



www.wkfworld.com

www.lac.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

Reglamento Amateur

Edición 2014

Derechos reservados Federación Mundial de Kickboxing Fritz EXENBERGER WKF World Director / C.E.O

Introducción

Este reglamento reemplaza todas las reglas establecidas con anterioridad. También refleja las Normas oficiales de *WKF Amateur Competición*.

Estas reglas vigentes son válidas para todos los países. Se podrán tener en cuenta requisitos legales locales y obligaciones si es necesario.

El idioma oficial del IRC es el inglés. Este reglamento puede ser traducido a otros idiomas por el IRC. 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 WKF 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 World kickboxing Federation, World kickboxing Federation Latino América & Caribe (WKF-LAC) y WKF España.

CONTENIDO

Parte 1 - General

- 1- WKF/IRC
- 2- Amateur Status (Definición)
- 3- Dopaje (Definición, controles)
- 4- Inscripción (Pasaporte de competición, licencia, identificación)
- 5- Categorías por edad (Kids, Juniors, Adults, Veterans, Masters)
- 6- Pesos y pesaje (*Weight Divisions / Weight-In*) / Reconocimiento médico
- 7- Organización del torneo (Zonas de combate, Boxing-Rings)
- 8- Arbitraje (Licencias, objetivos, Dress-Code)

Parte 2 – Point Fighting

- 1 Combate de points fighting (semi contacto) el KO no está permitido

Parte 3 – Formas

TRADICIONALES

- 1 FHS – Formas Hard Style Japanese
- 2 FKO – Formas *Korean*
- 3 FVT – Formas Veterans Traditional
- 4 FSS – Formas *Soft Style*
- 5 FWN – Formas *Weapons No Music*

CREATIVAS

- 6 FFS – Formas *Freestyle*
- 7 FWM – Formas Weapons with Music
- 8 FEX – Formas *Extreme*
- 9 FTM – Formas *Team*

Parte 4 – Light Contac

- 1 LFB – Reglas de Combate de *Ligero Contacto*

Parte 5 – Full Contact

- 1 FCT – Reglas del *Full-Contact*

Parte 6 – Low Kick (Kick Boxing con patadas bajas)

- 1 KBX – Reglas del *Kickboxing* con patadas bajas

Parte 7 – Thai-Boxing

- 1 TBX – Reglas del *Thai-Boxing*

Parte 8 – Reglas Oriental

- 1 ORI – Reglas de *Oriental*

Parte 9 – MMA

- 1 MMA – Reglas del MMA

Parte 1 – General

1. WKF/IRC

1.1 (a) WKF

WKF es la *World Kickboxing Federation*. Las federaciones estatales afiliadas son miembros de WKF.

1.1 (b) IRC

El IRC es el *International Rules Comitee* en Viena. El IRC está formado por *WKF Europa Head Referee* más cuatro árbitros electos.

El IRC puede modificar u omitir las reglas actuales, así como implantar unas nuevas. El IRC se puede utilizar como cuerpo arbitrario en casos concretos. El IRC, además, maneja los asuntos de los árbitros en torneos más grandes.

Los miembros del IRC son elegidos cada dos años para el *Comitee* en el *World Congress*. No deberá ser una votación secreta. Los presidentes de cada país presente deberán votar por un candidato. Cada presidente votará a un candidato extranjero. El voto delegado no se contará, y sólo se considerarán válidos los votos de los presidentes que asistan al *World Congress*. En caso de empate, una votación a mano alzada por parte de cada presidente hacia los candidatos empatados decidirá el resultado.

1.2 Amateur Status

1.2.1. El término «*Amateur*» se utilizaba anteriormente para agrupar a todos los competidores de *Full-Contact*, *Kickboxing* o *Thai-Boxing*. En este reglamento se utilizará para designar a todos los competidores que no sean profesionales.

1.2.2 Los competidores serán considerados *Amateurs* siempre y cuando no reúnan una o más de las siguientes condiciones:

El competidor tiene un contrato profesional.

El competidor nunca ha participado en un torneo o gala de 5 asaltos de 3 minutos *Thai-Box Clase A*).

El competidor nunca ha participado en un torneo o gala de 5 asaltos.

El competidor está inscrito en una de las siguientes listas *Pro-Rank*, u organizaciones similares:

WKF, NASKA, WAKO Pro, WKA

(También se considerarán como tales organizaciones de características similares. La lista anterior es un ejemplo, y no está necesariamente completa).

1.2.3 Si un competidor cree estar inscrito en una lista *Pro-Rank* en la que no debería estar, habrá de informar a la *Nacional Federación*, y a la organización responsable de la lista, para solicitar una confirmación de su *Amateur Status*. El IRC decidirá sobre la solicitud para permanecer en condición de amateur. El *Amateur Status* será concedido mientras la solicitud está en trámite.

1.2.4 Los competidores no amateur no podrán participar en las pruebas amateur. Si se informa al IRC de la contradicción de esta regla, una o más de las siguientes acciones se podrán llevar a cabo:

- a) Descalificación del competidor no amateur.
- b) La exclusión/suspensión. El IRC decidirá la duración de ésta.
- c) Una multa mínima de 100 €.
- d) La revocación de un título conseguido. La revocación de un título mundial (*World Title*) precisa de la aprobación de la junta directiva de WKF.

1.3 Dopaje

1.3.1. No está permitido el uso de ninguna sustancia para mejorar el rendimiento si dicha sustancia está considerada por una de las organizaciones apropiadas como sustancia de dopaje. (IOC, *Anti-Doping Agency*, *National Olympic Committee*, WADA, etc.).

1.3.2. WKF, el IRC, el promotor del torneo y el médico oficial están autorizados y pueden realizar controles. Con la autorización de WKF, otras personas y organizaciones cualificadas pueden llevar a cabo dichos controles cuando la ley lo requiera.

1.3.3. Los luchadores que intencionadamente eviten, obstaculicen o eludan dichos controles, o los manipulen de cualquier forma, podrán ser descalificados y suspendidos, durante un período de tiempo decidido por el IRC.

1.3.4 La privacidad, especialmente de los niños y las competidoras, debe ser respetada. Los controles de dopaje deben ser realizados por una persona cualificada del mismo sexo. Cuando no sea posible, un miembro del IRC del mismo sexo supervisará la recopilación de las muestras del test.

1.4 Inscripción

1.4.1. Los competidores que quieran ser admitidos en cualquier competición, torneo o gala necesita reunir las siguientes condiciones:

- a) Estar en posesión de un *Sport Book* (*Sport Pass- Pase*) emitido o aceptado por WKF.
- b) Tener puesto un sello de licencia del presente año en el *Sport Book*.
- c) Prueba de una entrada apropiada en el *Sport Book* para demostrar que están «Fit to Fight» (En condiciones de pelear). La evaluación médica no debe tener más de 12 meses. (Sólo los competidores de formas no necesitan cumplir con esta regla).
- d) No haber sido excluido por razones médicas o de otro tipo de participar en la competición.

e) Poder mostrar un certificado médico que demuestre haber realizado un examen EEG, en caso de haber sufrido 3 *knockouts* de cabeza en un período de tiempo inferior a 12 meses.

f) En el caso de las competidoras, no estar embarazada.

1.4.2 Apartados del *Sport Book* de WKF

Los promotores de un torneo, competición o gala son los encargados de incluir la siguiente información en el *Sport Book* de WKF:

- a) Lugar, fecha y nombre del acontecimiento.
- b) Disciplina y puntuación del competidor.
- c) Cualquier *Knockout*, interrupción del combate o rendición.

En lugar del promotor, el *Head Referee*, el supervisor del área/ring de WKF, o en caso de *Knockout*, interrupción del combate o rendición, un médico puede realizar dichas entradas.

1.4.3. Periodos de suspensión tras un *Knockout*, interrupción de combate o rendición

- a) 1 mes tras el primer incidente.
- b) 3 meses tras el segundo incidente.
- c) 12 meses tras el tercer incidente en un período de 12 meses (se necesita EEG).

Tras una suspensión de 12 meses debida a tres interrupciones/*knockouts* o rendiciones en un período de 12 meses, el competidor deberá además presentar un certificado médico con un resultado negativo de la prueba de EEG antes de ser admitido de nuevo en una competición.

1.4.4 Identificación de los competidores

En acontecimientos internacionales, los competidores deben probar su identidad y nacionalidad enseñando una tarjeta de identificación expedida por su gobierno.

Los competidores que enseñen una tarjeta de identificación emitida por WKF, que muestre el número MAP de 5 dígitos, no necesitará presentar más identificación. El número MAP de 5 dígitos implica que los competidores ya han escaneado su pasaporte o tarjeta de identificación.

1.4.5. Nacionalidades de países elegidos

Aquel competidor que pueda demostrar su relación especial con un país diferente al suyo de nacionalidad deberá presentar unos de los siguientes documentos a WKF:

- a) Partida de nacimiento del país elegido
- b) Certificado de matrimonio con un ciudadano del país elegido
- c) Un permiso permanente de residencia del país elegido

La solicitud debe ser presentada por escrito a la WKF del país elegido. La WKF del país elegido deberá solicitarlo al *WKF Executive Committee*. Aquel competidor que haya elegido un país siguiendo este método

sólo podrá cambiar de nuevo tras obtener una nueva ciudadanía, o tras mudarse a otro país con residencia permanente en él.

El WKF Executive Committee decide sobre dichas solicitudes, que habrán de ser presentadas, al menos, 1 mes previo a la competición en la que el competidor pretende participar.

1.5. Categorías por edad

- KID** Un *Kid* debe ser menor de 13 años el ÚLTIMO DÍA de la competición.
- JUNIOR** Un *Junior* debe ser mayor de 13 años pero menor de 18 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
- ADULT** Un *Adult*, hombre o mujer, debe ser mayor de 18 años pero menor de 36 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
- VETERAN** Un *Veteran*, hombre o mujer, debe ser mayor de 36 años pero menor de 40 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
- MASTER** Un *Master*, hombre o mujer, debe ser mayor de 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competición.

1.6. Pesaje - Wight-In

1.6.1. El control de peso se debe completar, al menos, dos horas antes del comienzo del primer combate.

1.6.2. Torneos, Competiciones y galas internacionales

Siempre que sea posible, una selección de árbitros voluntarios, preferentemente de diferentes países, supervisarán el pesaje en las competiciones internacionales el día antes del comienzo de la competición.

1.6.3. Participantes masculinos y femeninos

Siempre que haya participantes masculinos y femeninos, los reconocimientos médicos se deberán realizar en habitaciones separadas, pero si es en la misma habitación, entonces se realizarán en momentos diferentes. Además, los reconocimientos se deberán llevar a cabo por personal médico del mismo sexo, si es posible.

1.6.7. Fianzas

A los competidores, tanto *Amateur* como *Professional*, se les puede pedir que acuerden una fianza legal, o monto de fianza, con el promotor por el que están obligados a aparecer. En el caso de que el luchador no apareciese, esta fianza se perdería, y se dividiría en un 50% para el promotor y otro 50% para el oponente por los gastos de entrenamiento. La cantidad de la multa se debe especificar en el contrato del luchador.

1.7. Competición – Gestión

Área/Ring de combate

1.7.1. Área acolchada (*points fighting, Formas, MMA and Light-Contact* – si *Light-Contact* o MMA no se lleva a cabo en el ring).

- a) La zona de combate debe ser cuadrada, y cada uno de sus lados debe tener una longitud de entre luchado 6 a 8m.

- b) En dos lados orientados el uno al otro, 1m desde el centro del cuadrado hacia fuera, se marcan dos líneas paralelas, en las que los competidores se alinean al comienzo del combate.
- c) Alrededor del área de combate, un espacio de seguridad de 1m debe estar despejado. Ni los espectadores ni las mesas de arbitraje pueden situarse entre esa franja. Esta franja se puede marcar en el suelo.
- d) El cronometrador y el tanteador (para *Semi Contact*) se situarán en las mesas de arbitraje orientadas al *Center Referee* (árbitro central).
- e) En el caso de que haya sólo un área de combate, se deberá proporcionar espacio suficiente para los médicos y/o personal de emergencia en la mesa de arbitraje.
- f) La mesa de arbitraje debe estar equipada con el siguiente material:

Listas *Pool*

Marcador de resultados

Cronómetro de mesa, más cronómetro de mano de reserva.

Señal acústica (Campana, silbato, bocina)

También se acepta *Bean-Bag*

Papel y bolígrafos de repuesto

Se acepta ordenador e impresora

1.7.2. Ring de boxeo (todos los deportes de *pleno Contacto*, MMA y *Light-Contact*)

- a) Los rings de boxeo deben corresponder a la normativa de AIBA (*Association International de Boxe Amateur*)
- b) El ring de boxeo, los protectores laterales y las cuerdas se deben inspeccionar para garantizar su adaptación y seguridad antes del primero combate.
- c) La medida habitual del lateral del cuadrado tiene un mínimo de 4'5m y un máximo de 6'10m. (Longitud lateral de las cuerdas). El ring debe estar rodeado de cuatro cuerdas.
- d) Las cuatro esquinas deben estar hechas de metal. La distancia diagonal entre ellas no debe exceder los 10'6m (medida exterior).
- e) La altura de las esquinas no debe ser superior a 1'32m por encima de a plataforma del ring.
- f) Todas las esquinas deben están cubiertas con cojines habitualmente usados para evitar posibles heridas.
- g) Ninguna de las 4 cuerdas debe tener un diámetro menor a 2'5m.
- h) La cuerda inferior debe estar situada a 33'02m por encima de la plataforma. La cuerda superior, a no más de 1'32m.
- i) Todas las cuerdas deben estar cubiertas de un material suave y ajustado.

j) La plataforma en sí puede estar situada a una altura mínima de 90cm, y máxima de 1'20m por encima del suelo. Debe estar cubierta de goma espuma o de un material similar bajo la capa del suelo.

k) Las escaleras deben estar situadas en las esquinas roja y azul.

l) Las mesas de arbitraje deben estar equipadas con el siguiente material:

Listas *Pool*

Marcador de resultados

Cronómetro de mesa, más cronómetro de mano de reserva.

Señal acústica (Campana, silbato, bocina)

También se acepta *Bean-Bag*

Papel y bolígrafos de repuesto

Se acepta ordenador e impresora

m) Las mesas y sillas para los jueces se situarán a lo largo de los otros 3 lados del ring.

n) Si sólo se utiliza un ring, se deberá proporcionar suficiente espacio para los médicos y/o personal de emergencia en la mesa de arbitraje.

o) Para evitar posibles lesiones, no se permite a los camarógrafos estar sobre la plataforma durante los asaltos.

1.8. Licencias de arbitraje

1.8.1. Juez y árbitro

F Juez y árbitro nacional para acontecimientos deportivos locales.

E Juez y árbitro nacional para acontecimientos deportivos estatales..

D Juez y árbitro nacional para acontecimientos deportivos estatales e internacionales.

C Juez y árbitro internacional para acontecimientos deportivos estatales e internacionales.

B Juez y árbitro internacional para todos los acontecimientos deportivos, incluidos títulos locales.

A Juez y árbitro internacional para todos los acontecimientos deportivos, incluidos títulos profesionales locales y estatales.

A1 Supervisor internacional

1.8.3 Todas las licencias nacionales (F, E y D) las podrá conceder el *Head Referee* local de cada país tras el *Annual Referee Seminar*. Dichas licencias son válidas durante un período de tiempo de 24 meses y tendrán que ser renovadas a partir de entonces.

1.8.4. Las licencias internacionales (C y B) las dará directamente el *Head Referee* del IRC tras el *International Referee Seminar*. Dichas licencias las debe confirmar el IRC y serán válidas durante un período de tiempo de dos años, a menos que se reduzca.

1.8.5. Todos los jueces internacionales tienen la responsabilidad de extender sus propias licencias, al menos, cada dos años.

La licencia *Amateur A* y, finalmente, la licencia de supervisor *Amateur A1* serán concedidas sólo por decisión mayoritaria del IRC. Estas licencias son válidas durante 2 años. Todos los jueces internacionales de clase A y los supervisores tienen la responsabilidad de extender sus propias licencias, al menos, cada dos años.

La licencia A profesional y, finalmente, licencia de supervisor *Amateur A1* las concederá sólo el presidente del país.

Jueces y árbitros internacionales

1.8.6 La edad mínima es de 18 años y el árbitro o juez deberá ser miembro de la *National WKF Federación*. Tendrán que asistir a seminarios internacionales.

1.8.7. Se recomienda disponer de un conocimiento básico del inglés, pero no es obligatorio. Todos los seminarios internacionales se harán en inglés.

1.8.8 Los miembros del *WKF Executive Committee* se identificarán con una tarjeta de identificación roja con la palabra «OFFICIAL».

1.8.9 Los miembros del *International Rules Committee* (IRC) y jueces de categorías A, B y C se identificarán con una tarjeta de identificación verde con la palabra «REFEREE».

1.8.10. Para ser designado árbitro A y supervisor A1

La mayoría de los miembros del IRC deberán aprobar su nombramiento.

1.8.11. Para ser designado juez B

El presidente del IRC deberá aprobar su nombramiento.

1.8.12. Para ser designado juez C

El *Country Head Referee* (Árbitro principal del país) o *Country Representativa* (Representante del país) adecuado deberá aprobar su nombramiento. Un *National Referee* (Juez nacional) no podrá adquirir el rango internacional sin la autorización del *Country Head Referee*.

1.8.13. El IRC puede considerar como requisitos para la designación del rango de juez A y B la asistencia a los seminarios y/o la superación de un examen, así como un dominio suficiente del inglés (lengua oficial de IRC). Estos nombramientos se deberán confirmar periódicamente, como mínimo cada dos años.

1.8.14. Los árbitros autorizados se registrarán en una base de datos central. Sus nombres, categorías y números MAP se publicarán en la página web oficial del IRC.

1.8.15. Nacionalidad

Las dos siguientes variantes se adecuan al componedor del *Referee Team* (equipo de árbitros) en los *Continental & World Championships*:

Puede haber un juez de la nacionalidad del competidor rojo. También debe haber un juez de la nacionalidad del competidor azul. El juez restante debe ser de una nacionalidad neutra (de ninguna de las nacionalidades de los competidores).

Todos los jueces deben poseer una nacionalidad diferente tanto de la del competidor azul como de la del rojo. Ésta es la opción preferente.

El árbitro central no puede ser de la misma nacionalidad que ninguno de los competidores

1.8.16 Si un árbitro tiene diferentes nacionalidades, o si, basado en el principio de la excepción de nacionalidad, ha elegido un país, deberá bajar del ring siempre que un oponente sea de alguna de sus nacionalidades o del país escogido.

Conflicto de intereses

1.8.17. Una persona que pretenda ser árbitro en cualquier acontecimiento deportivo no podrá actuar como juez, *coach* (entrenador), o *Country Representative* (representante de un país) al mismo tiempo.

1.8.18. Los árbitros tienen la obligación de comunicarse cualquier posible conflicto de intereses. En caso de omisión, los miembros del IRC, tras haber consultado con el *Head Referee*, pueden tomar una o más de las siguientes medidas:

Amonestación o falta

Exclusión de participaciones futuras como árbitro en el acontecimiento deportivo

Reducción de la compensación de árbitro

Retirada de la licencia de árbitro durante un tiempo determinado por el IRC

Head Referee

1.8.19. En toda competición se debe elegir un *Head Referee* (árbitro principal). Él será el responsable de toda la organización del arbitraje, y supervisará el trabajo en la zona de combate y/o rings.

Area Supervisor

1.8.20 En una competición con varias zonas de combate o rings, el *Head Referee* designa *Area Supervisors* (Supervisores de las zonas) para que supervisen el desarrollo en las zonas de combate o rings.

1.8.21. El *Head Referee* puede intercambiar a los árbitros que no sean evidentemente neutros o que incumplan las reglas oficiales de competición de WKF, y podrán anular sus decisiones.

Protestas

1.8.22. Las decisiones individuales de los árbitros o jueces no están sujetas a protesta.

1.8.23. La decisión del médico oficial no está sujeta a protesta.

Las protestas sólo serán posibles en los siguientes casos, y pueden ser aceptadas sólo tras haber pagado una cuota de 100€ en metálico al *Area Supervisor* o al *Head Referee*:

- Que haya un acuerdo probado entre los jueces y árbitros.
- Que la suma de puntos sea incorrecta.
- Que ocurra una revuelta evidente entre las esquinas roja y azul.
- Que se incumplan las reglas de WKF.

1.8.24. No se podrán usar grabaciones de vídeo o cualquier otro archivo fotográfico para justificar una protesta. Ningún tipo de grabación supondrá una prueba en una disputa y no se podrá presentar como tal.

1.8.25. Una protesta no impide que la competición siga su curso. El *Head Referee* podrá, sin embargo, interrumpir la continuación de los combates durante un corto período de tiempo, si el resultado de la protesta influye de forma importante en su desarrollo.

1.8.25. Tras haber escuchado las protestas de ambos equipos y del árbitro involucrado, el *Head Referee* tomará la decisión final. No se continuará con nuevas discusiones sobre el tema en ese lugar. Los futuros conflictos se deberán comunicar por correo electrónico en un plazo de 7 días desde el incidente a headreferee@WKF-europe.com, donde se podrá estudiar la situación. Cualquier dinero perdido debido a la decisión del *Head Referee* en su día se mantendrá guardado hasta que se llegue a una decisión por parte de IRC.

1.8.26. Cualquier tipo de discusión se debe llevar a cabo sin agresiones, y sólo por el *Team Manager* o el *Coach* del competidor.

1.8.27. La cuota de protesta, si ésta no resulta favorable, deberá ir a parar a la cuenta general del IRC para la futura formación y evolución de los árbitros. En el caso de que la protesta se ponga después de la competición, el IRC tomará una decisión tras haber escuchado las protestas de ambos equipos y del árbitro involucrado. La *National Federación* tiene un límite de 30 días para tomar una decisión en el asunto de las protestas. Si la decisión sobre la protesta lleva a la derrota de un *European* – o un *World Title*, la decisión final sólo la podrá dar el IRC. Todo el dinero se deberá devolver en caso de protesta favorable.

Indumentaria de arbitraje

1.8.28. Durante los combates de pre eliminación, hasta las semifinales, se permitirá una camiseta azul con la palabra «*REFEREE*» impresa. Para las finales o las luchas por el título, todos los árbitros deberán llevar pantalones grises, camiseta azul con el impreso de WKF y una pajarita. Si es necesario, también se puede llevar una chaqueta azul de deporte con el logo de WKF.

1.8.29. Para evitar lesiones, se prohíbe llevar cualquier tipo de joyería, relojes o bolígrafos, etc. Los jueces que no tengan contacto corporal con los competidores no se incluyen en esta norma. Se recomienda el uso de guantes de látex.

1.8.30. Inscripción de los árbitros por país para *World Championships* (Campeonatos mundiales) y *European Championships* (Campeonatos europeos).

Se debe presentar un árbitro por cada 25 competidores de un país.

De 1 a 25 competidores: 1 árbitro

De 26 a 50 competidores: 2 árbitros

De 51 a 75 competidores: 3 árbitros

De 76 a 100 competidores: 4 árbitros

De 101 a 125 competidores: 5 árbitros

126 competidores o más: 6 árbitros

Cualquier país que no cumpla con estos requisitos será multado con **200€** por cada árbitro que les falte. Esto irá a la cuenta general del IRC.

Cada país tiene la responsabilidad de formar y autorizar a sus propios árbitros a tiempo para la celebración de los *World* y *European Championships*.

La formación de los árbitros de rango F, E y D es asunto de cada país. Sin embargo, el IRC ofrece seminarios.

Todos los países que registren a sus árbitros con antelación para los campeonatos, y reciban confirmación del IRC, tendrán prioridad.

1.8.31. El pago de los árbitros será el mismo que el primero pago de un único competidor cada día. Los pagos se harán efectivos la mañana antes del comienzo de las finales.

1.8.32. El promotor tiene la responsabilidad de encargarse de los árbitros. Esto incluye proporcionarles una habitación separada con comida y bebida. También es necesario que las mesas de arbitraje estén provistas de agua mineral.

Parte 2 – Points Fighting

2.1. Reglas del Semi Contact

2.1.1 La zona de combate

La zona de combate debe estar acolchada, sin desperfectos y limpia. No puede haber ni vertidos ni escombros en la superficie. »

Las dimensiones mínimas de la zona de combate son 6 m por 6m. Cuando sea posible, se debe poner un metro de acolchado de seguridad alrededor de cada lado. La zona de combate debe tener una superficie mayor a 36m², pero no debe superar los 49m². Los acontecimientos deportivos nacionales pueden tener unas dimensiones mínimas de 25m².

2.1.2. Rounds (Asaltos)

El promotor puede decidir el número de asaltos y su duración en cualquier competición. La cantidad de asaltos puede ser de 1 ó 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.

Las *EXIT Warnings* (faltas) deben referirse al número de asaltos. (Véase «Warnings»).

2.1.3. Pautas europeas oficiales de categorías de peso (Sólo para orientación)

(Puedes mantener los nombres en inglés si lo prefieres. Ej: Peso *Light*, Peso *Feather*, etc.)

Nombre de la categoría de peso	Todos los hombres	Todas las mujeres	Niños de 12 años o menos	Chicas Junior	Chicos Junior
Peso gallo	-54 kg	-50 kg			
Peso pluma	-57 kg	-54 kg	-25 kg		
Peso ligero	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-45 kg
Peso ligero <i>Welter</i>	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-51 kg
Peso <i>Welter</i>	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
Peso ligero medio	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-59 kg
Peso medio	-75 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-63 kg
Peso ligero pesado	-81 kg			-59 kg	-67 kg
Peso <i>Crujirse</i>	-86 kg			-63 kg	-71 kg
Peso pesado	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg	+71 kg
Peso superpesado	+91 kg				

Las categorías de peso que arriba se muestran sirven sólo de orientación para los promotores. Cada promotor puede cambiar las categorías para adaptarlas a sus necesidades. Cualquier clasificado internacional debe remitirse a las reglas europeas o mundiales (o con las que se refieran al torneo al que va a asistir).

2.1.4. Puntuación

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo en el cuerpo	1 punto
Barrido interior/ exterior de pie	1 punto
Patada al cuerpo	2 puntos
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 sólo por el primer movimiento y no por todos los que le sigan.

2.1.5. Zonas de puntuación

Parte posterior de la cabeza

Lado de la cabeza

Cara

Debajo de la barbilla

Torso frontal

Lateral del torso

2.1.6. Zonas antirreglamentarias

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)

2.1.7. 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 traspíe 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.

2.1.8. Debido a los puntos más altos concedidos en el nuevo sistema de puntuación, WKF 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.

2.1.9. Técnicas reglamentarias

Jab- Puñetazo directo (golpeando con la parte del guante que cubre los nudillos)

Reverse Punch – 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)

Ringehand – (a la cabeza y al cuerpo), El *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, Spinning Hook Kick and Jump Spinning Hook Kick – Patada gancho, Patada gancho giratoria, patada gancho giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

Back Kick, Spinning Back Kick, Jump Back Kick and Jump Spinning Back Kick – Patada trasera, patada trasera giratoria, patada trasera en el aire y patada trasera giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

Roundhouse Kick and Jump Roundhouse Kick – Patada giratoria y patada giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo)

Inside & Outside Crescent Kick – Patada creciente interior y exterior (a la cabeza y a cuerpo)

Jump Inside & Outside Crescent Kick – Patada creciente interior y exterior en el aire (a la cabeza y al 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).

El *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 *Spinnig/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 El 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.

Protectores de goma: 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*.

Botas: Deben cubrir el empeine y el talón. Tienen que ser botas completas, y no *Shin-Guards* con almohadillas en el empeine. Las botas deben cubrir el pie entero.

Coquilla (Protección inglesa): Tanto para hombres como para mujeres, incluidos los chicos en la sección *Junior*. Se recomienda su uso a chicas *Junior* y *niños*. 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: Se debe llevar debajo de la ropa, y no por encima. Su uso es imprescindible para las competidoras *Junior* y *Adult*. Se recomienda también su uso a *niños*, aunque no es esencial.

2.1.13. Indumentaria

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 WKF 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. El *coach* debe llevar el equipamiento deportivo adecuado y limpio, así como calzado deportivo. El *coach* no puede llevar la indumentaria oficial. Deberá cubrir cualquier traje, camisa, chaqueta, etc. cuando se encargue de trabajar como *coach*.

Revisión de la indumentaria

Todo competidor está sujeto a una revisión de indumentaria antes del comienzo del combate. Las revisiones de 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. Qué puede hacer un árbitro

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 descontar un punto por la cuarta y quinta *EXIT Warning* (falta). (La tercera y la cuarta en caso de que el encuentro tenga un solo asalto).

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 están preparados 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 WKF IRC por medio de un correo electrónico a *WKF Head Office* de Austria en el plazo de 7 días. El púgil permanecerá sancionado hasta que el IRC trate el asunto. La expulsión permanente de WKF Europa será el resultado más probable.

2.1.15. Anotar los 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 entrenadores, 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.

2.2.1. El 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*».

2.2.2 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 entrenadores 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.

2.2.3. El 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.

2.3.1. 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. ¡Si 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. WKF 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.

2.3.2. Señas con las manos

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

	DECISIÓN	SEÑA CON LAS MANOS
1	Sí, vi los puntos	Levantar la mano y mostrar la puntuación
2	No, no vi nada	Colocar ambas manos cruzadas delante de la cara
3	Lo vi, pero no doy puntos	Colocar ambas manos cruzadas delante de las piernas
4	El competidor se ha salido de la zona de combate	Correr con las manos abiertas en dirección al borde de la zona 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

2.3.3. 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

2.3.4 El sistema de amonestación del árbitro y 2.3.5. El sistema de amonestación de área

1ª Amonestación

2ª Amonestación

3ª Amonestación: Implica la reducción de un punto.

4ª Amonestación: Descalificación.

Recuerda: ¡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 entrenadores 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

2.3.6. 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 WKF y no podrá anular ninguna decisión médica.

2.3.7. 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 dos 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.

Parte 3 – Formas

TRADICIONALES

- 1 FHS – Formas Hard Style Japanese
- 2 FKO – Formas *Korean*
- 3 FVT – Formas *Veterans*
- 4 FSS – Formas *Soft Style*
- 5 FWN – Formas *Weapons*

CREATIVAS

- 6 FFS – Formas *Freestyle* sin armas, con música
- 7 FWM – Formas *Freestyle Weapons*, con música
- 8 FEX – Formas *Extreme*
- FTM – Formas *Team*

3.0.1. Formas tradicionales

Cualquier persona que ejecute una forma debe expresar un acercamiento realista, mental y físico, a los diferentes escenarios de defensa que esté intentando emular. Los movimientos que integre la forma deben ser acordes al estilo que se esté ejecutando.

Los movimientos se deberán realizar con fuerza, enfoque y explosión completos. Cuando se esté realizando la forma, los movimientos básicos se deberán ejecutar lógicamente y deberán ser acordes con la forma elegida.

Se deberá anunciar a los jueces el nombre del competidor, de la forma y de club (o país) en todos los estilos.

En cada modalidad se clasificarán 4 personas para la final, y volverán a realizar sus exhibiciones en el orden contrario. En competiciones estatales, es opcional elegir al ganador tras la primera ronda. En toda competición mundial, si hay clasificaciones, se deberán establecer rondas clasificatorias.

El árbitro de formas debe tener una formación tradicional, y ser, como mínimo, cinturón negro de primer grado.

Está bajo el criterio del país de acogida (por ejemplo: del promotor) decidir si se utilizarán superficies acolchadas o no en la zona.

3.0.2 Puntuación

Cinco jueces puntuarán a los competidores. Una vez registradas las puntuaciones, se quitará la más alta y la más baja.

Cinco jueces puntuarán sin las puntuaciones más alta y más baja. Se darán los puntos con un solo decimal. En las rondas preliminares la puntuación oscilará entre 6'0 y 8'0 (teniendo el 7 como punto de partida). En las finales, entre 8'0 y 9'9 (teniendo el 9 como punto de partida).

Sólo 4 personas serán las encargadas de puntuar las finales de todas las modalidades. Los actuales clasificados mundiales serán preseleccionados. Por ejemplo: el clasificado mundial en 1ª posición será el último. En las finales, los competidores serán preseleccionados de acuerdo a su puntuación en las eliminatorias.

En caso de empate en las modalidades de *Hardstyle* y *Softstyle*, se les pedirá a los competidores que realicen una segunda forma diferente. En competiciones estatales e internacionales, todos los competidores deberán ser capaces de ejecutar dos formas diferentes. Si el competidor no puede realizar una forma diferente, podrá repetir la primera con una penalización de 0'5 puntos por cada juez. Se podrá repetir la misma forma o *kata* en todas las categorías de *Freestyle*.

Si el competidor porta un arma y se le cae durante la ejecución de la forma, se considerará que como falta de control y se aplicará una penalización mínima de 0'5 puntos por cada juez.

Si el competidor está usando dos armas (por ejemplo: *Kama* o *Sai*) no podrán chocarse bruscamente o se aplicará una penalización de 0'5 puntos por juez. Esto también se aplica al *Freestyle*.

Si es necesario, se designará un cronometrador. Gritar en cada movimiento no deslumbrará a los jueces; de esto no se constituye la fuerza.

3.0.3 Presentación

Indumentaria

El competidor deberá llevar un uniforme de artes marciales. No se podrán llevar camisetas, incluidas las camisetas de los clubs. El uniforme debe estar limpio y sujeto.

Se deberá llevar el cinturón del grado correspondiente. No se podrá llevar ningún tipo de joyería.

No se podrá llevar disfraces ni utilizar efectos especiales (por ejemplo: hielo seco), láseres, humo, etc. No se podrán incluir movimientos de baile en la forma.

El competidor deberá anunciar el estilo y el club o país al que pertenece, dependiendo de si se trata de una competición estatal o internacional. El competidor deberá tener presencia y actitud durante la presentación y la ejecución del *kata* o la forma.

3.0.4. Presencia, actitud y buenos modales

El competidor deberá mostrar respeto y disciplina en todo momento dentro o fuera del área de competición. Se debe mostrar respeto a los demás competidores.

La buena actitud por parte del competidor consiste en hacer una reverencia al entrar en el área de competición y acercarse a los jueces.

El competidor deberá realizar una presentación (Véase «Reglas generales»). A continuación, el competidor deberá pedir permiso para comenzar, hacer una reverencia a los jueces y prepararse para comenzar la ejecución de la forma.

El competidor deberá mostrar en todo momento una disciplina de artes marciales. Deberá mantener la concentración y el enfoque en lo que está haciendo.

Tras haber concluido la ejecución de la forma, el competidor deberá esperar a que los jueces le den permiso para salir del área de competición.

3.1.1. Traditional Japanese Hardstyle Kata

En las formas de Kárate se debe utilizar sólo movimientos tradicionales. Un *kata* o una forma se deben asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio karateka. No se aceptará una forma *Freestyle* (patadas metralleta, etc.).

Se debe llevar puesto un *Gi* o *Dobok* tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

3.1.2. Formas Traditional Korean Hardstyle

En las formas *Korean Hardstyle* solo se podrán usar movimientos tradicionales. Una forma tradicional, *poomse* o *tul Korean* se debe asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

Se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma *Freestyle* (patadas metralleta, etc.).

Se debe llevar puesto un *Gi* o *Dobok* tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

3.1.3 Formas Veterans Traditional

Las formas *Veterans* se deben ejecutar usando sólo movimientos tradicionales y permitidos.

Una forma tradicional, *poomse* o *hyong* se debe asemejar a una forma, *pomse* o *hyong* tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma *Freestyle* (patadas metralleta, etc.).

Se debe llevar un *Gi, Dobok* o *Wu-Shu* tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

3.1.4. Formas Wu-Shu Softstyle

Se permiten movimientos gimnásticos, siempre y cuando estén dentro del estilo (por ejemplo: *Wu-Shu*). Deben ser prácticos y formar parte del estilo. Se aceptará una adaptación siempre que se añadan movimientos tradicionales al estilo *Soft* que se está ejecutando.

Se debe llevar puesta una indumentaria tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música.

A un límite de tiempo máximo de 3 minutos. Se asignará un cronometrador.

Ésta no es una modalidad *Freestyle*, por lo que no se aceptará una forma *Freestyle* (patada metralleta, etc.).

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

3.1.5. Weapon Traditional (sin música)

En las formas *Weapon Traditional* se deben usar sólo movimientos tradicionales. Una forma o *kata* tradicional se debe asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional. No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma *Freestyle* (patadas metralleta, etc.). Se debe llevar puesto un *Gi, Dobok* o *Wu-Shu* tradicional. El uso de armas es obligatorio. No se permite la música.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco. No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma *Weapon Traditional* debe estar entre 1 y 3 minutos. El tiempo comienza con el primero movimiento de la forma, no con presentación. Se asignará un cronometrador. Todas las armas deben ser seguras, estar en buenas condiciones y estar reconocidas como armas de artes marciales.

Las armas tradicionales usadas en formas tradicionales deben respetar su estado tradicional (por ejemplo: que el *Bo* esté hecho de madera y mida 1'80 cm o que los *Sai* estén hechos de metal, etc.) y no ser caseras. Los jueces tienen derecho a revisar las armas antes del comienzo de la forma.

Puntuación: La forma se puntuará por el uso de las armas, no por la ejecución de patadas u otras técnicas.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

El manejo del arma, la velocidad de los movimientos, el grado de dificultad, un buen manejo, la espectacularidad, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración.

Formas creativas y extremas

3.2.0. Expectativas generales de una forma creativa o extrema

3.2.1. Información general

Todos los competidores de formas la ejecutarán una vez, y a continuación se les dará la puntuación. La puntuación más alta gana.

En caso de empate entre el primero, el segundo o el tercero, se ejecutarán las formas de nuevo. Se puntuará a los dos competidores empatados. El que obtenga la puntuación más alta será el vencedor del empate. En caso de un segundo empate, los jueces procederán a una votación a mano alzada.

Los competidores que ejecuten la forma deberán expresar un acercamiento realista, mental y físico, a los oponentes. Los movimientos se tendrán que realizar, cuando sea necesario, con fuerza, enfoque y explosividad máximos. Cuando se ejecute una forma, los movimientos se deberán realizar lógicamente. Se deberá incluir *Kiai*'s o gritos en la forma, pero no en cada movimiento.

Los jueces deberán tener en cuenta: técnicas básicas, posturas, velocidad y definición en la ejecución. Los trucos o movimientos de gimnasia que impliquen un alto riesgo o dificultad se deberán ejecutar con precisión en todo momento. La forma debe ser fluida y continua, y el tiempo en el que se está quieto debe ser mínimo. Se tendrán en cuenta todos los aspectos de la habilidad física del competidor, por ejemplo: flexibilidad, fuerza, velocidad, resistencia y actitud.

Se anima a ser creativo, y los movimientos y combos de alto riesgo se puntuarán de forma alta si se ejecutan sin caerse. Las formas con armas se puntuarán principalmente por el uso del arma. El objetivo principal durante la ejecución de la forma debe ser el manejo y la creatividad con el arma. No se puede desatender el arma una vez comenzada la forma.

3.2.2. Duración de la forma

En todas las modalidades musicales se permiten, como máximo, 30 segundos para la presentación. El tiempo empieza a contar cuando el competidor entra en contacto con el área de competición.

El tiempo mínimo permitido para la ejecución de cualquier forma musical es de 1 minuto, y el máximo, de 2. El tiempo empezará a contar a partir del primero movimiento tras el consentimiento de los jueces para empezar.

Si no se llega al límite de tiempo mínimo o se sobrepasa el máximo, se aplicará una reducción de 0'5 puntos de la forma por parte de todos los jueces.

3.2.3. Releases (soltar el arma)

Se entiende por *release* la pérdida de contacto intencionada entre el cuerpo y el arma para que ésta sea lanzada al aire o dejada en equilibrio en el suelo.

Al realizar un lanzamiento (*throw release*), el arma se deberá soltar y recoger con precisión. Si el arma cae al suelo, cada juez descontará 0'5 puntos de la puntuación final. Si el arma sale de la zona de competición, el competidor será descalificado.

Un equilibrio del arma (*balance release*) ocurre cuando el arma queda en equilibrio en el suelo. Por ejemplo: cuando un *Bo* se queda erguido. Si el arma cae al suelo, cada juez descontará 0'5 puntos de la puntuación final.

3.2.4. La música

Deberá encajar con la forma que se esté ejecutando. La sincronización con la música no es obligatoria, pero mostrará un nivel de preparación más alto.

No se podrá usar música con comentarios insultantes, despectivos o incendiarios. Esto supondrá la descalificación.

3.3.0 Formas musicales – Freestyle sin armas

3.3.1 Formas creativas sin armas: Son formas *Hard Style* de creación propia, con música, pero sin movimientos de gimnasia, rotaciones horizontales ni giros de más de 360°. La forma creativa sin armas sólo deberá incluir el uso de movimientos básicos de las artes marciales, acompañados de las variaciones individuales.

3.3.2. Formas extremas sin armas: Son formas *Hard Style* de creación propia, con música, y con uso ilimitado de movimientos y técnicas de gimnasia. La forma extrema sin armas deberá incluir el uso de movimientos básicos de las artes marciales, acompañados de las variaciones individuales.

Se debe utilizar música, y la coreografía será de gran importancia.

El uso de armas está estrictamente prohibido.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco.

No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma *Freestyle* debe oscilar entre 1 y 2 minutos. El tiempo comenzará con el primer movimiento de la forma, no con la presentación.

Se asignará un cronometrador.

A pesar de que en las modalidades extremas se puede incluir un número ilimitado de movimientos de gimnasia y trucos, la forma debe asemejarse a las formas de artes marciales. Si no se logra, esto implicará una menor puntuación para el competidor. Se deben mostrar **ARTES MARCIALES** extremas.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

La sincronización con la música, la espectacularidad, la velocidad de movimientos, el grado de dificultad, los movimientos básicos de manos y pies, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración

Todas las destrezas arriba nombradas se deberán ejecutar con el poder y la fuerza acordes a los movimientos básicos.

3.4.1. Formas musicales – Freestyle con armas

3.4.2 Formas creativas con armas: Son formas *Hard Style* de creación propia con armas, con música, pero sin movimientos de gimnasia, rotaciones horizontales ni giros de más de 360°. Se podrá soltar el arma 3 veces como máximo. Se usará el arma durante toda la ejecución, y se deberá mantener en uso constante. El uso básico del arma, acompañado de un manejo creativo de ésta, concederá la puntuación principal.

3.4.3 Formas extremas con armas: Son formas *Hard Style* de creación propia con armas y con uso ilimitado de movimientos y técnicas de gimnasia. Se podrá soltar el arma tantas veces como se desee. Se usará el arma

durante toda la ejecución, y se deberá mantener en uso constante. El uso básico del arma, acompañado de un manejo creativo de ésta, concederá la puntuación principal.

Se deben utilizar música y armas, y la coreografía será de gran importancia.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco.

No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma *Freestyle* debe oscilar entre 1 y 2 minutos. El tiempo comenzará con el primer movimiento de la forma, no con la presentación.

Se asignará un cronometrador.

Todas las armas deben ser seguras, estar en buenas condiciones y estar reconocidas como armas de artes marciales. Los jueces tienen derecho a revisar las armas antes del comienzo de la forma.

A pesar de que se puede incluir un número ilimitado de movimientos de gimnasia y trucos, la forma debe asemejarse a las formas de **artes marciales**.

El hecho de no mostrar movimientos y posturas básicas durante la ejecución de la forma supondrá una reducción de la puntuación.

A la hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

La sincronización con la música, el manejo del arma, la velocidad de los movimientos, el grado de dificultad, un buen manejo, la espectacularidad, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración.

La forma se puntuará por el uso del arma, no por las patadas u otros movimientos.

Categorías adicionales NO siempre incluidas en una competición

(Categorías *Fun*)

3.4.4. Formas sin armas por equipos: Son formas *Hard Style* de creación propia, con música, y ejecutada por dos competidores. Se aplican las reglas de formas extremas. La forma debe estar sincronizada con el compañero de equipo, al menos, durante un 75% del tiempo.

3.4.5. Formas con arma por equipos: Son formas *Hard Style* de creación propia, con música, y ejecutada por dos competidores. Los competidores pueden utilizar cualquier combinación de armas: uno con arma, ambos con arma, o cada uno con un arma diferente. Se aplican las reglas de formas extremas. La forma debe estar sincronizada con el compañero de equipo, al menos, durante un 75% del tiempo.

3.4.6. Batalla de *Tricks* (movimientos especiales o trucos): Se trata de una batalla de *Tricks* ejecutada simultáneamente por dos competidores. El sistema de clasificación para la final será el *tree system* (ramificación). Los competidores tienen 30 segundos para enseñar sus mejores movimientos. Los jueces escogerán al vencedor por votación a mano alzada.

PARTE 4 – LIGHT CONTACT

4.1.1. La zona de combate

WKF intenta asegurar que los combates de *Light Contact* tengan lugar en el ring. WKF lo considera un deporte de ring, pero se comprende que, es ocasiones, sea necesario realizarlo en zonas acolchadas. Los promotores deben hacer todo cuanto esté en sus manos para que los combates se realicen en el ring.

El estilo de combate será boxeo con patadas. La fuerza implicada en el combate será la mitad de la fuerza total, aproximadamente. Todos los combates se realizarán en un ring de boxeo con 4 cuerdas en sus lados. Todas las cuerdas deben estar tensadas para asegurar que los púgiles permanezcan en el ring. (Las cuerdas superiores deben estar más tensadas, e ir aflojando ligeramente el resto a medida que se llega a la última cuerda). El ring debe tener una esquina azul, una esquina roja y dos esquinas vacías. El uso de asientos para los luchadores es opcional.

Nadie, aparte del árbitro y los dos púgiles, puede acceder al ring durante un asalto. Tanto si uno de los púgiles abandona el ring voluntariamente, como si cualquier otra persona accede a él (incluidos los médicos), se finalizará el combate, y no podrá continuar. Se permite que un *coach* acceda al ring para dar instrucciones al púgil entre asalto y asalto, pero deberá abandonar el cuadrilátero antes de que dé comienzo el siguiente asalto. Un púgil puede tener dos representantes, pero sólo uno podrá acceder al ring en el tiempo de descanso. Todos los *coaches* deberán permanecer a nivel del suelo durante el combate, y el ring deberá estar despejado y sin ningún objeto. Los espectadores no pueden entrar en contacto con el ring ni durante el combate ni durante el tiempo de descanso. El árbitro deberá parar el tiempo para despejar la zona de personal no autorizado. No está permitido que nadie fuera de la zona de combate toque la campana, o cualquier otra señal acústica. Esto podría suponer una amonestación al púgil del representante implicado.

Los representantes de cada púgil se encargarán de limpiar los derramamientos de agua. No se puede escupir agua en la superficie del ring ni en sus alrededores. Es responsabilidad de los representantes de cada esquina asegurar que se limpie cualquier fluido corporal de forma higiénica.

4.1.2. Edad de los luchadores

KID	Un <i>Kid</i> debe ser menor de 13 años el ÚLTIMO DÍA de la competición.
JUNIOR	Un <i>Junior</i> debe ser mayor de 13 años pero menor de 18 el ÚLTIMO DÍA de la Competición.
ADULT	Un <i>Adult</i> , hombre o mujer, debe ser mayor de 18 años pero menor de 36 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
VETERAN	Un <i>Veteran</i> , hombre o mujer, debe ser mayor de 36 años pero menor de 40 el ÚLTIMO DÍA de la competición.
MASTER	Un <i>Master</i> , hombre o mujer, debe ser mayor de 40 años el ÚLTIMO DÍA de la Competición.

4.1.3. Asaltos

El promotor puede decidir el número de asaltos y su duración en cualquier competición. La cantidad de asaltos puede ser de 1, 2 o 3. Los asaltos no deben durar más de 2 minutos cada uno.

4.1.5. Puntuación

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo en el cuerpo	1 punto
Barrido frontal de pie	1 punto
Patada al cuerpo	2 puntos
Patada a la cabeza	3 puntos
Patada en el aire al cuerpo	3 puntos
Cualquier patada en el aire a la cabeza	5 puntos

4.1.6. Zonas de puntuación

Lado de la cabeza, cara, debajo de la barbilla, torso frontal, lateral del torso.

4.1.7. Zonas antirreglamentarias

Parte trasera de la cabeza, parte superior de la cabeza, cuello, brazo, mano, zona de los riñones, de cintura para abajo (excepto debajo del tobillo al realizar un barrido).

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 traspie 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.

No sólo se puntuarán los movimientos ofensivos. La defensa, el *ring-craft* y la forma física se puntuarán tanto como los primeros.

Se recomienda el uso de *clickers* (dispositivos de marcación de puntos)

4.1.8. Técnicas reglamentarias

Jab - Puñetazo directo (golpeando con la parte del guante que cubre los nudillos), *Reverse Punch* – Puñetazo girado (golpeando con la parte del guante que cubre los nudillos).

Hook Punch – Gancho (a la cabeza y al cuerpo), *Uppercut* (a la cabeza y al cuerpo de forma controlada).

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 gancho (a la cabeza y al cuerpo), incluida la *Spinning Hook Kick* – patada gancho giratoria.

Jump Spinning Hook Kick – Patada gancho giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo).

Back Kick, – Patada trasera (a la cabeza y al cuerpo) y *Jump Back Kick* - Patada trasera en el aire (a la cabeza y al cuerpo).

Roundhouse Kick – Patada giratoria (a la cabeza y al cuerpo), incluida *Jump Round Kick* – Patada giratoria en el aire.

Spinning Back Kick – Patada trasera giratoria (a la cabeza y al cuerpo) y *Jump Spinning Back Kick* – Patada trasera giratoria en el aire (a la cabeza y al cuerpo).

Inside & Outside Crescent Kick – Patada creciente interior y exterior (a la cabeza y a cuerpo) y *Jump Inside & Outside Crescent Kick* – Patada creciente interior y exterior en el aire (a la cabeza y al cuerpo).

Inside & Outside Axe Kick – Patada descendente (a la cabeza y al cuerpo) y *Jump Axe* - Patada descendente en el aire.

Barrido ejecutado con la parte interior del pie y por debajo de los tobillos de ambas piernas. Se podrá ejecutar en la parte interior y exterior del pie del oponente.

4.1.9. Técnicas no reglamentarias

Cualquier golpe con la palma de la mano abierta (bofetadas, palmadas, etc.), *Back Fist* (puñetazo con el dorso de la mano) y *Spinning Back Fist* (puñetazo giratorio con el dorso de la mano).

Knife Hand (golpe con la mano abierta y en tensión). (Se incluyen *Spinnig/Turning Knife Hand Strike* [golpe giratorio con la mano abierta y en tensión]), *Ridge Hand* (golpe en posición *Knife Hand* con el pulgar), *Drop Sweep* (barrido de suelo) o *Reverse Drop Sweep* (*barrido de suelo invertido*).

Palm Heel Strike (golpe con la parte inferior de la palma de la mano), 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. Cualquier movimiento ciego.

4.1.10 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.

Perder el tiempo de forma antideportiva.

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.

4.1.11 El 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.

Protectores de goma: Deben ser de artes marciales o boxeo. No se aceptan las de fútbol o rugby.

Guantes de boxeo: Deben ser de 10 onzas para todos.

Botas: Deben cubrir el empeine y el talón. Tienen que ser botas completas, y no *Shin-Guards* con almohadillas en el empeine. Las botas deben cubrir el pie entero.

Coquilla (protección ingles): Tanto para hombres como para mujeres, incluidos los chicos en la sección *Junior*. Se recomienda su uso a chicas *Junior* y *niños*. 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: Se debe llevar debajo de la ropa, y no por encima. Su uso es imprescindible para las competidoras *Junior* y *Adulto*. Se recomienda también su uso a *niños*, aunque no es esencial.

4.1.12. Indumentaria

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 o un pantalón de *Kickboxing*. 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 permite llevar cintas en la zona de los puños y los nudillos, pero no de forma excesiva. El árbitro puede considerar que el venaje es excesivo.

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.

El *coach* debe llevar el equipamiento deportivo adecuado y limpio, así como calzado deportivo. Cualquier *coach* u oficial deberá cubrir su atuendo oficial mientras ejerza de *coach*.

4.1.13 Revisión de la indumentaria

Todo competidor está sujeto a una revisión de indumentaria antes del comienzo del combate. Las revisiones de 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.

4.1.14 Qué puede hacer árbitro

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 podrá restar un punto, o descalificar al púgil, si se muestra un comportamiento antideportivo.

Un árbitro puede descalificar a un púgil si éste o ésta no están preparados 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 podrá descalificar a uno de los púgiles, tras una decisión mayoritaria entre jueces y árbitros, si se utiliza una fuerza excesiva. Se podrá amonestar por exceso de fuerza 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, se deberá presentar un informe al *WKF Rules Director (amateur)* (director de reglamento de WKF) de la sede estatal por medio de un correo electrónico en el plazo de 7 días. El púgil permanecerá sancionado hasta que el *Rules Director*, en colaboración con el WKF IRC, trate el asunto. La expulsión permanente de WKF Europe será el resultado más probable.

4.2.1. El comienzo del combate

Se revisará el equipamiento de ambos púgiles en sus respectivas esquinas. La responsabilidad de examinar a los púgiles recae en el árbitro. El árbitro llamará a ambos púgiles al centro del ring, donde les dará las instrucciones pertinentes. Los *entrenadores*, si han escuchado las instrucciones, deberán volver a sus esquinas y abandonar el ring dejando las esquinas despejadas. Los púgiles deberán tocar los guantes para mostrar una buena actitud deportiva.

El árbitro deberá comprobar que los médicos, el cronometrador y todos los jueces estén listos antes de levantar el brazo y decir «*Fight*».

4.2.2 Durante el combate

Los púgiles deberán combatir, haciendo uso de movimientos de boxeo y patadas, hasta que el árbitro diga «*Stop*». Si uno de los púgiles necesita ajustarse el equipamiento de seguridad deberá dar un paso hacia atrás y realizar la letra «T» con las manos. El árbitro tendrá que parar el tiempo en este caso. Los continuos ajustes del equipamiento podrán suponer una amonestación por parte del árbitro. El árbitro deberá parar el tiempo para realizar la amonestación; llamar al púgil al centro del cuadrilátero; levantar un dedo por la primera amonestación, dos por la segunda, y así sucesivamente; y mostrar a cada juez que se ha realizado una amonestación a uno de los púgiles. Se reanudará el combate con la palabra «*Fight*». Si uno de los púgiles no está en condiciones de combatir, o se siente abrumado, el árbitro puede hacer una cuenta de 8 segundos. El púgil que no esté involucrado en dicha cuenta será mandado a la esquina neutra. No se parará el tiempo por una cuenta, así como ésta no se detendrá aun habiendo acabado el tiempo. La cuenta se tiene que finalizar. Entre asalto y asalto, el árbitro deberá permanecer en una de las esquinas neutras.

4.2.3. El final del combate

Una vez que el cronometrador indique que el tiempo ha acabado, el árbitro deberá decir «*Stop*», indicar que el encuentro ha concluido, y mandar a los púgiles de vuelta a sus respectivas esquinas. El árbitro deberá recoger las tarjetas de puntuación de los jueces, cedérselas al *Senior Judge* (juez mayor), y llamar a los púgiles al centro del ring. Se indicará al vencedor levantando el brazo del púgil elegido por decisión mayoritaria, dividida o unánime.

Los púgiles deberán agradecer al árbitro por sus esfuerzos, y a continuación tocarán los guantes y saludarán al *coach* del oponente.

4.2.4. 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. ¡Si 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. WKF 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. Todos compiten bajo su propia responsabilidad, pero se recomienda que, si uno de los púgiles parece indispuerto, el *Centre Referee* pida un certificado médico. No se podrán administrar anestésicos locales, ni poner esparadrapo ni vendajes durante el encuentro.

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

- Amonestar al púgil
- Descotar puntuación (*Minus Point*)
- Descalificar al púgil

4.2.5 El sistema de amonestación del árbitro y 4.2.6 El sistema de amonestación de área (sólo en la superficie acolchada)

1ª Amonestación

2ª Amonestación

3ª Amonestación: Implica la reducción de un punto.

4ª Amonestación: Descalificación.

Recuerda: ¡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. 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 *entrenadores* forman parte del equipo del púgil, y éste es responsable del comportamiento de su *entrenador*.

4.2.7 **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 tomar la decisión él sólo.

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 árbitro pedirá a los jueces que rellenen una tarjeta de puntuación hasta el momento anterior a la lesión. Tarjetas de puntuación indicarán el vencedor.

No se puntuarán los asaltos inacabados, y si uno de los púgiles sufre una lesión en el primer asalto, y ha sido un accidente, se considerará «no contest». Si el torneo es de tipo *knockout*, el púgil lesionado podrá pasar al siguiente asalto o, en caso de ser la final, ser declarado vencedor.

En *Light Contact* se realiza una cuenta de 8 segundos. Esto supone una penalización de reducción de puntos para el púgil implicado. La cuenta sólo se podrá utilizar cuando el púgil no esté en condiciones de combatir o esté recibiendo golpes muy intensos que le impidan hacer frente al combate. Si se realizan 3 cuentas en un mismo asalto, o 4 en un encuentro, acabará el combate a favor del otro púgil.

En el caso de que un golpe aturda a uno de los púgiles, el árbitro deberá parar el tiempo y hablar con los jueces. Si por MAYORÍA se determina que ha sido falta, el árbitro deberá penalizar al que la ha cometido. Si por MAYORÍA se determina que ha sido un accidente, no habrá penalización. La penalización podrá ser una amonestación o una reducción de puntuación.

Antes de que uno de los púgiles reanude el combate tras haber resbalado o caído a la lona, el árbitro limpiará cualquier suciedad o humedad de los guantes del púgil.

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 WKF Europa y no podrá anular ninguna decisión médica.

4.3.1 Trabajo administrativo

Habrà 1 árbitro y 3 jueces puntuando (sentados).

Cada asalto se puntúa de la siguiente forma:

El vencedor de cada asalto obtiene 10 puntos como puntuación inicial. Si hay un empate, ambos púgiles obtendrán los 10 puntos. El perdedor de cada asalto obtiene 9. Es posible dar 8 puntos cuando uno de los púgiles no muestre nada que merezca la pena (bajo el punto de vista de los jueces) y sea aventajado.

4.3.2 *Minus Points* (Reducción de puntos)

Se deben descontar todos los *Minus Points* y *Counts*, y se tiene que indicar la puntuación TOTAL de asalto.

Toda amonestación se tendrá que indicar en el apartado de *Warnings* en la hoja de resultados. Recibir 3 amonestaciones implica una *Minus* (reducción de puntuación). Aun así, se tendrá que indicar como 3ª amonestación, pero la reducción de puntos se realizará sobre la puntuación TOTAL de asalto.

Un juez puede llevar a cabo una *Minus* de juez por infringir las normas varias veces. Si el *Center Referee* no se ve la infracción, el juez podrá reducir la puntuación indicando una letra «J» en el apartado *Minus Points* del documento.

Se DEBE indicar el motivo de la amonestación en la hoja de resultados.

Un juez no podrá realizar una amonestación si el árbitro vio la infracción pero decidió no hacer nada. La amonestación de juez es puramente una herramienta para que el juez castigue una infracción que el árbitro no ha visto.

4.3.3 Los jueces

A la hora de dar una puntuación inicial, el juez deberá tener en cuenta:

La mejor defensa; el mejor ataque; el mejor contrataque; el mejor uso del ring y de espacio; los puntos anotados por el uso de movimientos reglamentarios, asestados a zonas reglamentarias y usando la fuerza reglamentaria; la forma física; la diversidad de movimientos y zonas de puntuación; el número de patadas exitosas y el estado y la forma físicos del púgil al acabar el combate.

El número de puntos anotados por el púgil puede ser irrelevante si éste sólo usa movimientos de manos. Setenta puñetazos y ninguna patada no es una muestra de *Kickboxing*, y debe ser juzgado como tal.

Sin tener en cuenta otros factores, si un púgil no asesta patadas, no podrá ganar el asalto.

4.3.4 Regla de patadas constantes

No hay un número mínimo de patadas en *Light Contact* bajo el reglamento de WKF. Cada púgil deberá DAR PATADAS CONSTANTEMENTE durante todo el asalto. Si uno de los púgiles da patadas durante 30 segundos, pero no lo hace en los 90 segundos posteriores, no habrá dado pateado constantemente. Se deberá asestar una cantidad proporcionada de puñetazos y patadas a lo largo del asalto.

Si el juez considera que alguno de los púgiles no se ha ceñido a la norma de las patadas constantes, deberá informar al árbitro al final de cada asalto. El árbitro deberá, pues, hablar con el púgil antes del siguiente asalto e informarle de la queja del juez. El rechazo continuo de dar patadas regularmente puede suponer una amonestación del *Center Referee*. Esto se deja a criterio del *Centre Referee*, y puede llegar a una reducción de puntuación si se repiten las amonestaciones.

4.3.5. 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. Si se está utilizando a los tres jueces, el árbitro no podrá manifestar su opinión. 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. Se deben sumar las tarjetas de puntuación, pero no se puntuará ningún asalto incompleto. Se debe haber completado, al menos, un asalto antes de volver con las tarjetas de puntuación. Si hay un empate, el resultado será «EMPATE». En torneos con *knockout*, el púgil no lesionado

será declarado vencedor, ya que podrá continuar con el siguiente asalto. En el caso de la final de un torneo con *knockout*, el púgil no lesionado continuará siendo el 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. Si ocurre un accidente antes de que acabe un asalto, el combate resultará «*No Contest*». No se puntuarán los asaltos incompletos.

El árbitro podrá detener el encuentro si uno de los púgiles no está en condiciones de seguir compitiendo o se encuentra en apuros. El combate se registrará como *RSC (Referee stops the Contest)*. Se podrá recurrir a esto, a criterio del árbitro, en lugar de a la cuenta de 8 segundos.

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. Durante el periodo de deliberación, el púgil en cuestión deberá permanecer en la esquina neutra.

PARTE 5 – FULL CONTACT

5.1.1 Listas de clasificación

En toda competición mundial, si hay clasificaciones, se deben establecer rondas clasificatorias.

Se debe incluir en la lista el nombre del púgil, su país y su número. Es obligatoria disponer de un mínimo de 4 púgiles por categoría de peso. Si hay menos de 4 púgiles por categoría, deberán ascender a la siguiente categoría de peso. En ese caso, cada país deberá pedir, de forma gratuita, una copia, como mínimo, de todas las listas de clasificación y de los nombres de los competidores. La deberán conseguir, al menos, dos horas antes del comienzo del torneo. No habrá, de ningún modo, oportunidad de protestar después de la clasificación.

5.1.2. Chequeo médico

Todos los púgiles deberán someterse a un chequeo médico realizado por el médico presente asignado. Para el chequeo, el púgil deberá presentar su libro de combate (*Sport Pass* – pase). Éste debe estar firmado por el médico de la asociación nacional en una fecha no mayor a 12 meses.

La asistencia de un doctor (médico) es obligatoria en *American, Japan, Oriental, MMA y Thai Free Boxing*. ¡El equipo de primeros auxilios no es suficiente!

El médico oficial que asiste obligatoriamente a cada encuentro tiene la última palabra en cuestiones de seguridad. Podrá, en cualquier momento, detener o finalizar el encuentro bajo su propio criterio.

Todo encuentro debe estar supervisado por un médico acreditado. Toda orden e instrucción por parte del médico asistente se deberá cumplir inmediatamente. El médico asistente debe ser practicante general titulado. Si hay más de 200 púgiles, la presencia de un segundo médico es obligatoria.

El médico asistente deberá cumplir las normas y el reglamento del *National Health Board* (junta de asistencia sanitaria de la Seguridad Social) en cuestión, así como estar acreditado por las autoridades donde se apliquen dichas reglas. Ningún encuentro podrá comenzar o continuar antes de que el médico asistente esté en su lugar. El médico no podrá abandonar su posición antes del veredicto del último combate.

El médico asistente deberá estar preparado para ayudar si surge una emergencia grave, y administrar primeros auxilios en caso de una lesión menor.

El médico tiene derecho a interrumpir o detener el encuentro tocando la campana o diciendo «*stop*» al árbitro si considera que uno de los púgiles está en peligro y el árbitro no ha interrumpido el combate. También tiene la responsabilidad de responder cuando un árbitro lo llama en caso de lesión.

Nadie podrá intentar dar asistencia a un púgil durante un asalto antes de que el médico asistente haya tenido la oportunidad de verlo. Esto incluye a los cuidadores. Si el médico accede al ring o tiene que examinar la supuesta lesión, finalizará el encuentro y los jueces rellenarán sus tarjetas de puntuación. El resultado será «won by TKO» (victoria por *knockout* técnico) o «descalificación» por decisión unánime o mayoritaria. Las decisiones médicas son, en cualquier caso, las decisiones finales. No hay posibilidad de protesta.

Si un púgil no está en posesión de su libro de combate (*Sport Pass* – Pase) con el sello de licencia anual de WKF a la hora del chequeo médico y el pesaje, no podrá combatir.

5.1.3. Categorías y asaltos

Los púgiles deben estar en buena forma física y tener una actitud deportiva.

Los púgiles preparados y presentables. Las uñas de las manos y de los pies tienen que estar cortadas. El pelo debe estar corto y recién lavado. Los competidores masculinos que tengan una longitud de pelo que pueda suponer un problema durante el combate (por ejemplo: a la altura de los hombros o más) deben seguir las normas acerca del pelo largo que se aplican a las competidoras.

Los competidores y competidoras *junior* no pueden combatir en encuentros reales, excepto en *Light Contact*, si no han cumplido los 16 años, siempre y cuando tenga una experiencia de combate de 1 año y una autorización firmada por el médico de la asociación nacional.

Desde los 16 años, los púgiles podrán participar en *American Free Boxing* de cadetes, con normas distintas a las que adherirse / ceñirse.

A los *Kids* y *juniors* se les prohíbe explícitamente participar en modalidades de pleno contacto (excepto los de 14 a 17 años en *contacto* de cadetes), *American*, *Japan*, *Oriental*, *MMA* o *Thai Free Boxing boxing*.

5.1.4 Indumentaria

Indumentaria para las seis categorías de combate amateur de WKF

<i>Semi Contact</i>	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con camiseta/blusa de artes marciales
<i>Light Contact</i>	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con camiseta
<i>Full Contact</i>	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con el torso al descubierto
<i>Japan, Oriental</i>	Patadas al muslo interior/exterior	Pantalones de <i>Thai</i> con el torso al descubierto
<i>Thai-Boxing</i>	Patadas a las piernas. Rodillazos y codazos al cuerpo	Pantalones de <i>Thai</i> con el torso al descubierto
<i>Oriental</i>	Patadas a las piernas. Rodillazos al cuerpo	Pantalones de <i>Thai</i> con el torso al descubierto

5.1.5. Asaltos

En las categorías de *Contact*, *Thai*, *Oriental* y *Japan Free Boxing*, el combate se llevará a cabo en 3 asaltos de 2 minutos. Hay un descanso de 1 minuto entre asalto y asalto.

Ningún combate en el que figuren *Kids* y *Juniors* podrá durar más de 3 asaltos de 2 minutos.

Ningún combate en el que figuren *Amateur* podrá durar más de 5 asaltos de 2 minutos.

5.1.6. Reglamento de conducta dentro y fuera del ring

Es deber de cada púgil mostrar un juego limpio en el ring. Si uno de los púgiles no puede continuar e combate porque su equipo de protección no está funcionando correctamente, o por otros motivos, podrá retroceder un paso y levantar un brazo.

Si uno de los púgiles es inhabilitado por cuenta o incapacitado de cualquier otra forma, su oponente deberá retroceder inmediatamente a la esquina neutra más cercana y esperar a que el árbitro señale que se reanuda el combate.

Cuando uno de los púgiles reciba una amonestación o una reprimenda por parte del árbitro, deberá hacer una reverencia al árbitro para indicar que ha entendido el motivo.

Al término del combate, los púgiles se aproximarán al árbitro, quedándose en el centro del ring. Cada uno de los púgiles se situará en uno de los lados del árbitro (el más cercano a su esquina) y esperará el anuncio del veredicto. A continuación, el árbitro levantará el brazo del vencedor.

Tras el combate, los púgiles se saludarán, y también lo harán con los cuidadores del oponente. Todo ello, después de que ambos púgiles hagan una reverencia al árbitro en señal de reconocimiento.

La violación del reglamento de WKF, así como la infracción de las leyes no escritas del espíritu deportivo y el juego limpio, pueden dar lugar a una amonestación o a la descalificación durante un corto o largo período de tiempo, dependiendo de la gravedad de la violación o infracción.

5.1.7 El púgil

Todos los púgiles deberán presentarse limpios y en condiciones.

WKF está en todo su derecho de decidir si el bello fácil (bigotes, patillas, barbas o sus combinaciones) y la longitud del pelo suponen un peligro a los púgiles, o resulta un obstáculo para la observación clara del combate. El árbitro podrá exigir que se elimine dicho vello facial, o en caso del pelo largo, que se recoja con una redecilla.

Se prohíbe el uso excesivo de lubricante o sustancias similares. El árbitro puede exigir que se quite la vaselina, el lubricante u otras sustancias similares antes de que el combate comience o se reanude.

5.1.8. La indumentaria del púgil

Todos los púgiles de todas las categorías deben llevar puesto el equipamiento de seguridad en forma de protectores acolchados.

1. Protector de pecho a medida para todas las competidoras apropiado para competir en *Full Contact*.
2. Protector de inglés a medida para todos los competidores y competidoras apropiados para competir en *Full Contact*.
3. Protector de pies que cubra la parte superior del pie, así como el talón.
4. Espinilleras (pero no las de fútbol).
5. Protector de cabeza (casco) a medida. Se debe proteger la parte superior de la cabeza. Los cascos abiertos no están permitidos. Tampoco se permite el uso de viseras o proyectores de cara.
6. Protector dental a medida (férula dental).
7. Vendaje de manos de una longitud máxima de 2'5m.
8. Guantes de boxeo de 10 oz (onzas) en todas las categorías.

Los púgiles tienen la responsabilidad de llevar su propio equipo de protección, así como el de sus cuidadores, a todos los combates y torneos de WKF.

Los púgiles deben protegerse las manos con vendaje o cualquier otro material suave y elástico, en todo caso no mayor de 5'08cm. Se podrá poner esparadrapo directamente en la piel de forma que proteja la parte de la mano más cercana a la muñeca. Su aplicación directa no puede superar una (1) vuelta completa a la mano, aunque sí es posible que el esparadrapo envuelva la parte posterior de la mano dos (2) veces. No podrá sobrepasar 2'54cm de los nudillos con el puño cerrado. Encima de él se colocará una capa elástica, y se mantendrá sujeta por una tira autoadhesiva. El vendaje lo debe aprobar el árbitro o el director del torneo.

Todos los púgiles con el pelo largo deberán llevar una cinta o unas pinzas que no sean de metal. Deberán hacerlo si el pelo es lo suficientemente largo como para suponer un peligro o impedir la clara visión del combate.

5.1.9 Púgiles y cuidadores

Ningún púgil podrá participar en un combate sin un libro de combate (*Sport Pass – Pase*) actualizado y con el sello de licencia anual oficial de WKF.

Los oficiales verificarán que los púgiles compiten en la categoría de peso adecuada. El recuento de victorias se realiza sumando el número de victorias que cada púgil ha conseguido (no el número de combates que son irrelevantes) y clasificándolo como corresponde.

Para estar en rango *Professional*, los púgiles deben haber competido, como mínimo, en tres combates, aprobados y verificados, de 3 o 4 asaltos como *Amateur*.

5.1.10. Clasificación de los púgiles

A los púgiles se les clasificará por categorías, desde la N (novato) hasta la A. La clasificación se determinará por el número de combates que un púgil gane, no por el número de combates que haya tenido. A los púgiles se les clasificará se la siguiente forma:

Categoría N -3 victorias

Categoría C +3 victorias

Categoría B +6 victorias

Categoría A +12 victorias

Una vez firmado un contrato profesional y habiendo combatido en rango *Professional*, no será posible volver al rango *Amateur*. Excepto después del primero combate *Professional*, en el que el púgil podrá solicitar al IRC y de forma escrita un descenso al rango *Amateur*.

5.1.11 Cuidadores

El cuidador podrá rendirse en nombre de su púgil si considera irresponsable dejar que el combate continúe. Se indicará tirando una toalla al ring.

Antes del comienzo del torneo, el árbitro principal podrá organizar una reunión con los jueces, árbitros y cuidadores para aclarar cualquier cuestión relacionada con el reglamento, las regulaciones o los procedimientos generales del torneo. No se podrá modificar ninguna regla en esta reunión.

El cuidador podrá apoyar y aconsejar a sus púgiles durante los descansos entre asalto y asalto. Cada púgil tendrá 2 segundos y sólo uno podrá acceder al ring durante el descanso.

Durante los asaltos, ninguno de los cuidadores podrá acceder al ring, o de ninguna otra forma dificultar o interrumpir el transcurso correcto del combate. Todo cuidador deberá obedecer todas y cada una de las indicaciones del árbitro. Antes del comienzo de cada asalto, los cuidadores deberán quitar los cubos, taburetes y toallas del ring, y, si es necesario, secar y limpiar el suelo de cualquier derrame de agua.

Los cuidadores deberán disponer de una toalla, una esponja, agua y lubricante para el púgil.

Durante los asaltos, los cuidadores podrán aconsejar (siempre con una actitud adecuada), ayudar o animar al púgil. Si alguno de los cuidadores incumple esta norma, el árbitro podrá hacerle una amonestación o expulsarle, o descalificar al púgil.

Aquel cuidador que haya sido expulsado no podrá ejercer de cuidador en lo que quede de torneo.

El combate empezará cuando el árbitro dé la orden «*Fight*» para dar comienzo al primer asalto, y acaba cuando el árbitro finaliza el combate en el último. Sólo los dos púgiles y el árbitro podrán estar presentes en el ring durante el transcurso del combate. Si cualquier otra persona accede al ring, el combate se detendrá inmediatamente y no podrá continuar.

5.2.1 Técnicas reglamentarias

Full Contact

1. Toda forma de boxeo combinada con patadas por encima de la cintura, a la cabeza y al cuerpo.
2. Patadas invertidas al cuerpo y a la cabeza y patadas traseras giratorias al cuerpo y a la cabeza con contacto completo para noquear al oponente. Se permiten los barridos.

5.2.2 Amonestaciones y *Minus Points*

En caso de infringir con gravedad los siguientes puntos, el árbitro detendrá el combate con el comando «*Stop*»; parará el tiempo indicando al cronometrador una «T»; y amonestará al púgil. La amonestación se deberá dar con claridad y de tal forma que el púgil en cuestión entienda el motivo de la amonestación. El árbitro deberá indicar claramente a qué púgil se está amonestando señalándolo con la mano. Si un púgil recibe una amonestación por una falta, los jueces no reducirán su puntuación, pero sí deberán conceder al otro púgil la puntuación de un puñetazo extra. Si el púgil recibe una segunda amonestación por falta, no se reducirá puntuación, pero se otorgará la puntuación de dos puñetazos extra al otro púgil.

Tras una amonestación el árbitro reanudará el combate con el comando «*Fight*». Si un púgil recibe 3 amonestaciones en un solo combate, será penalizado inmediatamente al mismo tiempo que se le aplicará el *Minus Point*, y se descontará un punto por cada juez en las tarjetas de puntuación. Tras 3 *Minus Point* en un mismo combate, el púgil será descalificado cuando reciba el último *Minus Point*.

Las amonestaciones y los *Minus Point* se aplicarán sobre toda técnica antirreglamentaria o acción prohibida. Esto también incluye al *Coach* y al cuidador.

5.2.3 Técnicas no reglamentarias (Faltas)

Full Contact

Se prohíbe todo intento de morder.

Se prohíbe todo golpe o puñetazo asestado con la palma del guante.

Se prohíbe toda patada a la espalda o a la parte trasera de la cabeza.

Se prohíbe todo cabezazo.

Se prohíbe todo golpe (golpes, puñetazos, patadas) a las articulaciones. Se prohíben las patadas bajas.

Se prohíbe atacar a un oponente caído. También se prohíbe atacar al oponente cuando éste esté tocando el suelo con los guantes.

Se prohíbe quitarse el protector bucal (férula dental)

Se prohíbe cualquier tipo de lanzamiento o derribo.

Se prohíbe atacar al oponente mientras se sujetan las cuerdas, realizar cualquier tipo de *clic* (abrazo forzoso) o sujetar al oponente.

Se prohíbe todo tipo de codazos y rodillazos.

Se prohíbe todo tipo de patadas a los muslos o de cintura para abajo, excepto el barrido.

Se prohíbe golpear a la parte trasera o superior de la cabeza.

Se prohíbe seguir golpeando y dar patadas después de que el árbitro haya dicho «*Stop*» o después de la campana.

EVASIÓN INTENCIONADA DEL ENCUENTRO

Aquel púgil que evite intencionadamente cualquier contacto físico con su oponente recibirá una amonestación del árbitro. Si el púgil continúa evitando el enfrentamiento con su oponente tras haber recibido una amonestación en ese mismo asalto, el árbitro podrá, a su juicio, volver a penalizarle o detener el combate y declararlo *Knockout* técnico.

En el supuesto de que uno de los púgiles se tire al suelo a propósito si ser golpeado, el árbitro comenzará una cuenta de 8 segundos automáticamente, como se explica más detalladamente en el reglamento de *Knockouts*.

5.2.4. Reglamento de puntuación de WKF para la categoría *Amateur*

El reglamento de puntuación de WKF para la categoría *Amateur* da 10 puntos como puntuación máxima y 6 puntos como mínima.

Se recomienda el uso de «*clickers*» (dispositivo de marcación de puntos).

La puntuación la darán los jueces durante cada asalto.

La puntuación se dará por los golpes claros de acuerdo con los siguientes criterios:

Cualquier golpe o puñetazo reglamentario al cuerpo o a la cabeza, a una zona reglamentaria	– 1 punto
Cualquier barrido reglamentario que haga caer al oponente	– 1 punto
Cualquier patada reglamentaria al cuerpo, a una zona reglamentaria	– 1 punto
Cualquier patada reglamentaria a la cabeza, a una zona reglamentaria	– 2 puntos

Cualquier patada en el aire al cuerpo – 2 puntos

Cualquier patada en el aire a la cabeza – 3 puntos

Los jueces basarán su evaluación del combate en los siguientes puntos:

El mejor movimiento; la evasión efectiva y los contrataques; las mejores combinaciones; el espíritu de lucha e iniciativa; un buen espíritu deportivo y el juego limpio; el número de golpes claros asestados; en número de *Minus Points* y *knockdowns*; la defensa; la destreza en el ring y la condición física.

Para anotar los puntos, todas las patadas y puñetazos reglamentarios deberán golpear directamente una zona reglamentaria sin ser bloqueados o evadidos. Para los puñetazos y los golpes, el movimiento se realizará con la zona de golpeo del guante en posición cerrada.

Criterios de puntuación de Kickboxing – Aquél púgil que ejecute más patadas tendrá ventaja

5.2.5 Puntuación en Full Contact

Se tomarán las decisiones de acuerdo con los siguientes puntos:

Victoria por puntos (P)

Si ninguno de los púgiles aventaja al otro y el asalto está equilibrado, la puntuación será 10:10. A continuación, se restarán los puntos a cada púgil de acuerdo con los *Minus Points* recibidos por el árbitro.

El púgil vencedor del asalto obtendrá 10 puntos, y su ponente 9. Si uno de los púgiles no da respuesta durante el asalto, se podrá registrar una puntuación de 10:8 por parte de los jueces incluso si no ha habido *Minus Points* or *knockdowns*.

Si se amonesta oficialmente por falta, el juez anotará la amonestación de inmediato escribiendo la letra W (de *Warning*) bajo el apartado «faltas» en la tarjeta de puntuación. De esta forma, se podrá indicar que el púgil ha recibido una amonestación.

Si se realiza un *Minus Point* oficial por una falta, y no sólo una amonestación, cada juez deberá reducir, inmediatamente después del asalto, 1 punto de la tarjeta de puntuación del púgil implicado. (Por ejemplo: 10:9 suponiendo que ninguno de los púgiles aventajó en el combate). Los jueces deberán señalar estos puntos con la letra M (de *Minus Point*) bajo el apartado «faltas» en la tarjeta de puntuación. De esta forma, se podrá indicar que el púgil ha recibido un *Minus Point*.

Si se realiza un segundo *Minus Point* de forma oficial en el mismo asalto, cada juez descontará inmediatamente después del asalto 2 puntos de la puntuación del púgil involucrado. (Por ejemplo: 10:8 suponiendo que ninguno de los púgiles aventajó en el combate).

En caso de un tercer *Minus Point* en el mismo combate, se detendrá el encuentro por descalificación.

Si se realiza la cuenta a uno de los púgiles, cada juez reducirá inmediatamente después del asalto 1 punto de la tarjeta de puntuación. (Por ejemplo: 10:9 pasa a ser 10:8 por el *knockdown*).

Los jueces señalarán en todo momento este *knockdown* con la letra K (de *knockdown*) bajo el apartado «KD» en la tarjeta de puntuación. De esta forma, se podrá indicar que el púgil ha recibido un *knockdown*.

Al término del combate, se sumarán todos los asaltos a la puntuación final (por ejemplo: 30:27) y el púgil con mayor puntuación en su tarjeta será declarado vencedor.

Si un juez observa una infracción de las normas, que ha escapado a la atención del árbitro, y posteriormente impone una sanción razonable al púgil que ha infringido las normas, deberá indicarlo marcando los puntos del infractor con la letra J (de disminución de Juez) y escribiendo un informe de la sanción. Esto supondrá un *Minus Point* para el púgil afectado.

Victoria por detención del encuentro por parte del médico asistente o por lesión (DOD)

El médico asistente es la autoridad suprema en cuestiones relacionadas con la seguridad de los púgiles, y puede ordenar que se detenga el encuentro.

Si uno de los púgiles se lesiona, sólo se podrá detener el combate por decisión de médico, o si el propio púgil o su entrenador quieren retirarse.

El médico asistente puede detener cualquier encuentro, obviando si es un campeonato mundial o europeo o cualquier otro combate de importancia. Si un médico quiere detener el encuentro para examinar a uno de los púgiles, primero tendrá que avisar al árbitro. A continuación, el árbitro detendrá en combate hasta que el médico haya examinado al púgil, pero sólo para decidir si el combate puede continuar o no. Esta revisión debe tener lugar en el ring y tendrá una duración máxima de 1 minuto. Se prohíbe explícitamente cualquier tipo de tratamiento sobre el púgil; esto finalizaría inmediatamente el encuentro. Si este minuto de tiempo no es suficiente, el árbitro finalizará el combate y declarará vencedor al oponente.

Si uno de los púgiles resulta lesionado y se finaliza el encuentro por falta, el púgil inocente será declarado vencedor. En caso de accidente, los jueces terminarán de rellenar las tarjetas de puntuación, y el competidor con la mayor puntuación será declarado vencedor. Si ambos púgiles resultan lesionados o derribados simultáneamente, y ninguno es capaz de continuar el combate, los jueces sumarán los puntos de cada púgil hasta el momento previo a la finalización del combate. El púgil con mayor puntuación será declarado vencedor.

Si esto ocurre en el primer asalto. El combate será declarado «*No Contest*» y, por tanto, no habrá vencedor.

Abandono (SUR)

En caso de que uno de los púgiles abandone voluntariamente por lesión, o por cualquier otro motivo, o no reanuda el combate inmediatamente después del descanso entre asalto y asalto, el oponente será declarado vencedor. En estos casos, el cuidador podrá tirar la toalla al ring es señal de abandono.

Victoria por RSC: detención del combate por parte del árbitro (**Referee Stops Contest**)

El árbitro podrá detener un encuentro si uno de los púgiles está claramente fuera de combate o si supone un peligro para sí mismo de acuerdo con los siguientes puntos:

Si uno de los púgiles, bajo el criterio del juez, está claramente fuera de combate y se enfrenta a un castigo innecesario en el ring, no se continuará con el encuentro

Si uno de los púgiles, bajo el criterio del juez, es incapaz de continuar con el combate por lesión o por otro motivo que concierna a su estado físico, el árbitro deberá detener el encuentro y llamar al médico de combate oficial al ring.

El árbitro no puede determinar la gravedad de la lesión de un competidor. ¡Deberá avisar al médico!

No Contest (NC)

El árbitro podrá detener un encuentro antes del tiempo establecido por circunstancias ajenas a la voluntad de los púgiles o el árbitro:

1. Si el árbitro tiene que detener el encuentro antes de que el primer asalto haya acabado.
2. Si el equipamiento de seguridad del ring se ha dañado.
3. Si el ring es inseguro.
4. Si la iluminación del ring falla.
5. Si las condiciones meteorológicas obligan a árbitro a detener el encuentro.

Bajo estas circunstancias, el encuentro se detendrá y será declarado «*No Score*» sin vencedor.

Victoria por WO: Derrota fácil (*Walk Over*)

Si uno de los púgiles está presente en el ring y preparado para combatir, y su oponente no se presenta tras haber sido llamado por megafonía, el árbitro indicará a la mesa de arbitraje que se comience con la cuenta de 1 minuto. Si el púgil no ha accedido al ring durante ese límite de tiempo, el cronometrador golpeará el gong para indicar que se ha finalizado el encuentro. El árbitro anunciará el nombre del púgil que estaba en el ring y lo declarará vencedor por «*Walk-Over*». Los jueces lo anotarán en las tarjetas de puntuación, que se recogerán justo después. Los jueces llamarán al púgil que ha ganado por *Walk-Over* al centro del ring y, a partir del comunicado de la decisión, le levantarán el brazo y lo declararán vencedor.

5.2.6 La Three Knockdown Rule (regla de los tres knockdowns)

Habrà una *Three Knockdown Rule* en efecto en cualquier combate. El árbitro tendrá que detener el encuentro en todas las circunstancias cuando ocurran 3 *knockdowns* o tres cuentas de 8 segundos en un mismo asalto, ó 4 cuentas durante todo el encuentro. Antes de que un púgil caído reanude el combate tras haber sido derribado, o haber caído a la lona, el árbitro limpiará cualquier suciedad de sus guantes.

5.2.7 Minimum Kicking Requirement (Requisito de patadas mínimas) – La regla MKR

No habrá regla de *Minimum Kicking Requirement* en ningún combate. Los jueces ocupados de contar las patadas no serán necesarios.

5.2.8 Knockdowns

Método de recuento para púgiles derribados

Cuando un púgil sea derribado, el árbitro mandará al otro púgil a la esquina neutra más lejana, señalándola con el dedo. Anunciará de forma audible el paso de los segundos, y continuará contando a la vez que sostiene los dedos enfrente del púgil derribado.

Si un púgil es derribado, el comenzará la cuenta de 8 segundos. Si el púgil puede continuar, podrá reanudarse el combate. La cuenta del árbitro será la única oficial. El árbitro no contará pasados los 8 segundos si el púgil se ha levantado.

Un púgil no podrá ser salvado por la campana, incluso en el último asalto. Sin embargo, si suena la campana al acabar un asalto, antes de que el púgil empiece a caer, se le permitirá volver a su esquina y recibir asistencia, si la requiere, de sólo uno de sus cuidadores.

Si el oponente no permanece en la esquina neutra más lejana, el árbitro dejará de contar hasta que el púgil vuelva a su posición. A continuación, el árbitro reanudará la cuenta en el punto en el que la había dejado. Si el púgil no se levanta antes de contar 10, se declarará un *Knock Out* y la victoria será para el oponente.

Si, a criterio del árbitro, el púgil derribado no es capaz de levantarse tras 10 segundos, y cree que necesita atención inmediata, podrá indicar el final del combate antes de la cuenta moviendo los brazos delante de la cara y llamando inmediatamente al personal de esquina del púgil y al médico de ring para asistirle.

El árbitro no puede determinar la gravedad de la lesión de un púgil. ¡Deberá avisar al médico!

Se considera que un púgil ha sido derribado cuando éste toca el suelo con una parte del cuerpo aparte de los pies. No se considerará derribado a un púgil cuando a éste se le empuje y se resbale accidentalmente. La decisión sobre si un competidor ha sido empujado o ha resbalado, en lugar de haber sido derribado, la tomará el árbitro.

Si un púgil está todavía en el suelo cuando el árbitro ha terminado de contar 10, el árbitro moverá ambos brazos para señalar que ha sido noqueado, e indicará que el oponente es el vencedor. Un asalto que finaliza antes de que el árbitro llegue a contar 10, no tendrá repercusión en la cuenta. No se podrá salvar por la campana.

En todos los combates, el púgil derribado deberá levantarse antes de que el árbitro cuente tres para no ser noqueado. El árbitro podrá decidir, durante los descansos entre asalto y asalto, que el luchador es incapaz de continuar el combate con seguridad, y es, por consiguiente, el perdedor del combate por *Knockout* técnico.

El árbitro podrá, bajo su criterio, pedir al médico de primera fila que examine al púgil durante el combate. Si la revisión ocurre durante el transcurso de un asalto, se deberá parar el reloj hasta que se acabe la revisión.

Si ambos púgiles caen simultáneamente, la cuenta seguirá hasta que uno de los dos se levante. Si ambos permanecen en el suelo hasta que se llegue a 10, se finalizará el encuentro y resultará empate técnico. Si uno de los púgiles se levanta antes de llegar a 10 y el otro permanece en el suelo, el primer púgil en levantarse será declarado vencedor por *Knock Out*. Si ambos púgiles se levantan antes de llegar a 10, el combate continuará.

Cada vez que se realice una cuenta a un púgil, cada juez deberá descontar un punto de su tarjeta de puntuación inmediatamente después del término del asalto.

Los jueces deberán marcar siempre el *knockdown* con la letra K (de *Knockdown*) bajo el apartado «KD» en la tarjeta de puntuación. De esta forma, se indicará que el púgil ha recibido un *knockdown*.

Parte 6 – *Japan Free Boxing* (patadas bajas)

Las reglas de *Lowkick* se llaman *Freestyle* en EE.UU.

El reglamento de este estilo es el mismo que el del *Full Contact*, excepto por lo siguiente:

Todas las formas de boxeo combinadas con patadas por encima de la cintura, a la cabeza y al cuerpo.
El uso del *Spinning Back Fist* (puñetazo giratorio con el dorso de la mano) sólo concentrado en el oponente.

Se permiten las patadas (patadas bajas) a los muslos, interiores o exteriores. Las patadas a las tibias se permiten sólo a 10'2 cm por encima de la rodilla, y no al gemelo.

En Kickboxing con patadas bajas es obligatorio (no voluntario) el uso de protectores de pies y espinilleras.

Los púgiles deberán llevar puestos pantalones cortos de Thai. Según el reglamento de *Lowkick (Freestyle)*, se permite la comprobación de las piernas dentro de los parámetros establecidos por el reglamento que rige las patadas a las piernas y las estrategias de bloqueo con ellas.

Es opción del púgil seguir o no el intento de barrido legal. Los movimientos de continuación deben golpear al oponente antes que a cualquier parte de su cuerpo que esté en contacto con el suelo (aparte de las plantas de los pies). Como siempre, es antirreglamentario golpear al oponente mientras esté en el suelo. Un barrido realizado con éxito no está considerado un *knockdown*.

PARTE 7 – THAI BOXING

El reglamento de este estilo es el mismo que el de *Lowkick* excepto por lo siguiente:

A continuación se exponen los movimientos reglamentarios:

1. Rodillazos al **cuerpo** y patadas con la espinilla a los muslos, cuerpo y cabeza (y a los brazos si es con fuerza).
2. Amarrar y atacar al mismo tiempo con las rodillas y los codos o cualquier otro golpe.
3. Codazos al cuerpo.
4. Derribos por debajo de la cintura, pero sólo en situación de amarre.
5. El uso del *Spinning Back Fist*
6. El uso de patadas en toda la pierna, por encima y por debajo de la rodilla.

Según el reglamento de *Thai*, se permite sujetaren la pierna del oponente para realizar un solo intento de darle una patada, siempre y cuando el intento se realice dentro de 5 segundos bajo la estimación de árbitro. Sólo se permite dicho intento **una** vez, y se debe ejecutar lejos de cualquier parte antirreglamentaria que rodee la rótula.

Según las reglas de *Thai*, se permite el bloqueo con las piernas dentro de los parámetros establecidos por el reglamento que rige las patadas a las piernas y las estrategias de bloqueo con éstas.

Es opción del púgil seguir o no el intento de barrido legal. Los movimientos de continuación deben golpear al oponente antes que a cualquier parte de su cuerpo que esté en contacto con el suelo (aparte de las plantas de los pies). Como siempre, es antirreglamentario golpear al oponente mientras esté en el suelo. Un barrido realizado con éxito no está considerado un *knockdown*.

En *Thai Boxing*, las patadas de *pleno Contacto* asestadas sobre la defensa del oponente se deben puntuar, ya que tienen un efecto dañino sobre el oponente.

Los púgiles deben llevar pantalones cortos de *Thai*. En ningún caso se usarán protectores de pies en *Thai Boxing*.

Las siguientes situaciones están consideradas faltas en *Thai Boxing*:

Se prohíbe toda intención de morder.

Se prohíbe todo golpe o puñetazo asestado con la palma del guante.

Se prohíbe toda patada a la espalda o a la parte trasera de la cabeza.

Se prohíbe todo cabezazo.

Se prohíbe todo golpe (golpes, puñetazos, patadas) a las articulaciones.

Se prohíben las patadas bajas.

Se prohíbe atacar a un oponente caído. También se prohíbe atacar al oponente cuando éste esté tocando el suelo con los guantes.

Se prohíbe quitarse el protector bucal (férula dental)

Se prohíbe cualquier tipo de lanzamiento o derribo por encima de la cintura.

Se prohíbe atacar al oponente mientras se sujetan las cuerdas, realizar cualquier tipo de *clic* (amarre) o sujetar al oponente.

Se prohíbe golpear a la parte trasera o superior de la cabeza.

Cualquier golpe o patada directo a la columna vertebral.

Se prohíbe seguir golpeando y dar patadas después de que el árbitro haya dicho «*Stop*» o después de la campana.

7.1.0. Criterios de puntuación en Thai Boxing

7.1.1 El vencedor de un combate se decidirá por dos criterios principales de puntuación:

a) El número de movimientos claros y limpios de *Muay Thai* ejecutados sobre un blanco reglamentario, o con éxito sobre el oponente.

Los movimientos de *Muay Thai* incluyen todos los puñetazos en los que se incluyan el puño y el antebrazo, todos los codazos, patadas giratorias, patadas de derribo frontales, laterales y traseras y derribos de *Muay Thai*.

Los blancos reglamentarios incluyen todas las partes del cuerpo (excepto golpear deliberadamente las partes bajas o cualquier parte de la espalda); la tibia (espinilla) y el antebrazo también se usarán para bloquear.

Nota: Se puntuarán las patadas a la parte superior del brazo.

b) La efectividad de los movimientos.

7.1.2. Efectividad

Se entiende por movimientos efectivos aquellos movimientos de *Muay Thai* ejecutados en equilibrio y que tienen un efecto físico en el oponente.

Para ser considerados como tal, los golpes o derribos deben cumplir con alguno de los siguientes puntos:

I) Que causen una pérdida del equilibrio de un púgil. (Que se muevan ya sea por la fuerza del golpe, porque haya buena coordinación o por la pérdida de equilibrio de un púgil)

O también:

II) Que les haga mostrar dolor físico o psicológico (dolor o miedo).

III) Las patadas giratorias ejecutadas con fuerza y que golpeen claramente el cuerpo o el cuello se consideran efectivas, incluso si no causan ninguna pérdida de posición. De la misma forma, los rodillazos directos o circulares, ejecutados con fuerza y que golpeen con el punto de la rodilla, se consideran efectivos aun cuando no causan un efecto obvio.

IV) Todos los codazos que corten movimientos se consideran efectivos sin otro efecto obvio.

V) Si un púgil da una patada a un blanco del oponente, pero éste le agarra la pierna, el que dé la patada obtiene un punto. Sin embargo, si después de haber sujetado la pierna, ambos caen a la lona por la patada, el púgil que derribe al oponente con la patada también puntuará. No obstante, si el que da la patada finge caerse al suelo mientras se le está sujetando la pierna, se considerará que han infringido las normas. En este caso, ninguno de los dos púgiles obtendrá puntuación.

7.1.3 Observaciones:

El vencedor del combate será el púgil que ejecute más movimientos efectivos con éxito ya sea moviéndose hacia delante, hacia atrás, hacia un lado o contra las cuerdas.

Si el número de golpes asestados por cada púgil es el mismo, y uno de ellos ha sido claramente más activo en la intención de atacar durante el combate, éste será el vencedor.

Si el número de golpes ejecutados por cada púgil es el mismo, y ninguno de los dos competidores ha atacado claramente en mayor proporción, el púgil que haya mostrado mejores habilidades ofensivas, defensivas, elusivas o de contrataque dentro del *Muay Thai* será el vencedor.

Si los púgiles están de cualquier forma igualados, pero uno de ellos hace faltas constantemente, el púgil que infrinja las normas perderá el combate.

Si ninguno de los púgiles ejecuta golpes efectivos, el púgil que reciba más movimientos no efectivos será el vencedor.

7.1.4. Faltas

Se consideran faltas las siguientes acciones:

Morder, dar cabezazos, golpear los ojos, sacar la lengua para provocar al oponente.

Utilizar derribos de Judo o *Wrestling*.

Tirar de la columna vertebral del oponente mediante un amarre «*Back Breaking*» se considera falta.

Agarrar la pierna del oponente y empujarle más de dos pasos sin que ninguno de los competidores ataque.

Después de que a un púgil se le agarre la pierna, ambos se tiran al suelo a propósito para evitar ser golpeados.

Cualquier rodillazo a la coquilla del oponente es una falta. Si el árbitro considera que ha sido un golpe fuerte, podrán concederle hasta 5 minutos para que se recupere. Después de este tiempo, si el púgil dañado se niega a continuar, los jueces deberán decidir si la falta se cometió a propósito o accidentalmente. El reglamento de lesiones es el mismo que el de *Full Contact*. (Apartado 5.2.5).

Patear a propósito hacia arriba, apuntando a la coquilla, es una falta. Sin embargo, si se golpea la coquilla de forma accidental al apuntar a otra parte, no se considerará falta, y el púgil deberá continuar con el combate.

No se permite desobedecer las indicaciones del árbitro. Se considera una falta.

También se considera falta impedir al oponente levantarse de la lona o volver al ring.

7.1.5. Procedimiento de puntuación del encuentro

Se darán 10 puntos íntegros al vencedor de cada asalto, y su oponente recibirá 9, 8, 7 en proporción.

- a) En un asalto igualado, ambos púgiles obtienen 10 puntos íntegros (10:10).
- b) El vencedor obtiene 10 puntos y el perdedor 9 (10:9).
- c) El claro vencedor de un asalto obtiene 10 puntos y el perdedor 8 (10:8).
- d) El vencedor de un asalto en el que a su oponente se le haya hecho una cuenta obtiene 10 puntos, y el perdedor 8 (10:8).
- e) El claro vencedor de un asalto en el que a su oponente se le haya hecho una cuenta obtiene 10 puntos, y el perdedor 7 (10:7).
- f) El vencedor de un asalto en el que a su oponente se le hayan hecho dos cuentas obtiene 10 puntos, y el perdedor 7 (10:7).
- g) El púgil al que el árbitro haya amonestado no obtendrá los 10 puntos íntegros en ese asalto. La amonestación por parte del árbitro puede costar 1 punto por cada una.

Notas:

Los jueces deberán puntuar el encuentro de tal forma que se intente conceder la victoria del encuentro al competidor que ha ganado el combate entero, teniendo en cuenta los principios de puntuación y los criterios señalados.

Si se considera que un asalto ha estado muy ajustado como para concederlo sólo por 1 punto (10:9), el juez lo tendrá en mente o lo anotará en la tarjeta de puntuación como recordatorio del púgil que aventajaba en el asalto. Esto podrá ser utilizado a la hora de evaluar el encuentro entero.

PARTE 8 – REGLAMENTO DE K-1

Las reglas del *Oriental* son las mismas que las de *Lowkick* excepto por lo siguiente:

Es **obligatorio** (no voluntario) el uso de espinilleras en *Kickboxing* con reglas de *Oriental*.

No se permiten los amarres.

Según el reglamento de *K-1*, se permite el uso de «*Neck Wrestling*» (de cuello) con el propósito de asestar rodillazos a la parte frontal o lateral del torso (con la cintura como límite más bajo, a nivel del ombligo y con el pecho como límite más alto, justo debajo de la línea de la clavícula). Un púgil no podrá continuar con el «*Neck Wrestling*» tras el primer rodillazo bajo el reglamento de *K-1*. El árbitro debe separar a los púgiles o detener el combate tras el primer rodillazo ejecutado durante un amarre.

Según el reglamento de *K-1*, se permite sujetaren la pierna del oponente para realizar un solo intento de darle una patada, siempre y cuando el intento se realice dentro de 5 segundos bajo la estimación de árbitro. Sólo se permite dicho intento **una** vez, y se debe ejecutar lejos de cualquier parte antirreglamentaria que rodee la rótula.

Según el reglamento de *K-1*, se permite el bloqueo con las piernas («*Leg Checking*») dentro de los parámetros establecidos por el reglamento que rige las patadas a las piernas y las estrategias de bloqueo con ellas.

Es opción del púgil seguir o no el intento de barrido legal. Los movimientos de continuación deben golpear al oponente antes que a cualquier parte de su cuerpo que esté en contacto con el suelo (aparte de las plantas de los pies). Como siempre, es antirreglamentario golpear al oponente mientras esté en el suelo. Un barrido realizado con éxito no está considerado un *knockdown*.

En *K-1*, las patadas de *Full Contact* asestadas sobre la defensa del oponente se deben puntuar, ya que tienen un efecto dañino sobre el oponente.

PARTE 9 – MMA (ARTES MARCIALES MIXTAS)

El reglamento de MMA de WKF permite todos los estilos de lucha de artes marciales. Los púgiles combatirán durante los asaltos establecidos hasta que el juez dé su veredicto, hasta que uno de los dos se rinda o hasta que el médico, el árbitro o el cuidador asignado detengan el combate.

9.1.1 El ring

La zona de combate será un ring de boxeo normal, de acuerdo con el estándar establecido por AIBA (*International Boxing Association*), aprobado por WKF. Si se utiliza un ring de boxeo estándar con cuerdas, éste deberá tener 5 cuerdas y la lona se extenderá por debajo de las cuerdas a no más de 50 cm. Las almohadillas se extenderán por los lados del ring, y la zona de alrededor del ring debe estar acolchada. La zona de combate debe estar cubierta por una lona. No se permite el uso de cubiertas de caucho de vinilo u otro tipo de plástico. Si el vallado es de metal, se deberá cubrir y acolchar de la manera aprobada por WKF.

9.1.2 Altura del ring o de la jaula de combate

La plataforma del ring debe estar, al menos, a 70 cm del suelo del recinto y debe estar provisto de escaleras o rampas apropiadas para los púgiles. Las mesas situadas a los lados del ring no pueden estar a un nivel más alto que éste, y deben tener la longitud exacta a los cuatro lados del ring.

9.1.3. Servicios sanitarios

El promotor del evento tendrá la responsabilidad de asegurar unos servicios sanitarios aceptables, que incluyan vestuarios, duchas, botellas de agua, toallas u otro equipamiento. Los médicos y representantes de WKF tendrán que realizar una revisión particular en cada acontecimiento deportivo por posibles las infracciones de estas normas. El ring debe estar fregado y barrido, y si no, adecuadamente limpio y en condiciones antes del comienzo de los combates.

9.2.0 Elegibilidad del púgil

9.2.2 Rango *Amateur*

Ningún púgil podrá participar (sin el consentimiento expreso y por escrito de WKF) en un combate *Amateur* de WKF-MMA si ha participado con anterioridad como *Professional* en cualquier otro combate deportivo.

9.2.2. Miembros de la asociación de luchadores

Las licencias de WKF son obligatorias para todos los púgiles y promotores.

Todos los púgiles deberán firmar una exención de responsabilidad en cada combate.

9.2.3 Púgiles sancionados

Cualquier púgil bajo estado actual de sanción por parte de WKF o de cualquier comisión atlética no podrá participar en ningún acontecimiento deportivo de WKF durante el periodo de sanción.

9.3.0 Regulaciones previas al combate

9.3.1 Revisión de los púgiles

Todo púgil que solicite elegibilidad para competir en un acontecimiento deportivo de WKF se deberá someter a un examen por parte del médico certificado por WKF con el fin de asegurar un buen estado físico y mental para la competición.

9.3.2 Categorías de peso

Los competidores masculinos competirán en 8 categorías de peso:

Peso Ligero (<i>Light</i>)	-65 Kg
Peso <i>Welter</i>	-70 Kg
Peso medio (<i>Middle</i>)	-75 Kg
Peso súper medio (<i>Super-Middle</i>)	-80 Kg
Peso Cruiser	-85 Kg
Peso ligero-pesado (<i>Light-Heavy</i>)	-90 Kg
Peso pesado (<i>Heavy</i>)	-100 Kg
Súper peso pesado (<i>Super heavy</i>)	+100 Kg

Las competidoras competirán en 5 categorías de peso:

Peso Ligero	- 55 Kg
Peso medio (<i>Middle</i>)	- 60 Kg
Peso ligero-pesado (<i>Light-Heavy</i>)	- 65 Kg
Peso pesado (<i>Heavy</i>)	- 70 Kg
Súper peso pesado (<i>Super heavy</i>)	+ 70 Kg

Las categorías de peso pueden verse modificadas por WKF bajo autorización expresa y por escrito.

9.3.3 Tiempo de pesaje

Se pesará a los púgiles el día de la competición o el anterior, a una hora establecida por WKF y en básculas autorizadas. El pesaje se realizará sin ropa.

9.3.4. Realización del pesaje

Los pesajes se podrán realizar la noche anterior al acontecimiento deportivo o ese mismo día, a una hora establecida por un representante de WKF.

Si en los combates por el título alguno de los púgiles no puede realizar el pesaje a la hora prevista, podrá realizarse un segundo pesaje, dos horas más tarde, en un lugar establecido por el representante de WKF. Si el púgil no consigue realizar este segundo pesaje, y tiene lugar el día anterior al combate, podrá pesarse de nuevo no a menos de 8 horas del comienzo del acontecimiento el mismo día en el que tiene lugar el combate. Esto es, si el púgil no puede pesarse a la hora establecida, y no consigue hacerlo dos horas después, podrá pesarse al día siguiente hasta mediodía, si está fijado que el acontecimiento deportivo comience a las 8:00.

Si el pesaje oficial está programado el mismo día del combate, el púgil que no se pese se pesará dos horas más tarde. Si aun así no consigue pesarse, volverá a intentarlo dos horas antes del comienzo del evento deportivo. En otras palabras, si el púgil no puede pesarse a la hora oficial programada, y tampoco lo hace dos horas después, no se le volverá a pesar hasta dos horas antes del comienzo del acontecimiento deportivo. En este caso, si comienza a las 8:00, su último pesaje oficial será a las 6:00.

Si un púgil no puede realizar el pesaje oficial y es el ganador del título, éste quedará vacante y se seguirá con el combate. Si el contrincante gana el combate, se convertirá en el ganador del título. En caso de que el primer púgil ganase el combate, el título quedaría vacante, y se establecerá un asalto extra de acuerdo con el reglamento de WKF. Si el púgil que no consigue someterse al pesaje es el contrincante, el combate se desarrollará como estaba programado. Sin embargo, si el contrincante gana el combate, el título quedará vacante, y se establecerá un asalto extra por la lucha por el título, de acuerdo con el reglamento de WKF.

Cualquier excepción a estas reglas en lo que a pesaje se refiere requerirá la aprobación de un miembro de la comisión de WKF.

9.3.5. Edad mínima de los competidores

Ningún competidor podrá participar en un acontecimiento deportivo de MMA de WKF si es menos de 18 años.

Aquellos competidores que quieran elegibilidad para competir en un acontecimiento deportivo de WKF deberán proporcionar una prueba de su edad, como una copia compulsada de su certificado de nacimiento o cualquier tipo de identificación expedida por el gobierno.

9.3.6 Los púgiles deberán presentarse

Todos los competidores, o sus cuidadores, deberán asistir a la reunión previa a los combates organizada por WKF. Normalmente, esta reunión se llevará a cabo después del pesaje, o durante la tarde previa al acontecimiento deportivo. Además, se pedirá a los competidores que se presenten al examen físico, así como en sus vestuarios, a la hora establecida por el representante de WKF. No cumplir con esto supondrá una multa, de acuerdo con el programa de multas de WKF, y posiblemente suponga la expulsión del competidor del acontecimiento deportivo. Todas las multas las retendrá WKF.

Ningún competidor, una vez presentado ante el representante de WKF o el supervisor a cargo de los vestuarios inmediatamente antes del comienzo del torneo, podrá abandonar las instalaciones. Están sujetos a un análisis de orina y multas si no permanecen dentro de las zonas permitidas.

9.3.7 Apariencia de los competidores

Todos los púgiles deben estar aseados y presentar una imagen arreglada. Sólo se puede aplicar un poco de vaselina, y sólo a la cara. No está permitido el uso de cualquier otro producto. Las uñas de las manos y los **pies deben estar bien cortadas.**

9.3.8 Púgiles descalificados o declarados inelegibles

Los púgiles declarados inelegibles para los combates por peso excesivo, edades tergiversadas, incapacidades físicas conocidas previamente por el púgil, o cualquier otra infracción deliberada del reglamento de WKF estarán sujetos a multas y a la descalificación por parte del miembro de la comisión de WKF. A menos que se especifique de otra manera en el contrato del competidor, el promotor no tendrá responsabilidades ni obligaciones con el púgil inelegible, y podrá exigir el reembolso por parte del competidor por cualquier gasto ya pagado por el promotor. Sin embargo, el promotor tiene la obligación de pagar los gastos del contrincante que se presente en condiciones y de forma apropiada, además de cualquier acuerdo de cancelación de ser asegurado en el contrato de éste.

Los púgiles que sean descalificados durante el asalto por infracción intencionada y flagrante del reglamento, o por un espectáculo antiprofesional, o por representarse de forma incorrecta tras el asalto, estarán sujetos a

las mismas penalizaciones, a juicio del representante de WKF y con la aprobación del miembro de la comisión de WKF.

9.3.9 Competidores y/o entrenadores bajo suspensión

Los competidores i entrenadores que estén bajo suspensión disciplinaria no ejercer ninguna función ni participar en ningún combate durante el tiempo de la suspensión. No podrán estar en los vestuarios ni en la zona del ring desempeñando ninguna función.

9.4.0 Atuendo de los púgiles y sus cuidadores

9.4.1 Atuendo

Los púgiles deberán llevar puesto el atuendo autorizado por el representante de WKF a la hora de acceder a ring. Aquel púgil que se presente con un atuendo considerado inapropiado podrá ser multado por el representante de WKF., y no combatirá hasta que se presente de acuerdo con el reglamento.

No se podrán llevar zapatos, camisetas (en el caso de los competidores masculinos), cremalleras de metal, anillos, joyería u objetos aparte de los permitidos.

9.4.2. Equipamiento de protección

a. Guantes – Requisito estándar (un mínimo de 7 oz.)

Todos los guantes deben tener una calidad profesional y estar aprobador por el representante de WKF. Todos los guantes deben estar hechos para ajustarse a las manos del púgil cuyas manos puedan ser de medias inusuales. El material y el tipo de todos los guantes deben estar aprobados con antelación por el representante de WKF. Los guantes los proporcionará el propio púgil en color rojo y azul (o diferenciado con cinta roja y azul) y se distribuirán de acuerdo con el color de esquina asignado. El árbitro deberá inspeccionar y autorizar cualquier cinta utilizada en los guantes. Si los guantes se han usado previamente, deberán estar íntegros, limpios y sujetos a la inspección del árbitro o del representante de WKF. Si se encuentran defectuosos o dañados, se cambiarán antes de que dé comienzo el encuentro. No se permitirá romper, arrugar ni doblar los guantes.

b. Vendaje de manos y pies / tobillos

Se permite el vendaje de las manos de acuerdo con las siguientes especificaciones: aquellos púgiles que quieran vendarse las manos se ocuparán de traer sus propias vendas y cinta. Las vendas deben ser del tipo suave o suave-elástica, y no podrá exceder los 2 cm de ancho. La cinta será adhesiva y suave y no excederá los 2'5 cm de ancho. Las cantidades máximas permitidas para cada mano son: 1 rollo de 9'14 m de venda y no más de 1'83 m de cinta. No se permitirá el uso de otros materiales, incluidos los venajes de manos hechos con anterioridad, ni tampoco se permitirán, bajo ningún concepto, cantidades excesivas de los materiales. Las vendas sólo servirá para proteger las manos, y la cantidad será la estimada por el representante de WKF. La cinta se utilizará sólo para mantener la gasa sujeta, y no se permitirá más de una capa en la superficie de golpeo de la mano. Sólo se podrá utilizar una tira entre los dedos. El vendaje de pies y tobillos no es obligatorio. Los púgiles que desees vendárselos deberán proporcionar sus propias vendas y cinta, o utilizar una tobillera de neopreno autorizada. Las vendas serán del tipo suave o suave-elástico y no podrán exceder los 2 cm de ancho. La cinta será adhesiva y suave y no excederá los 2'5 cm de ancho.

Se prohíbe es uso de calzado.

El representante de WKF, o su designado, deberá revisar los vendajes de las manos y los pies / tobillos.

c. Coquillas

Los competidores y competidoras deberán llevar una coquilla o protector de ingles autorizado. Uno de plástico con sostenedor atlético es adecuado. Se recomienda un peto o protector de pechos para las competidoras.

d. Protector bucal

Todos los competidores deberán llevar protectores bucales a medida. Se pedirá a los competidores que tengan otro protector de repuesto durante el combate.

e. Espinilleras y protectores de empeine

El competidor proporcionará sus propias espinilleras y protectores de empeines. Deben ser de calidad profesional y estar aprobadas por el representante de WKF. Todas las protecciones deben estar hechas para encajar adecuadamente en las espinillas y empeines y permanecer en esa posición a lo largo de todo el combate. El tipo de protectores y su material deberán estar aprobados por el representante de WKF con anterioridad. Los competidores deberán disponer de sus propios protectores rojos y azules (o diferenciados con cinta roja y azul), y distribuirlos de acuerdo con el color asignado. Si estos protectores se han utilizado con anterioridad, deberán estar íntegros, limpios y sujetos a la inspección del representante de WKF. Si se encuentran defectuosos o dañados, se cambiarán antes de que dé comienzo el encuentro.

9.4.4 Tirar la toalla

El mánager o el cuidador jefe podrán lanzar una toalla al ring en señal de la derrota de su competidor.

9.5.0 GESTIÓN DE LOS COMBATES

9.5.1 Duración de los combates amateur

Se programará un máximo de dos asaltos de tres minutos por cada combate. En caso de empate, será obligatorio un asalto extra de tres minutos.

Los descansos entre asalto y asalto serán de 1 minuto.

El combate continuará hasta que uno de los púgiles se rinda; hasta que su esquina tire la toalla; hasta que el árbitro pare el combate; hasta que el médico detenga el encuentro, o hasta que el tiempo se agote. El tiempo transcurrirá de forma continuada y se podrá parar sólo por orden del árbitro en casos especiales, como el reajuste del equipamiento mal colocado o por obligación al dar una falta.

9.5.2 Las órdenes del árbitro

El árbitro establecerá, antes del comienzo del combate, el nombre del encargado jefe del púgil, y lo hará responsable de la conducta de sus ayudantes durante el transcurso del combate.

Inmediatamente después del comienzo del combate, el árbitro llamará a los púgiles al centro del ring y se dirigirá a ellos por última vez antes de que dé comienzo el combate. A continuación, los púgiles volverán a sus respectivas esquinas y esperarán a que el árbitro de la orden para comenzar. El árbitro se indicará al cronometrador el comienzo y el combate se iniciará.

El árbitro supervisará las acciones del combate asegurándose de que transcurra siguiendo el reglamento de seguridad e imparcialidad.

9.5.3 Movimientos ofensivos reglamentarios

a. Movimientos reglamentarios en pie

- Golpes con la mano cerrada a la cabeza y al cuerpo. *Spinning Back Fist*
- Patadas a la cabeza, cuerpo y piernas
- Rodillazos al cuerpo y las piernas
- Derribos y barridos
- Rendición estando de pie
- Obstrucciones
- Bloqueos y llaves de brazos
- Uso de los hombros
- *Spinning Back Fist*.

Anotación especial:

Si un puñetazo o una patada causan un derribo, el combate no continuará. El púgil que esté en pie no seguirá atacando. En lugar de ello, el árbitro comenzará una cuenta de 10 segundos. El púgil en pie se desplazará hasta una esquina neutra durante de la cuenta. El árbitro decidirá si el combate se detendrá por *Knockout* (KO) o *Knockout* técnico (TKO), o continuará tras sus órdenes.

b. Movimientos reglamentarios en el suelo

- Golpes con la mano cerrada al cuerpo y a las piernas
- Sumisiones (obstrucciones, bloqueos y llaves de brazos y sólo llaves de piernas)

c. Movimientos antirreglamentarios en pie (faltas)

- Codazos
- Rodillazos a la cabeza
- Patadas directas a las rodillas
- Pisotones
- Golpes bajos
- Golpear la parte trasera de la cabeza intencionadamente
- Golpes a los riñones o a la columna
- Golpear de forma excesiva (moverse e dirección al oponente caída mientras se levanta para causar más daño desde el derribo)
- Golpes a la cabeza o al cuello (*Spiking*)

- Golpes contra las articulaciones
- Empujar al competidor fuera de la zona de combate
- Doblar el cuello
- Agarrarse a las cuerdas o a la jaula
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio»
- Meter los dedos en la boca, nariz y demás orificios (*Fish Hooking*)
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores

d. Movimientos antirreglamentarios en el suelo (faltas)

- Codazos
- Doblar el cuello
- Gancho con los tobillos
- Doblar los dedos
- Obstruir la garganta con las manos
- Asfixiar (con a mano sobre la boca)
- Llaves sobre la columna
- Llaves martillo (*Hammer Locks*)
- *Fish Hooking*
- Golpes bajos
- Golpes a la columna
- Empujar a contrincante fuera de la zona de combate
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio»
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores

9.5.4 Faltas (aparte de las ya mencionadas anteriormente)

a) Las faltas que, a criterio del árbitro, se realicen a propósito y resulten ser falta, implicarán que se detenga el tiempo durante el combate, que se realice una amonestación, que se recupere el tiempo y/o que se descalifique al púgil.

Cualquier movimiento no incluido arriba expresamente como movimiento reglamentario será considerado falta, incluidos los siguientes, pero no limitados a ellos:

1. Cabezazos

2. Meter los dedos en los ojos
3. Morder
4. Estirar del pelo
5. *Fish Hooking*
6. Golpes bajos de cualquier tipo
7. Meter los dedos en cualquier orificio o corte
8. Manipulación de pequeñas articulaciones / Doblar los dedos
9. Golpear a la columna o a la parte trasera de la cabeza
10. Codazos o golpes con el antebrazo
11. Rodillazos a la cabeza
12. Golpes directos a las rodillas
13. Ganchos de talón
14. Doblar la columna
15. Doblar el cuello
16. Golpear de forma excesiva
17. Pisotones
18. Golpes contra las articulaciones
19. Golpes a la garganta o agarrar la tráquea
20. Arañar, retorcer o pellizcar la carne
21. Agarrar la clavícula
22. Golpear la cabeza del oponente cuando éste está en el suelo
23. Perseguir al contrincante caído que ha sido derribado por un golpe
24. Pisotear al contrincante caído
25. Golpear a los riñones
26. Golpear al oponente caído en la cabeza o el cuello
27. Empujar o lanzar al oponente fuera del ring
28. Sujetar los pantalones o los guates del oponente
29. Escupir
30. Involucrarse en cualquier conducta antideportiva que pueda causar una lesión

31. Sujetar la valla
32. Utilizar un lenguaje abusivo
33. Atacar durante los descansos
34. Atacar a oponente mientras esté bajo la atención del árbitro
35. Atacar después de que suene la campana
36. Ignorar con descaro las órdenes del árbitro
37. Timidez, incluido el evitar el contacto; perder el protector bucal, o fingir una lesión.
38. Interferencia por parte del personal de esquina

Las faltas supondrán la reducción de un punto de la puntuación del competidor culpable por parte del tanteador. (Los jueces sólo deberán hacer anotaciones de los puntos reducidos en casa asalto por el árbitro).

Sólo el árbitro puede dar una falta. Si el árbitro no da la falta, los jueces no deberán darla por ellos mismos.

Un púgil al que se le ha realizado una falta tiene 3 minutos para recuperarse.

Si se comete una falta:

1. El árbitro deberá parar el tiempo
2. El árbitro deberá comprobar el estado y la seguridad del púgil.
3. A continuación, el árbitro dará la falta al competidor culpable, reducirá su puntuación, e informará al personal de esquina, a los jueces y al tanteador oficial.

Si el competidor caído comete una falta, el combate continuará, a no ser que el competidor en pie resulte herido. Si el competidor en pie resulta herido, se le dará un tiempo de recuperación y después se le devolverá a su posición, si puede continuar.

NOTA:

Aquel púgil que cometa una falta considerada maliciosa (con la intención de causar daño más allá del alcance razonable esperado en un combate de esta índole) correrá con los gastos médicos, así como aquellos relacionados con la recuperación del púgil lesionado como resultado de dicha falta.

9.5.5 Cometer una falta, detener el combate

Si el árbitro considera que el púgil al que se le ha hecho una falta necesita tiempo para recuperarse, detendrá el combate (y el tiempo) y dará al púgil herido una cantidad razonable de tiempo para recuperarse; hasta un máximo de 3 minutos bajo circunstancias usuales. Al concluir este tiempo razonable de descanso, el árbitro y el médico de ring decidirán si el púgil al que se le ha hecho la falta puede continuar con el combate. Si puede, el combate continuará.

El resultado de la falta se basará en las siguientes decisiones por parte del juez:

Si el árbitro considera que la falta se ha cometido sin duda por uno de los púgiles, y que el púgil perjudicado no ha contribuido a la lesión (colocando la ingle en la rodilla del oponente, etc.), el árbitro podrá descalificar al púgil que cometió la falta y declarar al púgil perjudicado vencedor.

Si el árbitro considera que el púgil lesionado ha sido responsable de su propia lesión, el árbitro no penalizará a su oponente de ninguna manera. En este caso, si el árbitro o el médico de ring deciden que el púgil lesionado no puede continuar, perderá por «*Knockout técnico*».

Si el árbitro considera que no ha habido falta atribuible a ninguno de los púgiles (que la lesión la han causado ambos), el árbitro dará un tiempo de recuperación al púgil lesionado. Si al final del tiempo de recuperación el árbitro o el médico de ring consideran que el púgil no puede continuar, el combate será declarado «empate técnico».

Si ocurre una lesión a causa de una falta sospechosa, que el árbitro no ha podido ver (una «falta ciega» [*Blind Foul*]) el árbitro, bajo su exclusivo criterio, se confiará al representante de WKF para decidir si se cometió, y dónde, la falta.

La decisión del juez sobre una falta se podrá invalidar en la zona de ring sólo por el representante de WKF, y sólo en caso de claro error o mala aplicación de este reglamento.

9.5.6 La potestad para detener el encuentro

El árbitro, el ayudante jefe del púgil, el médico o el propio púgil podrán detener el encuentro. El árbitro o el médico tendrán la potestad de detener el combate en cualquier momento durante el combate, si consideran que cualquiera de los púgiles se encuentra en una situación que, de continuar, podría lesionarlos gravemente. Si ambos púgiles se encuentran en dicha situación, el árbitro declarará el combate «empate técnico». Aquel luchado que se rinda, o cuyo ayudante jefe tire la toalla, perderá el combate.

9.5.7. Procedimiento en caso de no competir correctamente

Siempre que el árbitro considere que los púgiles no están compitiendo honestamente; que un *knockout* sea fingido, o que una falta sea el término premeditado de un combate, el árbitro no descalificará al púgil que cometa la falta ni dará una decisión. Detendrá el combate y lo declarará concluido, por lo que se iniciará una investigación. El locutor informará a los espectadores de que se ha dado un combate «sin decisión». El miembro de la comisión de WKF tendrá la última palabra en cuanto a tomar una decisión sobre el combate.

9.5.8. Reglamento de actividad en el suelo

Si ambos púgiles caen al suelo y ninguno actúa activamente para recuperar la posición, serán separados y levantados por el árbitro. El árbitro reanudará inmediatamente el combate desde la posición inicial. Si uno de los púgiles ha ido al suelo y el otro se niega a seguir a su oponente o a asestarle golpes reglamentarios desde la posición de pie, el árbitro dirá «*stand up*» (levántese) al púgil que está en el suelo y continuará con el combate.

9.5.9 Protectores bucales

No se permitirá a ningún púgil comenzar el combate sin protector bucal. Cuando se caiga el protector por un golpe o una falta, o lo tire o se le caiga al propio púgil, el árbitro esperará a que haya tregua por parte ambos púgiles, pedirá que se pare el tiempo, detendrá el combate y reemplazará el protector. Deshacerse malintencionadamente del protector bucal, o escupirlo, se podrá considerar falta por «demora del combate», y se penalizará al púgil, como corresponde, por parte del árbitro. Se reemplazará el protector siempre que se pierda por cualquier motivo. Cada púgil deberá disponer de 2 protectores bucales en la zona del ring para poder usarlos.

9.6.0. Reconocimiento médico y cuotas.

El médico asistente tendrá un lugar o habitación adecuados en los que realizar los reconocimientos médicos. Sus cuotas incluirán el tratamiento temporal o de emergencia en la zona habilitada o habitación para el púgil lesionado. Las cuotas de dichos tratamientos correrán a cargo del promotor. El médico que se quede realizando dichos reconocimientos debe tener el título de Doctor de Medicina (M.D.) o Médico Osteópata (D.O.), o disponer de un equivalente internacional reconocido.

9.6.2. Tiempo y reconocimiento

Se llevará a cabo un reconocimiento médico y ocular a cada púgil por parte del médico asistente a la hora del pesaje, a menos que se especifique de otra forma por parte de la Comisión Local de WKF.

9.6.3. Reconocimiento exigido por WKF

Cualquier competidor que participe en un acontecimiento deportivo autorizado de WKF deberá, a petición del representante de WKF, someterse a un examen de sangre y/u orina previo y posterior al combate para la detección de sustancias extrañas. Cualquier competidor que se niegue a someterse a dicho examen será sancionado inmediatamente por un tiempo, como especifica WKF, y estará sujeto a acciones disciplinarias.

9.6.4. Rechazos e informes

Si un competidor resulta no estar en condiciones para competir, deberá ser rechazado, y se deberá redactar de inmediato un informe sobre el hecho para el promotor y para el representante de WKF. El médico que realice los reconocimientos deberá aclarar al representante de WKF por escrito, una hora antes del comienzo del torneo, que los competidores están en buen estado físico.

9.6.5 Informes de enfermedad

Cuando un competidor, ya sea por lesión o enfermedad, sea incapaz de participar en un combate por el que está bajo contrato, su mánager deberá informar inmediatamente del hecho a WKF. A continuación, el púgil se someterá a un examen llevado a cabo por el médico designado por WKF. La cuota por el examen médico la pagará el propio competidor, o el promotor, si este último es quien lo pide.

9.6.6 Presencia constante del médico y de la unidad móvil de emergencia

Deberán asistir a todos los acontecimientos deportivos autorizados de WKF, al menos, un médico, con título de Doctor en Medicina o equivalente, y una unidad móvil de emergencia preparada con personal y equipo adecuado, aprobado previamente por WKF. Se recomienda la presencia de 2 médicos en la zona del ring. La unidad móvil deberá incluir una completa gama de equipo de reanimación, y estar ubicado dentro o junto a la entrada del edificio sede del torneo. Los médicos deberán estar sentados junto al lado del ring durante el transcurso de los combates. Se deberá disponer de camillas (con tabla de inmovilización de espalda y collarín), bombonas de oxígeno y bolsas de «instant ice» 2bolsas de frío / hielo instantáneo).

No se continuará con ningún combate hasta que el médico ocupe su asiento. El médico no podrá dejar su puesto hasta que se tome la decisión final del combate. Deberá estar preparado para ayudar si surge cualquier emergencia grave, y administrar tratamiento temporal o de emergencia para cortes o heridas menores presentes en los púgiles.

No se permite bajo ningún concepto que los cuidadores de los púgiles accedan al ring, así como prestar asistencia al púgil de la manera que sea, durante el transcurso del combate (excepto el tiempo de descanso).

El médico de ring podrá examinar una herida, pero nunca administrar tratamiento a un púgil durante el transcurso de la pelea.

9.6.7 Informe de lesión

Todos los médicos asistentes deberán informar de todos los casos en los que un púgil resulte lesionado durante el combate, o que haya requerido asistencia médica tras el torneo. Si un púgil ha sufrido un *Knockout*, o cualquier otro tipo de lesión grave dentro o fuera del ring, y que esté relacionada o no con WKF, y ha sido en ese caso tratado por su médico personal o ha sido hospitalizado, él y su mánager deberán remitir a WKF de inmediato un informe completo sobre dicho médico u hospital.

9.6.8 Púgiles noqueados

Los púgiles noqueados permanecerán en el suelo hasta que se recuperen. Cuando un púgil sea noqueado, nadie podrá tocarle a excepción del médico oficial de ring, quien le quitará el protector bucal. Ayudará personalmente al púgil caído y dará las instrucciones pertinentes a los ayudantes del púgil cuando éste parezca estar bien. Si un púgil resulta lesionado, es noqueado, forma parte de un combate castigador o se decide un *Knockout* técnico contra él, se apuntará a dicho púgil en una lista de enfermedad y no disponibilidad durante un período de tiempo recomendado por el médico aprobado por WKF, que además lo examinará. El púgil que pierda un combate por *Knockout* será descalificado de la competición durante 30 días como mínimo. El púgil que pierda un combate por *Knockout* técnico será descalificado durante 30 días, o más si ha sufrido un trauma considerable en la cabeza o el cuerpo.

9.6.9 Descalificación por invalidez

Todo púgil rechazado por el médico que realiza los reconocimientos será descalificado hasta que se muestre que está en condiciones para futuras competiciones. Aquel púgil que sea descalificado durante 30 días o más por su protección médica, o por un combate duro, se someterá a los mismos reconocimientos que se necesitan para la elegibilidad física, excepto indicaciones de WKF.

El médico podrá exigir cualquier otro procedimiento, incluido un electroencefalograma, si es necesario.

9.6.10 Administración o uso de drogas

El uso de cualquier sustancia clasificada como ilegal por la *American Association of Boxing Commissions* por parte de un competidor supondrá la descalificación, así como la aplicación de multas y la sanción por parte del miembro de la comisión de WKF.

9.7.0 Oficiales, personal y servicios de ring

9.7.1. Oficiales de ring

Se contratará 1 árbitro, 2 cronometradores, 3 jueces, 1 supervisor de WKF y 1 médico, todos aprobados por WKF, en todos los acontecimientos deportivos autorizados de WKF. Todos los oficiales de WKF deberán estar certificados. WKF designará un representante de WKF para cada torneo, responsable de la asignación de los oficiales. El representante de WKF trabajará con el promotor en el nombramiento de los oficiales de ring, pero será el representante de WKF quien tenga la última palabra en cuanto a dicho nombramiento.

9.7.2. Equipamiento del cronometrador

El promotor garantiza la disponibilidad de equipamiento necesario para el cronometrador, ya sea por medio de acuerdos con el proveedor del ring y la jaula, o a través del representante de WKF.

9.7.3 Servicios del cronometrador

El cronometrador se encargará del tiempo en cada combate. Comenzará y detendrá el tiempo del reloj oficial en los tiempos muertos señalados por el árbitro.

9.7.4. Tipos de resultado de un combate

Rendición por:

Tap Out (golpear la lona con la mano o el pie para señalar que se rinde)

Tap Out verbal (rendirse verbalmente)

TKO (*Knockout* técnico) por:

Detención del combate por parte del árbitro

Detención del combate por parte del médico

Detención del combate por parte de la esquina

KO (*Knockout*) por:

Imposibilidad para levantarse de la lona

Decisión por medio de las tarjetas de puntuación:

Unánime – Cuando los tres jueces puntúan el combate a favor del mismo competidor.

Decisión dividida – Cuando dos de los jueces puntúan el combate para un competidor y el otro juez lo puntúa para el otro.

Mayoritaria – Cuando dos de los jueces puntúan el combate a favor del mismo competidor y el otro juez lo considera un empate.

Empate

Unánime – Cuando los tres jueces consideran que el combate ha sido un empate.

Mayoritario – Cuando dos de los jueces consideran que el combate ha sido un empate.

Dividido – Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente

Descalificación

Penalización

Empate técnico

Decisión técnica

No Contest (no ha habido encuentro)

9.7.5 Sistema de puntuación

Los jueces usarán el sistema de puntuación de 10 *Point Must* para determinar quién es el vencedor de un combate, el cual acabará tras un número establecido de asaltos. Se deberán conceder 10 puntos al vencedor, y 9 o menos al perdedor, excepto en caso de empate en un asalto excepcional, el cual se puntuará 10-10. En caso de realizar una cuenta a un púgil por *Knockdown*, se le reducirá un punto.

9.7.6 Anunciar el resultado

Después de que el supervisor de WKF haya acabado de verificar las tarjetas de puntuación, éste dará al locutor del ring el resultado en la llamada «hoja del anuncio del resultado final». A continuación, el locutor informará a los espectadores sobre la decisión a través del sistema para dirigirse al público. El árbitro señalará al vencedor en el momento en el que el locutor diga su nombre.

En caso de *Knockout*, *Knockout* técnico, descalificación o penalización, el locutor y el árbitro declararán oficialmente al vencedor y darán la hora en la que se detuvo el combate. En caso de empate técnico, el locutor el locutor dará la hora en la que se detuvo el combate y detallará al público el tipo de decisión.

9.7.7 Cambio de decisión

La decisión dada al término del combate es definitiva, y no se podrá cambiar a menos que el representante de WKF, o posteriormente el miembro de la comisión de WKF, decida que se ha dado alguna de las siguientes situaciones:

Ha habido una confabulación que ha afectado al resultado del combate.

Ha habido una clara infracción de reglamento que rige los combates de WKF que ha afectado al resultado del combate.

El juez confundió a las esquinas.

Si el supervisor de WKF o el miembro de la comisión consideran que ha ocurrido alguna de las anteriores situaciones con relación a alguno de los combates, se deberá modificar la decisión según indique el representante de WKF o el miembro de la comisión.

9.7.8. Protestas

Todas las protestas sobre el resultado de un combate se deberán realizar verbalmente al supervisor de WKF sólo por el púgil o por su ayudante jefe antes del término del acontecimiento deportivo. El supervisor apuntará el tipo de protesta en un informe. Todas las protestas se deberán recibir en la oficina apropiada de WKF durante los 10 días posteriores al combate en cuestión, por escrito y acompañada de las pruebas pertinentes.

No se aceptará ninguna protesta a menos que vaya acompañada de la cuota pertinente: **100'00 €**

Todas las decisiones del miembro de la comisión de WKF son definitivas. Las pautas para una revisión serán pruebas claras para poder justificar el cambio de decisión, y circunstancias claras que, siempre en beneficio del deporte, justificarían este cambio. Cualquier duda sobre el reglamento de WKF se deberá dirigir al supervisor de WKF.