

Reglamento AEDE de las Competiciones de Kali-Eskrima-Arnis



Capítulo I Combates

Artículo 1.–El combate tendrá una duración de un asalto de dos minutos. La organización puede cambiar la duración del combate comunicándolo previamente.

Artículo 2.–Se permitirán los golpes a cualquier parte del cuerpo, exceptuando la ingle, y la nuca.

Artículo 3.–Los competidores se situarán en el centro del área de combate, saludarán (yuko) al jurado y después se saludarán entre sí. El combate comenzará

tras la orden del árbitro de luchar (Laban).

Artículo 4.–Cuando el asalto termine el cronometrador lo notificará al árbitro gritando la palabra “tiempo”.

Artículo 5.–Los golpes efectuados fuera del área de pelea serán nulos y el árbitro ordenará a los competidores que empiecen desde el centro. Los golpes ejecutados dentro del área de combate serán válidos incluso si uno se sale del área a consecuencia de ello.

Capítulo II Juicio del combate

Artículo 6.–El combate se decidirá por un panel de tres jueces. Su decisión será final e inapelable. El árbitro no tendrá decisión en la puntuación.

Artículo 7.–Los jueces se posicionarán fuera del área de combate y no invadirán este área.

Artículo 8.–Cuando el tiempo reglamentario termine sin que ningún competidor haya perdido por K.O. Técnico o el árbitro haya parado la pelea, el árbitro requerirá a los competidores para que vuelvan a la posición inicial de comienzo, recogerá las cartulinas de los jueces y las llevará a la Mesa del Jurado, tras ello se anunciará la decisión.

Artículo 9.–Si tras el recuento de las cartulinas se diera el caso de combate nulo, se otorgará un asalto decisivo de un minuto, si tras éste no hubiera una decisión clara, se tomarán las siguientes decisiones:

–Si el nulo se debe a que los contendientes no aplican la técnica o incurren en acciones no puntuables, se les descalificará.

–Si el nulo se establece por igualdad técnica, se añadirá otro minuto más (tras uno de descanso), hasta que uno sea declarado vencedor.

Artículo 10.–Se prohíben las siguientes acciones:

- a. Golpear con puños, codos o rodillas o patear.
- b. Golpear a un oponente que está en el suelo o que da signos de rendirse.
- c. Golpear mientras se mantiene agarrado el palo del oponente.
- d. Golpear en las zonas prohibidas (Artículo 2).
- e. Salirse deliberadamente del área de combate.
- f. Ajustarse el equipo protector sin permiso del árbitro.
- g. No separarse cuando el árbitro lo ordene.
- h. Intentar golpear a un oponente inmediatamente después de que el árbitro haya ordenado separarse.
- i. Mantener una conducta agresiva hacia el árbitro.
- j. Cualquier conducta antideportiva.

Artículo 11.– Son acciones permitidas:

- a. Golpear, pinchar y golpear con el punyo o tabón. Si bien, en consideración a la seguridad de los competidores, los organizadores pueden limitar el uso de los dos últimos o incluso eliminarlos.
- b. Atrapar brazos, controles a los brazos, proyecciones, barridos.

Capítulo III Sistema de puntuación

Artículo 12.—Como se consiguen los puntos:

- a. Golpeando más que el oponente.
- b. Desarmando y golpeando.
- c. Haciendo barridos o proyecciones.
- d. Golpeando como consecuencia de haber ejecutado controles o atrapes.

Artículo 13.—Si un competidor pierde su palo se le descontará un punto (el competidor que ha perdido el palo puede anular el descuento de puntos si logra entrar a distancia de cuerpo a cuerpo sin ser golpeado). Si el palo se pierde como consecuencia de un desarme se descontará tres puntos de las cartulinas. Si un competidor es desarmado 3 veces durante un asalto, perderá automáticamente el combate.

Artículo 14.—Acciones nulas:

a. Los golpes han de venir como resultado de la técnica, si los competidores se golpean simultáneamente haciendo caso omiso de los golpes del otro la acción de ambos se considerará nula y no tendrá efecto en la puntuación.

b. Si un oponente golpea a otro y éste le responde sin intentar bloquear o hacer algún otro movimiento defensivo, sino que amparándose en la invulnerabilidad del equipo protector, golpea a su oponente simultáneamente, sus golpes no tendrán valor en la puntuación, pero los del primero sí. (Como consecuencia de esto puede darse el caso de que un competidor golpeé más que el otro y sin embargo pierda el combate).

Artículo 15.—La puntuación se hará por el siguiente sistema:

Los golpes a la cabeza y a las manos puntúan 3 puntos. Los golpes a la zona de la rodilla puntúan 2 puntos. Los golpes al cuerpo puntúan 1 punto.

Los desarmes sólo son válidos si el que ha logrado el desarme golpea en un sitio válido inmediatamente después de desarmar, se descuentan tres puntos y además se anota la puntuación valedera para el golpe conseguido. El competidor desarmado puede intentar inutilizar el desarme pasando a la posición de cuerpo a cuerpo sin ser golpeado.

Las proyecciones descontarán 3 puntos. Cuando un competidor agarre a otro con la intención de proyectarlo tendrá 5 segundos para hacerlo, transcurrido ese tiempo el árbitro separará a los contendientes.

Artículo 16.—El árbitro podrá amonestar a un competidor si juzga que su comportamiento no es el adecuado, o el competidor no utiliza la técnica apropiada (golpea simultáneamente sin preocuparse de su defensa...). El árbitro también podrá deducir un punto al competidor si ya le ha amonestado, avisando a los jueces para que lo deduzcan en la puntuación. Si el competidor mantiene su conducta el árbitro podrá descalificarlo.

Artículo 17.—Si el árbitro considera que hay demasiada diferencia entre un competidor u otro podrá parar el combate para evitarle castigo al otro (K.O. Técnico).

Artículo 18.—Si un competidor se hiere como consecuencia de un golpe prohibido se le dará ganador y se descalificará al otro.

Si la herida se produce por un golpe legal se le declarará perdedor.

Artículo 19.—Otras formas de ganar:

- a. K.O. del oponente.
- b. Por abandono del oponente.
- c. Por no presentación del oponente.

Capítulo IV El árbitro

Artículo 20.—El primer deber del árbitro es velar por la seguridad de los competidores.

Artículo 21.—Velará por que se cumplan estrictamente las reglas.

Artículo 22.—Mantendrá el control de los combates.

Artículo 23.—Chequear el equipo protector.

Artículo 24.—Usará la palabra “Stop“ (Tigil) para parar el combate o hacer que se separen.

Luchar (Laban) para comenzar.

Artículo 25.—Indicará al competidor con signos claros cualquier infracción de las reglas.

Artículo 26.—Recogerá las cartulinas de los jueces y las entregará al jurado.

Artículo 27.—Levantará la mano del vencedor tras el anuncio del jurado.

Artículo 28.—El árbitro tendrá poderes para:

- a. Finalizar un combate que es demasiado desigual.

b. Finalizar un combate si uno de los competidores está herido.

c. Finalizar un combate si juzga que los competidores no están peleando noblemente.

Capítulo V *Jueces*

Artículo 29.—El Juez deberá mirar entre los dos competidores y asegurarse de que observa las acciones de los dos competidores por igual, sin inclinarse hacia algún luchador en particular por afinidad con su estilo o personalidad.

Artículo 30.—El Juez debe estar familiarizado con estas reglas.

Artículo 31.—Puede hablar al árbitro durante una parada del combate para dirigir su atención hacia algún incidente que este vulnerando las reglas.