

FULL- CONTACT

I-UNIFORME Y EQUIPACIÓN:

Se requiere pantalón largo y camiseta o full-teguis, (solo en títulos se podrá pelear sin camiseta), guantes de 10 oz para el light, casco, botines, bucal, espinilleras, coquilla y protector pectoral (Chicas)

II-TÉCNICAS DE PELEA:

Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos, Reversos, con pleno contacto. -Técnicas autorizadas de pie: Patadas frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto. - Son válidos los barridos a la altura del botín.

IMPORTANTE: Para que las técnicas de puños y piernas sean usadas de forma conjunta, será obligatoria la "realización de 10 patadas (entendidas como técnicas de pierna) que impacten en la guardia o cuerpo del adversario, de forma clara e intencionada, por asalto"

III-ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS: Cabeza: frontal y lateral. Torso: frontal y lateral. Piernas: sólo barridos.

IV-ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS: Golpear la garganta, bajo vientre, riñones, espalda, piernas, articulaciones, genitales, parte trasera de la cabeza o nuca. -Atacar con rodillas, codos, cantos de manos internas y externas, cabezazos, pulgares y hombros. - Dar la espalda al oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, grappling y bajadas de cabeza más allá de la cintura. - Golpear a un oponente enganchado en las cuerdas. - Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. - Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear, al contrario. - Abandonar el ring. - Seguir después del stop o break o al fin del asalto. - Echarse aceite en cara o cuerpo.

Las violaciones de las reglas y regulaciones pueden, dependiendo como, ser motivo de amonestación, de puntos negativos o descalificación

V-FORMAS DE GANAR: Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos), por KO (si se produce el abandono por pérdida de conciencia del contrario), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple caída (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).

VI-TIEMPO: La duración de los combates será de 2 asaltos de 2 minutos.