar técnicas de riego que pongan el riego suyo o el del compañero, competidores y entrenadores que no entiendan esta regla deberán abstenerse de competir

EJEMPLO (tijeras, el reloj, cintillos con metal, protecciones no autorizadas)

Competencia: Esgrima de Palos

Se compite con un palo fabricado con material del elemento que se usa para las piletas denominado Flota (tallarín de piscina)

Flota con un largo aproximado de 70 cm.

Tiempo de Competencia: un minuto y medio a 5 puntos, en caso de empate un minuto más.

Puntos validos valor 1 punto: Ataque desde todos los ángulos desde los pies hasta las clavículas incluyendo la espalda, o desarme mediante un ataque al palo de oponente.

Valor 2 puntos: Ataques al cabezal. Directos al torso tipo esgrima.

Infracciones:

Atacar después de la orden de alto, salida del área de competencia, perdida del palo, exceso de contacto.

Técnicas Prohibidas: Ataques a de garganta o zona inguinal.

Protecciones obligatorias: Cabezal con rejas e inguinal.