



amateur.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

REGLAMENTO OFICIAL REGLAS AMATEUR

Edición de enero de 2023

Introducción

Este Reglamento sustituye a todas las reglas publicadas anteriormente. También refleja las reglas oficiales de competición amateur de la WKF.

Estas normas actuales son válidas para todos los Estados miembros. En caso necesario, pueden tenerse en cuenta los requisitos y obligaciones legales locales.

El idioma oficial del IRC es el inglés. Este Reglamento puede ser traducido a otros idiomas por el IRC. En caso de discrepancias, prevalecerá la versión oficial en inglés.

Sin el consentimiento específico por escrito de la WKF o del IRC, este Reglamento no podrá ser copiado, publicado o distribuido. Esto incluye formas de duplicación electrónicas, digitales, físicas o de cualquier otro tipo.

Este Reglamento puede solicitarse gratuitamente a través del sitio web oficial de la Federación Mundial de Kickboxing,

www.wkfworld.com

Contenido

1. General

- 1 WKF / IRC
- 2 Condición del amateur (definición)
- 3 Dopaje (definición, controles)
- 4 Inscripciones (Sportpass, Licencia, Identificación)
- 5 Categorías por edad (Juniors, Adultos, Veteranos, Masters)
- 6 Divisiones por peso / Pesaje / Reconocimiento médico
- 7 organizaciones de torneos (zonas de combate, rings de boxeo)
- 8 Árbitros (licencias, misión, código de vestimenta)

2. Point Fighting SKT

4.-Light Contact and Kick light LCT

5.- Full Contact FCT

6.- Low Kicks LOW

7.- K-1 K-1

8.- Thai-Boxing TBX

1. Parte - General

1. WKF / IRC

1.1 WKF

La WKF es la Federación Mundial de Kickboxing con sede en Viena / Austria.
Las federaciones nacionales afiliadas son miembros de la WKF.

1.1 IRC

El IRC es el Comité Internacional de Reglas.

El IRC está formado por el Referee Principal de la WKF más cuatro Referee A1 designados.

El IRC puede introducir modificaciones u omisiones en las normas existentes, así como implantar otras nuevas.

El IRC también puede utilizarse como órgano arbitral en determinados casos.

El IRC también se ocupa de los asuntos relacionados con los árbitros en los torneos de mayor envergadura.

Los miembros del IRC son nombrados exclusivamente por la sede mundial de la WKF.

1.2. Condición de Amateur

1.2.1 El término "Amateur" se utilizaba anteriormente para agrupar a todos los púgiles de las divisiones Full-Contact, Low kick, K-1 o Thai-Box. En este reglamento se utilizará para describir a todos los púgiles que no sean profesionales.

1.2.2 Los púgiles serán considerados amateurs siempre que no cumplan una o más de las siguientes

condiciones:

El púgil tiene un contrato profesional.

El púgil nunca ha participado en un evento de más de 5 asaltos o Thai Box Clase A.

El púgil aparece en una lista Pro-Rank.

1.2.3 Si un púgil cree que está incluido en una lista Pro-Rank, y no debería estarlo, debe informar de ello a la Federación Nacional, y a la Organización responsable de la lista, para solicitar una confirmación de su estatus de Aficionado. El IRC decidirá sobre la solicitud de permanecer clasificado como amateur. El estatus de amateur se concederá mientras la solicitud esté pendiente.

1.2.4 Los no amateurs no pueden participar en eventos de amateurs. Si se informa al IRC de una contradicción con esta norma, se pueden tomar una o más de las siguientes medidas:

- a) Descalificación del competidor
- b) Un baneo/suspensión. El IRC decidirá la duración.
- c) Una multa mínima de 300 EUR
- d) La revocación de un título mundial requiere la aprobación de la sede de la WKF.

1.3. Dopaje

1.3.1 No está permitido aplicar ninguna sustancia para aumentar el rendimiento, si dicha sustancia está prohibida por una de las Organizaciones apropiadas como sustancia dopante. (COI, Agencia Antidopaje, Comité Olímpico Nacional, AMA, etc.).

1.3.2 La WKF, el IRC, el promotor del torneo y el médico oficial pueden realizar controles. Con la autorización de la WKF, otras Organizaciones y personas cualificadas podrán realizar dichos controles cuando la ley lo exija.

1.3.3 Los luchadores que intencionadamente eviten, obstruyan o evadan dichos controles, o los manipulen de cualquier forma, pueden ser descalificados y expulsados, por un periodo de tiempo que determinará el IRC.

1.3.4 Debe respetarse la intimidad, especialmente de los niños y de las mujeres competidoras. Los controles antidopaje deben ser realizados por una persona calificada del mismo sexo. Cuando esto no sea posible, un miembro del IRC del mismo sexo supervisará la recogida de la muestra.

1.4. Inscripción

1.4.1 Los luchadores que deseen ser admitidos en cualquier competición, torneo o gala, deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) Estar en posesión de un pasaporte deportivo (Sport Pass) expedido o aceptado por la WKF.
- b) Tener un sello de licencia válido para el año en curso en el pasaporte deportivo.
- c) Prueba de una inscripción adecuada en el pasaporte deportivo para demostrar que están "Aptos para combatir". La evaluación médica no debe tener más de 12 meses. (Los competidores de formas no necesitan cumplir con esta regla)

- d) No ser excluido por razones médicas o de otro tipo de la participación en el evento
- e) Poder mostrar un certificado médico de un examen de Electroencefalograma (EEG) realizado, en caso de experimentar 3 golpes en la cabeza en un periodo inferior a 12 meses. El EEG debe realizarse después del periodo de prohibición.
- f) En caso de participantes femeninas, no estar embarazadas.

1.4.2 Inscripciones en el Pasaporte Deportivo (Sport Pass) de la WKF

Los promotores de un torneo, una competición o una gala son responsables de realizar las siguientes inscripciones en el pasaporte deportivo de la WKF:

- a) Lugar, fecha y nombre del evento
- b) Disciplina y puntuación del competidor
- c) Cualquier nocaut, parada o rendición

En lugar del Promotor, el Referee Principal, el Supervisor de Área/Ring de la WKF, o en caso de Knockout, detención o rendición, un médico puede realizar los registros.

1.4.3 Periodos de prohibición tras un KO, una parada o una rendición

- a) 1 mes después del incidente
- b) 3 meses después del segundo incidente
- c) 12 meses después del tercer incidente en 12 meses (se requiere EEG)

Después de una sanción de 12 meses, debido a tres paradas/noqueos o rendiciones en 12 meses, el competidor también tiene que someterse a una evaluación médica con un resultado negativo del examen EEG, antes de ser admitido de nuevo en cualquier competición.

1.4.4 Identificación de los competidores

En los eventos internacionales, los competidores deben demostrar su identidad y nacionalidad mostrando un documento de identidad expedido por el Gobierno.

Los competidores que muestren una tarjeta de identificación emitida por la WKF, en la que aparezca el número MAP de 5 dígitos, no necesitarán presentar ninguna otra identificación. El número MAP de 5 dígitos significa que ya han escaneado su pasaporte o documento de identidad.

1.4.5 Nacionalidades de los países elegidos

Un competidor que pueda demostrar sus relaciones especiales con un país distinto al de su nacionalidad deberá presentar uno de los siguientes documentos a la WKF:

- a) partida de nacimiento del país elegido
- b) certificado de matrimonio con un ciudadano del país elegido
- c) un permiso de residencia permanente del país elegido

La solicitud debe presentarse por escrito a través de la WKF del país elegido. La WKF del país elegido deberá presentar entonces la solicitud a la sede de la WKF. Un competidor que haya elegido un país a través de este método sólo podrá cambiar de nuevo tras obtener una nueva nacionalidad, o tras trasladarse a otro país para residir allí de forma permanente.

La oficina central de la WKF decide sobre dichas solicitudes, que deben presentarse al menos 1 mes antes de la competición en la que el luchador pretende participar.

1.5 Categorías de edad

Junior debe haber cumplido 15 años pero tener menos de 18 el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Adulto (hombre o mujer) debe haber cumplido 16 años pero tener menos de 35 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Veterano (hombre o mujer) debe haber cumplido 35 años pero tener menos de 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Maestro (hombre o mujer) debe haber cumplido 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

1.6 Pesaje

1.6.1 El pesaje debe realizarse al menos dos horas antes del primer combate.

1.6.2 Torneos, concursos o galas internacionales

Siempre que sea posible, una selección de árbitros voluntarios, preferiblemente de diferentes países, supervisará el pesaje en las competiciones internacionales el día anterior al inicio de la competición.

1.6.3 Participantes masculinos y femeninos

Cuando haya participantes masculinos y femeninos, los reconocimientos médicos deberán realizarse en salas separadas o, si se realizan en la misma sala, en horarios diferentes. Además, si es posible, los reconocimientos deben ser realizados por personal médico del mismo sexo.

1.7 Competencia - Gestión

1.7.1 **Área con tatami** (Semi-Contact, Formas, MMA y Light-Contact - si LKT o MMA no se celebran en el ring)

a) El área de combate tiene que ser cuadrada, y cada lado debe tener una longitud de 6m x 6m a 8m x 8m.

b) En dos lados enfrentados, a 1 m del centro del cuadrado hacia el exterior, se marcarán dos líneas paralelas sobre las que se alinearán los competidores al comienzo del combate.

c) Alrededor del área de combate, deberá mantenerse despejada una franja de seguridad de 1 m. No se permite colocar espectadores ni mesas de arbitraje dentro de esa franja. La franja se puede marcar en el suelo.

d) El cronometrador y el anotador (para Semi Contact) estarán situados en la mesa de arbitraje, frente al árbitro central. Se permiten los marcadores electrónicos y las pantallas.

e) En caso de que sólo haya una zona de combate, deberá haber espacio suficiente para los médicos y/o el personal de emergencia en la mesa de arbitraje.

f) La mesa de arbitraje debe estar equipada con los siguientes elementos:

Listas de competencia, Tableros de puntuación o pantallas electrónicas, Cronómetro de mesa, más

cronómetro de mano de reserva Señal acústica (Campana, Silbato, Bocina) , También se permite una

bolsa de frijoles, Papeles / lápices de repuesto, PC e impresora están permitidos.

1.7.2 **Ring de boxeo** (todos los deportes de contacto total, MMA y Kick Light)

- a) Los rings de boxeo deben corresponder a la normativa de la IBA (International de Boxe Amateur).
- b) El ring de boxeo, todas las protecciones laterales y las cuerdas deben inspeccionarse para comprobar su idoneidad y seguridad antes del primer combate.
- c) La longitud lateral habitual del cuadrado es de 4,5 m como mínimo y 6,10 m como máximo. (Longitud lateral de las cuerdas) El cuadrilátero debe estar rodeado por 4 cuerdas.
- d) Los parantes de esquinas deben ser de metal. La distancia diagonal entre ellas no excederá de 10,6 m (medida exterior).
- e) La altura de las esquinas no deberá ser superior a 1,32 m (52") por encima de la plataforma del ring.
- f) Todas las esquinas deben cubrirse con cojines de uso común para evitar posibles lesiones.
- g) Ninguna de las 4 cuerdas puede tener un diámetro inferior a 2,5 cm (1").
- h) La cuerda más baja debe colocarse a 33,02 cm (13") por encima de la plataforma, la cuerda superior a no más de 1,32 m.
- i) Todas las cuerdas deben cubrirse con un material suave y ajustado.
- j) La plataforma propiamente dicha puede colocarse a una altura mínima de 90 cm, y a no más de 1,20 m del suelo. Debe cubrirse con espuma o un material similar por debajo de la lona o cobertor.
- k) Las escaleras deben colocarse en la esquina roja y azul.
- l) Se dispondrán mesas y sillas para los Jueces a lo largo de los otros tres lados del Ring.
- m) Si sólo se utiliza un ring, deberá haber espacio suficiente para los médicos y/o el personal de emergencia en la mesa de arbitraje.
- n) Para evitar posibles lesiones, no se permite a los operadores de cámara subir a la plataforma del ring durante los rounds.

1.8 Licencias de árbitro

- F.- Juez nacional para eventos Locales.
- E.- Juez nacional para eventos Nacionales
- D.- Juez y arbitro nacional para eventos Nacionales

C.- Juez y arbitro internacional para evento Internacionales, incluidos títulos locales.

B.- Juez y arbitro internacional para todos los eventos incluidos títulos nacionales profesionales.

A.- Juez y arbitro internacional para todos los eventos incluidos títulos internacionales profesionales

A1 Supervisor internacional - para combates por títulos internacionales y campeonatos amateurs.

1.8.3 Todas las licencias nacionales F, E y D pueden ser concedidas por el árbitro principal nacional local de cada país después del seminario anual de árbitros. Estas licencias son válidas durante 12 meses y deben renovarse posteriormente.

1.8.4 Las Licencias Internacionales C y B serán entregadas directamente por el jefe de árbitros del IRC después del Seminario Internacional de Árbitros o directamente por la oficina central de la WKF. Estas licencias tienen que ser confirmadas por el IRC y son válidas durante tres años, a menos que se acorten.

1.8.5 Todos los árbitros internacionales son responsables de ampliar sus propias licencias al menos cada tres años.

La Licencia A y, finalmente, la Licencia de Supervisor A1 sólo pueden concederse por decisión mayoritaria del IRC o de la sede de la WKF directamente. Estas licencias son válidas durante tres años. Todos los árbitros y supervisores internacionales de clase A son responsables de extender sus propias licencias al menos cada tres años.

Árbitros y jueces internacionales

1.8.6 La edad mínima es de 18 años y el árbitro o juez debe ser miembro de una federación nacional de la WKF. Deben asistir a seminarios internacionales.

1.8.7 Es obligatorio un conocimiento básico de la lengua inglesa. Todos los seminarios internacionales se celebrarán en inglés.

1.8.10 Para ser nominado como Árbitro A y Supervisor A1 La mayoría de los Miembros del IRC deben apoyar la nominación.

1.8.11 Para ser nominado como Árbitro B El presidente del IRC debe apoyar la nominación.

1.8.12 Para ser nominado como árbitro C, el árbitro principal del país o el representante del país debe apoyar la nominación. Un árbitro nacional no puede obtener la categoría de internacional sin el permiso del árbitro principal de su país.

1.8.13 El IRC puede exigir la asistencia a seminarios y/o la superación de una prueba, así como un dominio suficiente del inglés (el idioma oficial del IRC), como condición para la designación de un árbitro A o B. Las designaciones se confirman periódicamente, al menos cada 3 años. Los nombramientos se confirmarán periódicamente, al menos cada 3 años.

1.8.14 Los árbitros con licencia se registrarán en una base de datos central. Sus nombres, categoría, nacionalidad y número MAP se publicarán en el sitio web oficial.

1.8.15 Nacionalidad - conflicto de intereses

Las dos variantes siguientes son adecuadas para la composición del Equipo de Árbitros en Campeonatos Continentales y Mundiales:

a) Puede haber un Juez de la nacionalidad del competidor Rojo. También debe haber un Juez de la nacionalidad del competidor Azul. El otro Juez debe ser de un país neutral, (de ninguna de las nacionalidades de los competidores).

b) Todos los Jueces son de una nacionalidad diferente a la del Competidor Rojo o Azul. Esta es la opción preferida.

EL ÁRBITRO CENTRAL PUEDE SER DE LA MISMA NACIONALIDAD QUE CUALQUIERA DE LOS COMPETIDORES.

1.8.16 Si un árbitro tiene varias nacionalidades o si, basándose en la excepción del principio de nacionalidad, ha elegido un país, deberá retirarse voluntariamente siempre que un adversario sea de una de las nacionalidades del árbitro o del país elegido.

Conflicto de intereses

1.8.17 Una persona que pretenda ser árbitro en cualquier evento no podrá actuar al mismo tiempo como juez, entrenador o representante de un país.

1.8.18 Los Árbitros tienen la obligación de informar por sí mismos de cualquier posible conflicto de intereses. En caso de omisión, los miembros presentes del IRC, tras consultar con el Referee Principal, podrán imponer una o varias de las siguientes medidas:

Advertencia

Exclusión de una nueva participación como árbitro en el evento

Reducción de los honorarios del árbitro

Retirada de la licencia de árbitro durante el tiempo que determine el IRC.

Referee principal (jefe de Árbitros)

1.8.19 En cada competición debe designarse un jefe de Árbitros. Es responsable de toda la organización arbitral y supervisa el trabajo en todas las áreas de combate y/o rings.

Supervisor de zona

1.8.20 En una competición con varias áreas o rings de combate, el Jefe de Árbitros designará Supervisores de área que supervisarán todos los procedimientos en su área o ring de combate. El supervisor de área coloca a los árbitros en su área de combate o ring según su nacionalidad o afiliación a una escuela, club o púgil en particular. Informará de los resultados siguiendo las instrucciones del Head Referee.

1.8.21 El jefe de Árbitros puede cambiar a los Árbitros que obviamente no sean neutrales o que infrinjan las reglas oficiales de competición de la WKF, y puede anular sus decisiones.

Ropa para árbitros

1.8.28 Durante los combates previos a la eliminación, hasta las semifinales, se permitirá llevar una camiseta negra con la inscripción "ÁRBITRO".

Para las finales o los combates por el título, todos los árbitros deberán llevar pantalones negros, una camisa negra con un estampado de la WKF y una corbata, corbatín o moño rojo. En caso necesario, también podrán llevar una chomba color oscuro con el logotipo de la WKF.

1.8.29 Para evitar lesiones, está prohibido llevar joyas, relojes, bolígrafos, etc. Los jueces que no tengan contacto corporal con los Competidores no están incluidos en esta regla. Se recomienda el uso de guantes médicos.

1.8.30 Inscripción de Árbitros por país para Campeonatos del Mundo y Campeonatos continentales

Por cada 25 competidores de un país, deberá estar presente un Árbitro.

1-25 competidores 1 Árbitro

26-50 competidores 2 Árbitros

51-75 competidores 3 Árbitros

76-100 competidores 4 Árbitros

101-125 competidores 5 Árbitros

126 y más competidores 6 Árbitros

Todo país que no cumpla los requisitos será multado con **250. - euros por** cada árbitro que falte. Esta cantidad irá a la cuenta general del IRC.

Cada país es responsable de formar y autorizar a sus propios árbitros a tiempo para los Campeonatos Mundiales y Continentales.

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

Todos los países que preinscriban a sus árbitros para los campeonatos y reciban la confirmación del IRC tendrán prioridad.

1.8.31 El pago de los árbitros equivale al valor de inscripción de un solo competidor cada día. Se abonará la mañana anterior al inicio de las finales.

1.8.32 El Promotor es responsable del cuidado de los Árbitros. Esto incluye proporcionar una sala separada con comida y bebidas. También es necesario que las Mesas de Árbitros dispongan de agua mineral.

2. Semi Contacto

2.1.1 La zona de combate

La zona de combate debe estar mate, sin daños y limpia. No debe haber derrames ni residuos en la superficie.

La zona de combate debe tener unas dimensiones mínimas de seis por seis metros y máximas de ocho por ocho metros. Cuando sea posible, se colocará un metro de alfombra de seguridad alrededor de cada lado. La zona de combate puede ser mayor de treinta y seis metros cuadrados, pero no mayor de sesenta y cuatro metros cuadrados.

2.1.2 Rounds

El número de rounds y la duración de los mismos es de dos asaltos dos minutos, (más cualquier tiempo extra). En caso de empate tras el último asalto, se hará un descanso de un minuto seguido de un minuto de tiempo extra de combate. Si después de esta prórroga sigue sin haber ganador, no habrá pausa y se jugará a muerte súbita. El primero que marque será el ganador.

2.1.3 Categorías de peso oficiales de la WKF

Official WKF Amateur Weight Categories						
all weights in Kg						
Name of weight Category	All Men	All Women	Junior girls 15 - 18	Junior Boys 15 - 18	MMA Women	MMA Men
Bantam Weight	-54	-50	-50	-54		
Feather Weight	-57	-54	-54	-57		
Light Weight	-60	-57	-57	-60	55	65
Light Welter Weight	-63,5	-60	-60	-63,5		
Welter Weight	-67	-63	-63	-67	60	70
Light Middle Weight	-71			-71		75
Middle Weight	-75	-66	-66	-75	65	80
Light Heavy Weight	-81			-81	70	85
Cruiser Weight	-86			-86		90
Heavy Weight	-91	+ 66	+ 66	-91	+70	- 100
Super Heavy Weight	+91			+91		+ 100

Veterans women +35 - 63 Kg + 63 Kg

Veterans men +35 - 70 Kg -80 Kg + 80Kg

Master men +40 - 70 Kg -80 Kg + 80Kg

Toda Clasificación Internacional debe guardar relación con el Reglamento Mundial.

2.1.4 Puntuación

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo al cuerpo	1 punto
Barrido de pies	1 punto
Patada al cuerpo	1 punto
Patada a la cabeza	2 puntos
Patada con salto al cuerpo	2 puntos
Cualquier patada con salto a la cabeza	3 puntos

La puntuación debe ser sólo para la primera técnica y no se permiten las siguientes.

2.1.5 Áreas de puntuación

Parte posterior de la cabeza, lado de la cabeza, cara, debajo de la barbilla, torso frontal, torso lateral

2.1.6 Zonas ilegales

Parte superior de la cabeza, cuello, brazo, mano, espalda, zona renal Por debajo del cinturón (excepto por debajo del tobillo barrido de pies)

2.1.7 Todas las barridas deben ser bota con bota y no más arriba del tobillo. Para que un barrido puntúe, debe producirse una caída completa o un tropiezo que lleve al púgil a tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies. Incluso el más leve contacto de los dedos con el suelo, por ejemplo, hará que el barrido se considere un éxito.

2.1.8 Debido a la mayor puntuación otorgada en el sistema de puntuación, la WKF ha emitido los siguientes criterios para una victoria automática antes de la conclusión del periodo de tiempo asignado.

en cualquier combate: diferencia de 10 puntos alcanzada, resultado TKO

2.1.9 Técnicas validas.

Jab (golpeando con la parte de los nudillos del guante).

Puñetazo invertido (golpeando con la parte de los nudillos delguante)

Backfist (pero sin aterrizar con la parte lateral del puño)

Mano de cresta (de lado y arriba, a la cabeza y al cuerpo), Uppercut sólo al cuerpo

Patada frontal y Patada frontal curva (al cuerpo y a la cabeza), Patada lateral (al cuerpo y a la cabeza) Patada de gancho, Patada de gancho giratoria y Patada de gancho giratoria con salto (al cuerpo y a la cabeza).

Patada trasera, Patada trasera giratoria y salto Patada trasera y patada trasera giratoria (al cuerpo y a la cabeza) Patada giratoria y salto Patada redonda (al cuerpo y a la cabeza)

Patada Interior y Exterior (al cuerpo y a la cabeza), Patada Interior y Exterior con Salto (al

cuerpo y a la cabeza) Patada descendente Interior y Exterior (al cuerpo y a la cabeza, incluyendo Hacha con Salto).

Barrido hacia el interior y exterior de la bota del adversario(realizado con el interior del pie por debajo del tobillo ambas piernas).

2.1.10 Técnicas ilegales

Cualquier golpe abierto con el interior de la mano (bofetada)

Puño giratorio hacia atrás, mano de cuchillo (incluido el golpe giratorio con la mano de cuchillo), golpe de talón con la palma y golpes con los codos.

Cualquier lanzamiento y cualquier derribo, empujando con los brazos.

Golpes con la rodilla, Golpes con la cabeza, Uso de los muslos.

Tocar el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies Rodadas hacia delante, paradas de manos, vueltas de carnero, cualquier técnica ciega.

2.1.11 Ilegales

Ataques verbales al adversario o a los oficiales, acusaciones de hacer trampas a cualquier oficial o competidor.

Golpes y patadas incontrolados, cualquier golpe o patada a una articulación.

Golpear en la parte superior de la cabeza o en la parte posterior del cuerpo.

Golpear o dar una patada en la ingle Arañar, morder o escupir.

Dar puñetazosopatadas después de que el árbitro diga stop.

Abandonar la zona de combate, caerse, correr alrededor de la zona.

Usar equipo de seguridad defectuoso o mal ajustado.

Perder el tiempo de forma antideportiva.

Hablar Causar ofensa con vestimenta, gestos o palabras inapropiadas

Exceso de potencia

Negarse a tocar los guantes o cualquier otro comportamiento antideportivo

Todas las infracciones anteriores pueden ser castigadas por el Árbitro. El Árbitro podrá decidir advertir oficialmente, descontar un punto o descalificar al competidor dependiendo de la gravedad de la infracción.

2.1.12 Equipo de combate

Cabezal	Debe cubrir la parte superior de la cabeza. Debe ser un casco de artes marciales en buen estado y que se ajuste bien. No se permite el uso de viseras faciales o semifaciales.
Protector bucal	Debe ser de tipo Artes Marciales o Boxeo. No tipo Fútbol / Rugby.
Guantes	Los llamados "manos abiertas" , deben cubrir los dedos y los pulgares hasta el segundo nudillo. Los guantes de boxeo están prohibidos en todo momento para Semi-Contact.
Botas	Deben cubrir el empeine y el talón. Deben ser botas completas y no espinilleras con almohadillas en el empeine. Las botas deben cubrir todo el pie.
Protección inguinal	Tanto para hombres como para mujeres, incluidos niños y cadetes. Se recomiendan para chicas junior y niños, pero no son imprescindibles. Deben llevarse debajo de la ropa, no encima.
Tibiales	Deben llevarse debajo de la ropa y no encima. No deben llevarse por encima de la rodilla
Protector pectoral	Debe llevarse debajo de la ropa y no encima. Indispensable para las mujeres juniors y adultas. Recomendado para niñas menores de 13 años (si es obviamente necesario), pero no es imprescindible.

2.1.13 Vestimenta

Los combatientes deben estar limpios y vestidos con un atuendo apropiado. Las uñas de los pies deben estar limpias y cortadas. Los luchadores deben llevar una camiseta limpia que asegure que la mitad superior del brazo esté cubierta por una manga. Se permite el uso de un Gi tradicional. Los nombres y eslóganes de los patrocinadores están permitidos siempre que sean de buen gusto y no causen ofensa.

Deben llevarse pantalones de estilo de artes marciales. El pantalón debe cubrir el cierre de velcro de las botas y debe ser largo.

Los pantalones no deben llevar cremalleras, bolsillos ni botones. No se permite el uso de pantalones de chándal.

Las vendas de mano están permitidas, con una longitud máxima de 2,5 metros. Se puede usar cinta adhesiva en la mano, y los vendajes de la mano están recomendados por la WKF por motivos de seguridad. El Árbitro puede juzgar inapropiado si se usa demasiado.

El pelo largo debe ir recogido. Ningún competidor podrá llevar objetos de metal o plástico, incluidos pendientes, gafas, relojes, pinzas para el pelo, cadenas, anillos, piercings, etc. Las lentes de contacto blandas están permitidas.

Riesgo del combatiente. El coach deberá llevar ropa deportiva limpia y adecuada, así como calzado deportivo. El coach no deberá llevar ropa de "oficial". Los trajes, camisas, americanas, etc. deberán cubrirse durante el entrenamiento.

Comprobación del equipo

Cada púgil está sujeto a una comprobación de equipo antes del comienzo del combate. Las comprobaciones las realizarán los jueces de línea. Ningún árbitro podrá tocar a ningún púgil durante la comprobación del equipamiento.

2.1.14 Qué puede hacer el árbitro.

El árbitro es la única persona que puede detener el combate. El médico debe indicar al árbitro si quiere que detenga el combate. El entrenador puede retirar al púgil.

El árbitro podrá cambiar a alguno o a todos los oficiales de su área si lo desea. Esto no debe ocurrir durante un combate, a menos que un Oficial se encuentre repentinamente enfermo o indispuerto.

El árbitro deberá descontar un punto por la tercera y cuarta amonestación de salida. El árbitro deberá descalificar al púgil por la quinta amonestación de salida.

Un árbitro puede descalificar a un púgil si no está listo para combatir después de haber sido llamado repetidamente. (Esto incluye no tener las protecciones correctas o no presentarse). Se dará un minuto, y el cronometrista indicará cuándo ha transcurrido. El ganador será el púgil que esté listo para combatir, y la victoria se registrará como Walk Over. El árbitro decidirá cuándo solicitar el minuto, y deberá mostrarse espíritu deportivo.

El árbitro puede descalificar a un púgil, tras una **decisión mayoritaria** entre jueces y árbitro, si se utiliza un exceso de potencia. Se puede dar una amonestación o un punto negativo por cualquier otro motivo sin consultar a los jueces.

El árbitro podrá amonestar o descalificar a un púgil si se muestra agresivo con cualquier oficial. La agresión física a cualquier oficial con llevará la expulsión inmediata del edificio, y el árbitro principal deberá enviar un informe por correo electrónico al IRC de la WKF y a la oficina central de la WKF en un plazo de siete días. El púgil deberá permanecer suspendido hasta que el IRC haya tratado el asunto. Una expulsión permanente de la WKF es un resultado muy probable.

2.1.15 Registro de las puntuaciones

Debe haber una mesa justo al lado de la colchoneta que debe tener un marcador o una pantalla. El marcador debe tener lados rojos y azules para poder registrar los puntos anotados y las advertencias de área. Las advertencias del árbitro (por exceso de potencia, etc.) deberán anotarse en papel junto a la mesa. Las advertencias de área y las advertencias al árbitro deben mantenerse separadas.

Las advertencias de área se producen cuando el pie "entero" de un competidor está por encima de la línea que indica el borde del área de lucha. Un competidor no puede puntuar cuando está fuera del área, pero puede ser puntuado en contra. Los árbitros deben asegurarse de que el competidor no es empujado fuera del área. Para que un Árbitro emita una advertencia de área, el competidor debe abandonar voluntariamente el área.

Una técnica sólo puede puntuar si se ejecuta con completo equilibrio. Cualquier pérdida de equilibrio después de una técnica invalidará la puntuación y el Árbitro deberá indicar "sin puntuación".

Una puntuación debe consistir en: una técnica legal, a un área objetivo legal, con un uso legal de la potencia. Las tres cosas deben estar presentes para que una puntuación cuente.

Debe haber dos jueces de línea y un árbitro por área de combate. Los jueces de línea deben moverse y no permanecer estáticos. Los jueces y el árbitro deben actuar en equipo, ya que el árbitro no puede invalidar la opinión de un juez (a menos que se trate de una clara infracción del reglamento).

Los jueces y el árbitro deberán indicar la puntuación levantando la mano hacia el púgil que puntúa, indicando la cantidad de puntos conseguidos extendiendo la cantidad de dedos correspondiente. Si dos o más oficiales indican la misma técnica, el árbitro detendrá el combate diciendo "Stop".

A continuación, mostrará el número de puntos levantando el brazo y extendiendo el número de dedos correspondiente hacia la mesa. A continuación, el árbitro deberá mover el brazo hacia el púgil para indicar a qué púgil se le conceden los puntos. De este modo, el anotador podrá ver fácilmente el número de puntos y se reducirán los errores de puntuación. El árbitro deberá asegurarse de que el anotador es preciso en la puntuación.

Sólo se puede dar una puntuación si hay una mayoría de dos Oficiales que indiquen una puntuación. Por supuesto, pueden ser los tres oficiales los que indiquen la misma puntuación. Si dos oficiales indican la misma puntuación para el mismo púgil y el tercer oficial difiere, la mayoría gana y la puntuación va con la mayoría.

Si dos oficiales indican dos puntos diferentes al mismo luchador, sólo es posible "no puntuar"

Si las manos de los árbitros no indican los puntos al mismo tiempo, la puntuación no puede mantenerse. Los árbitros deben reaccionar inmediatamente y los puntos indicados después del "stop" no pueden puntuar.

Si el Árbitro no está seguro de lo que los Jueces están puntuando, puede parar el tiempo y llamar a ambos Jueces al centro para discutirlo. Los oficiales deben reanudar su posición, y el árbitro central debe decir "puntuación". Los oficiales, incluido el árbitro central, deben dar los puntos que finalmente otorgan. Esta puntuación es definitiva. (No es una buena práctica hacer esto muy a menudo).

En todos los casos, el Árbitro deberá indicar su opinión. Un Árbitro tiene la misma responsabilidad de indicar, con la mano levantada y los dedos, los puntos que desea anotar. Un Árbitro no debe "seguir" a los Jueces de Línea. Debe tener una opinión propia y mostrarla al mismo tiempo que los jueces de línea.

2.2.1 Comienzo de la pelea.

Los púgiles podrán ser asistidos por UN entrenador, que deberá permanecer sentado. Los controles los realizarán los jueces de línea, antes de permitirles entrar en el centro del tatami. Los púgiles deben estar paralelos a los lados del tatami y a un metro de distancia en el centro, uno frente al otro (no de esquina a esquina). El árbitro se situará frente a la mesa, comprobará que ambos jueces de línea están preparados e indicará al cronometrador que el combate está a punto de comenzar. Los púgiles deberán tocarse los guantes para indicar buen ánimo, y el árbitro dará comienzo al combate diciendo "Fight".

2.2.2 Durante la pelea.

Los púgiles seguirán intentando puntuar entre ellos hasta que los jueces o el árbitro vean que han puntuado. El árbitro dará "Stop", los púgiles volverán a su marca, el árbitro indicará qué jueces están puntuando, mostrará el número de puntos en la mesa y, a continuación, indicará a qué púgil se le conceden los puntos. El árbitro reiniciará el combate diciendo "Fight". Un púgil o entrenador puede pedir tiempo haciendo la letra "T" con las manos y dando un paso atrás. Cualquier pérdida aparente de tiempo o uso indebido de este método conllevará una advertencia del árbitro. El tiempo no se detendrá hasta que el árbitro se lo indique al cronometrista. El tiempo no se detiene para conceder puntos, sino para permitir ajustes en el equipamiento de seguridad. Si el Árbitro da una Advertencia, el tiempo debe detenerse. Sólo el Árbitro puede iniciar y detener el combate, o el tiempo.

2.2.3 Terminando la pelea.

El cronometrista indicará el final del combate con un silbato, una campana o lanzando una pelota. El árbitro dirá "Stop" y los púgiles dejarán de combatir. Se anotará cualquier punto conseguido entre el momento en que el cronometrista indica el final del tiempo y el momento en que el árbitro dice "Stop". Sólo el árbitro puede detener el combate, no el cronometrista. El árbitro indicará el vencedor anunciando las puntuaciones y levantando el brazo del vencedor. Los púgiles deberán tocarse los guantes tras el combate.

2.3.1 Requisitos médicos

El nivel mínimo de calificación del personal médico asistente es un certificado válido de primeros auxilios. El socorrista deberá disponer de un botiquín de primeros auxilios completo. El Promotor es responsable de proporcionar una cobertura adecuada de Primeros Auxilios. Se recomienda la presencia de personal de ambulancias y/o de un médico, pero no es un requisito esencial. Si el personal médico está ocupado o abandona su puesto, todos los combates deberán detenerse hasta que regrese la cobertura médica. Sin médico no hay combate. El personal médico debe quedarse hasta que finalice el último combate y esté convencido de que no se le necesitará más y de que no hay más riesgo de que se retrase un problema o afección. La WKF recomienda el reconocimiento médico de los púgiles antes del comienzo del torneo, pero no es obligatorio.

Todos los púgiles competirán bajo su propia responsabilidad.

No se podrán administrar anestésicos locales, tiritas o vendajes antes o durante ningún combate.

2.3.2. Señales manuales

Las siguientes son para uso de Jueces y Árbitros

	OPINIÓN	SEÑAL MANUAL
1	Sí, vi los puntos	Levantar la mano y mostrar la puntuación
2	No, no vi nada	Ambas manos cruzadas delante de la cara
3	Vi pero no marqué	Ambas manos cruzadas delante de las piernas
4	El competidor salió	Corre la mano abierta en dirección al borde de la zona
5	Ambos luchadores marcaron el mismo tiempo	levantar ambas manos y conceder los puntos a ambas partes
6	Técnica ilegal	Señala al cielo y rodea la mano
7.	Contacto demasiado fuerte	Golpea con el puño para abrir la mano plana
8.	Puntuación a ciegas (sin mirar al objetivo)	Gira el cuerpo y golpea sin mirar
9.	Sujeción o agarre	Sujetar el propio brazo y tirar para indicar una técnica de sujeción
10.	Girar el cuerpo o huir	Imitar la acción o girar la mano

2.3.3. Potencia

La fuerza empleada en los combates de semicontacto debe ser mínima. Cualquier exceso de fuerza debe ser castigado por el árbitro. Las opciones de que dispone el árbitro son las siguientes, dependiendo de la gravedad.

1. Para advertir al Combatiente
2. Para emitir una reducción de puntos
3. Para descalificar al púgil

2.3.4 El Sistema de Aviso al Árbitro y 2.3.5 El Sistema de Aviso de Área 1st

Aviso

2nd Advertencia

3rd Advertencia = Igual a un punto negativo

4th Advertencia = Igual a un segundo punto

menos 5th Advertencia = Descalificación

RECUERDE: ¡LAS ADVERTENCIAS DE ÁREA Y LAS ADVERTENCIAS AL ÁRBITRO DEBEN MANTENERSE SEPARADAS Y NO SUMARSE!

Para emitir una amonestación del árbitro o un punto negativo, se deberá detener el tiempo mostrando una "T" con las manos al cronometrista. Se deberá llamar al púgil al centro del área de combate para que mire al árbitro. El árbitro deberá informar al púgil de por qué se le está penalizando, mostrará el signo, moverá el dedo de forma autoritaria y gritará "¡NO!". El árbitro indicará de qué número de amonestación se trata mostrando el número de amonestación correspondiente en sus dedos antes de mostrárselo al punteador y, a continuación, señalar al púgil.

Un Minus Point se indica cuando el árbitro sujeta su propio codo derecho con la mano izquierda, muestra el dedo índice hacia el techo y lo deja caer hacia el suelo. El árbitro podrá amonestar, quitar puntos o descalificar a cualquier púgil por las acciones de su coach. El coach forma parte del equipo del púgil, y el púgil es responsable de él.

No se puede dar una amonestación y punto menos al mismo tiempo.

Norma sobre lesiones

Si un púgil se lesiona y no puede continuar, el árbitro debe preguntar a los jueces si hubo falta. Entre los dos jueces y el árbitro, debe haber una decisión mayoritaria para decidir si fue un accidente o no. El árbitro no puede indicar una falta si ambos jueces no han visto nada malo.

Si un púgil resulta lesionado y el combate finaliza por falta, el púgil inocente lesionado será declarado vencedor.

Si un púgil resulta herido y el combate finaliza debido a un accidente, el contendiente con el mayor número de puntos será declarado vencedor. (Si hay empate a puntos, el púgil no lesionado es declarado vencedor).

Si un combate finaliza debido a un accidente de ambos púgiles, y ninguno de ellos puede continuar, el ganador será el púgil con la puntuación más alta en el momento de la interrupción del combate. Si ambas puntuaciones son iguales, el combate se convierte en No Contest, y no se registrará ningún resultado. En el caso de un combate por equipos, se utilizarán los dos púgiles de reserva.

El árbitro, tras discutirlo con los jueces, puede detener el combate si uno de los púgiles se encuentra en mal estado y está luchando. En Semi Contact no se realiza la cuenta de 8 en pie. Este combate se registrará como RSC.

En caso de que un golpe aturda a un oponente, el Árbitro debe detener el tiempo y después hablar con sus Jueces. Si la MAYORÍA decide "falta", el Árbitro deberá penalizar al infractor. Si la MAYORÍA decide que fue un accidente, no habrá penalización.

Sólo el médico puede decidir que el púgil no puede continuar. Un árbitro o un juez no pueden decidir la gravedad de la lesión de un púgil, por lo que deberán seguir el consejo del equipo médico.

No se puede protestar por una decisión médica.

2.3.6 Luchas por equipos

Un equipo está formado por cinco competidores masculinos o tres competidoras femeninas. Se permite un luchador de reserva por equipo en caso de que un competidor se lesione durante la competición. No hay categorías de peso, pero los niños competidores no deben pesar más de cinco kilos por encima o por debajo de su oponente. Todos los combates son de un asalto de dos minutos.

La puntuación se **basa en las victorias**. Todas las advertencias y penalizaciones no se aplicarán entre combates. El siguiente combate comienza como cero a cero sin amonestaciones.

En caso de empate, se sumarán los puntos y el ganador será el equipo con más puntos. Si los puntos también son iguales, se aplica la regla de la prórroga y la muerte súbita a los dos últimos luchadores, y todas las amonestaciones y puntos siguen en pie durante este tiempo.

PPF - Reglas de lucha por puntos profesionales

pointfighting.wkfworld.com

Las reglas para este estilo son las de Semi contact excepto...

PPF- PRO POINT FIGHTING - Especificaciones para títulos

Para cualquier combate por el título PPF-PRO son válidas las mismas normas que en los deportes de ring profesionales de la WKF, los requisitos mínimos habituales para los combates por el título.

Como no se trata de semi-contacto, **no hay advertencia** de contacto demasiado fuerte. La potencia de los puñetazos y las patadas debe ser concentrada y controlada. PERO - si algún luchador sangra o se lesiona después de un puñetazo o una patada demasiado fuerte, el luchador culpable deberá recibir obligatoriamente un punto negativo, cualquier "knock out" claro está prohibido y resultará obligatoriamente en la descalificación del luchador culpable.

DURACIÓN DE LAS RONDAS

- | | |
|--|-----------|
| - Título de Campeón Nacional / Internacional | 3 x 2 min |
| - Título de Campeón Continental (europeo, asiático, etc) | 4 x 2 min |
| - Título de Campeón Intercontinental | 5 x 2 min |
| - Título de campeón del mundo | 6 x 2 min |

La duración de los rounds es de dos minutos, hombres y mujeres.

En caso de empate tras la ronda final, se hará un descanso de un minuto seguido de un minuto de tiempo extra de combate. Si después de esta prórroga sigue sin haber un ganador, no habrá pausa y se jugará a muerte súbita. El primero que marque será el ganador.

Pesaje

El pesaje de ambos púgiles debe realizarse al menos 24 horas antes del combate por el título, en la misma báscula y a la misma hora.

Equipo arbitral

Para cualquier combate por un título internacional sólo son posibles dos formas de juzgar, sin excepción.

- A un juez del país anfitrión, uno del país adversario y un árbitro neutral
- B tres Jueces de un país neutral

Es responsabilidad de los tres jueces juzgar el combate con imparcialidad y sin prejuicios.

La oficina central de la WKF designará al supervisor del combate por el título de la PPF. Los costes del billete de avión, el hotel y la comida, así como los honorarios de 300 euros, correrán a cargo del promotor.

El deber del supervisor es rellenar el formulario del anotador, entregar el certificado y supervisar todo y confirmar con su firma el resultado, del que debe informar a la oficina central de la WKF en un plazo de 24 horas.

El supervisor debe pedir obligatoriamente al promotor el dinero de la bolsa y de la comida (tal vez los gastos de viaje) para ambos luchadores al menos 24 horas antes del comienzo del evento, mediante pesaje, y mantener la confianza hasta que el combate haya terminado y el resultado esté claro.

4.- LIGHT CONTACT y KICK LIGHT

4.1.1 Área de combate

La WKF intenta garantizar que todos los eventos de Light Contact se celebren en el ring. La WKF considera que el Light Contact es un deporte de Tatami, pero también se entiende que puede ser necesario celebrar este tipo de competiciones en un ring de Boxeo. Ambos también en el mismo evento. Los promotores deben hacer todo lo posible para celebrar la disciplina dentro del ring.

El estilo de lucha será Boxeo controlado con patadas controladas. La potencia utilizada deberá ser aproximadamente el cincuenta por ciento de la potencia máxima. Todos los combates se desarrollarán en el tatami, con unas dimensiones mínimas de seis metros por seis metros y máximas de ocho metros por ocho metros. Cuando sea posible, se colocará un metro de esterilla de seguridad alrededor de cada lado. El área de combate podrá ser mayor de treinta y seis metros cuadrados, pero no mayor de sesenta - cuatro metros cuadrados.

en un Ring debe ser en un Ring de Boxeo con cuatro cuerdas sujetando los lados. Todas las cuerdas deben estar tensas para garantizar que los púgiles permanezcan en el ring. (Las cuerdas deben estar más tensas en la cuerda superior y aflojarse ligeramente hacia la cuerda inferior). El ring debe tener una esquina azul, una roja y dos neutrales. Los asientos para los púgiles son opcionales. La norma AIBA es obligatoria.

Durante un asalto, sólo podrán entrar en el ring el árbitro y los dos púgiles. Si uno de los púgiles abandona voluntariamente el ring, o cualquier otra persona entra en él (incluidos los médicos), el combate se dará por finalizado y no podrá continuar. Se permitirá a un entrenador subir al ring para instruir a su púgil entre asaltos, pero deberá abandonar el ring antes del comienzo del siguiente asalto. Un púgil podrá tener dos personas que le representen, pero sólo una podrá entrar en el ring durante los periodos de descanso. Todos los entrenadores deberán estar a ras de suelo durante el combate, y el ring deberá estar libre de objetos. Los seguidores no podrán tocar el ring durante el combate ni durante los periodos de descanso. El árbitro deberá detener el tiempo para despejar la zona de personal no autorizado. No se permitirán golpes en el ring por parte de ninguna persona ajena al ring, y se podrá amonestar al púgil del representante en cuestión.

Los derrames de agua deberán ser limpiados por los representantes de los púgiles. No se podrá escupir agua en el suelo del ring ni en sus alrededores. Es responsabilidad de los representantes de esquina asegurarse de que los fluidos corporales se limpian de forma higiénica.

4.1.2 Edades de los combatientes

Junior debe haber cumplido 15 años, pero tener menos de 18 el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Adulto (hombre o mujer) debe haber cumplido 16 años, pero tener menos de 35 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Veterano (hombre o mujer) debe haber cumplido 35 años, pero tener menos de 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

Maestro (hombre o mujer) debe haber cumplido 40 años el ÚLTIMO DÍA de la competencia.

4.1.3 Rounds

El número de asaltos en light contact y kick light es de dos asaltos dos minutos.

4.1.4 Kick Light

El kick light es similar al light contact con low kick. Básicamente todas las reglas del light contact son válidas. Kick **light** se puede hacer en Tatami, así como en el ring de boxeo habitual de la AIBA. El árbitro debe centrarse explícitamente en la potencia de los puñetazos y las patadas, incluidas las low kick.

Los púgiles masculinos y femeninos deberán llevar pantalones cortos y camiseta de Thai Boxing

Cualquier low kick correcta con potencia controlada dentro y fuera del muslo, por encima de las articulaciones de la rodilla puntúa, tiene el mismo valor que un golpe de puño. Para cualquier tipo de golpe de puño, patada o low kick **"demasiado fuerte"**, el árbitro puede decidir advertir oficialmente, descontar un punto o descalificar al competidor, dependiendo de la gravedad de la infracción.

4.1.5 Puntuación

Puñetazo en la cabeza	1 punto
Puñetazo al cuerpo	1 punto
Barrido de pies	1 punto
Patada al cuerpo	1 punto
Low Kick sólo en Kick Light	1 punto
Patada a la cabeza	2 puntos
Patada con salto al cuerpo	2 puntos
Cualquier patada con salto a la cabeza	3 puntos

4.1.6 Áreas de puntuación

Lado de la cabeza / Cara / Debajo de la barbilla / Torso frontal / Torso lateral /

4.1.7 Zonas ilegales

Parte posterior de la cabeza / Parte superior de la cabeza / Cuello / Brazo / Mano / Espalda / Zona de los riñones / Por debajo del cinturón (excepto los barridos por debajo del tobillo)

Todas las barridas deben ser bota con bota y no más arriba del tobillo. Para que un barrido puntúe, debe producirse una caída completa o un tropiezo que lleve al púgil a tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies. Incluso el más leve contacto de los dedos con el suelo, por ejemplo, hará que el barrido se considere un éxito.

La puntuación no debe basarse únicamente en las técnicas ofensivas, sino que la defensa, la destreza en el ring, la forma física, etc. deben puntuarse en la misma medida.

SE RECOMIENDA EL USO DE CLICKERS

4.1.8 Técnicas validas.

Jab (golpeando con la parte de los nudillos del guante), Reverse Punch (golpeando con la parte de los nudillos del guante) Hook Punch (al cuerpo y a la cabeza), Uppercut (al cuerpo y a la cabeza con control)

Patada frontal (al cuerpo y a la cabeza) , Patada lateral (al cuerpo y a la cabeza)

Low Kick en Kick light solamente, por dentro y fuera de los muslos por encima de las articulaciones de la rodilla.

Patada frontal curva (al cuerpo y a la cabeza).

Patada de gancho (al cuerpo y a la cabeza) incluida Patada de gancho giratoria Patada de gancho giratoria (al cuerpo y a la cabeza)

Patada trasera (al cuerpo y a la cabeza), Patada trasera con salto (al cuerpo y a la cabeza) Patada giratoria (al cuerpo y a la cabeza, incluida la patada giratoria con salto).

Patada giratoria hacia atrás (al cuerpo y a la cabeza), Patada giratoria hacia atrás con salto (al cuerpo y a la cabeza).

Patada Interior y Exterior (al cuerpo y a la cabeza) , Patada Interior y Exterior con Salto (alcuerpo y a la cabeza) Patada descendente Interior y Exterior (al cuerpo y a la cabeza) incluyendo descendentes con Salto.

Barrido realizado con el interior del pie hacia debajo del tobillo a ambas piernas, el barrido puede ser hacia el interior y exterior de la bota del oponente.

4.1.9 Técnicas ilegales

Cualquier golpe con la mano abierta con el interior de la mano (bofetada), puño trasero, puño trasero giratorio

Mano de cuchillo (incluyendo golpe de mano de cuchillo giratorio/giratorio), mano de cresta, barrido en caída, barrido de caída inversa Golpe de talón de palma, golpes con los codos, cualquier lanzamiento y derribo, empujar con los brazos.

Golpes con la rodilla, Golpes con la cabeza

Tocar el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies, cualquier técnica a ciegas

4.1.10 Acciones ilegales

Insultar, hablar y agredir verbalmente al adversario o a los oficiales, acusar de hacer trampas a cualquier oficial o competidor.

Golpes y patadas incontrolados, cualquier golpe o patada en las articulaciones, golpe en la parte superior o posterior de la cabeza o en la parte posterior del cuerpo Golpe o patada en la ingle, arañazos, mordiscos o escupitajos, puñetazos o patadas después de que el árbitro indique alto.

Abandonar la zona de lucha, caerse, correr por la zona, utilizar material de seguridad defectuoso o mal ajustado

Perder el tiempo con un comportamiento desleal, ofender con vestimenta, gestos o palabras inadecuadas.

Exceso de potencia, negarse a tocar los guantes o cualquier otro comportamiento desleal.

Todas las infracciones anteriores pueden ser castigadas por el Árbitro. El Árbitro podrá decidir advertir oficialmente, descontar un punto o descalificar al competidor dependiendo de la gravedad de la infracción.

4.1.11 Equipo de combate

Protector de cabeza Debe cubrir la parte superior de la cabeza. Debe ser un casco de artes marciales en buen estado y que se ajuste bien. Se podrá llevar una visera facial o semifacial si así sesolicita y se demuestra que una condición médica lo requiere. El IRC deberá autorizarlo antes del inicio del torneo.

Protector bucal Debe ser un tipo de artes marciales o boxeo. No tipo fútbol / rugby.

Guantes de Boxeo Deben ser de 10 onzas para todos.

Botas de pie Deben cubrir el empeine y el talón.
Deben ser botas completas y no espinilleras con empeine. Deben cubrir todo el pie.

En Kick light se deben llevar tibiales con almohadillas en el empeine

Protector inguinal Para hombres y mujeres, incluidos niños y niñas de la sección Juniors.
Kids U 13 **recomienda el uso de una** coquilla, pero no es obligatorio. Debe llevarse debajo de la ropa y no encima.

Tibiales Deben llevarse bajo la ropa. No deben sobrepasar la rodilla.

En Kick light se deben llevar tibiales con almohadillas en el empeine

Protector Pectoral Debe llevarse debajo de la rpa y no encima. Es imprescindible para mujeres

Recomendado para niñas menores de 13 años (**si es obviamente necesario**), pero no es imprescindible.

4.1.12 Vestimenta

Los combatientes deben estar limpios y vestidos con un atuendo apropiado. Las uñas de los pies deben estar limpias y cortadas. Los púgiles deben llevar una camiseta limpia que asegure que la mitad superior del brazo esté cubierta por una manga. Se permite el uso de un Gi tradicional o un traje de kickboxing. Los nombres y eslóganes de los patrocinadores están permitidos siempre que sean de buen gusto y no causen ofensa.

Deben llevarse pantalones de estilo de artes marciales. El pantalón debe cubrir el cierre de velcro de las botas y debe ser largo. Los pantalones no deben llevar cremalleras, bolsillos ni botones. No se permite el uso de pantalones de chándal.

Para Kick light pantalones cortos y camisetas estilo thaiboxing, hombres y mujeres. Se permiten vendas en las manos, con una longitud máxima de 2,5 metros. Se permite cinta adhesiva en el puño o en la zona de los nudillos, pero no debe ser excesiva. El árbitro puede considerar excesivo cualquier vendaje de las manos.

El pelo largo debe ir recogido. Ningún competidor podrá llevar objetos de metal o plástico, incluidos pendientes, gafas, anillos, relojes, pinzas para el pelo, cadenas, piercings, etc. Las lentes de contacto blandas están permitidas bajo la responsabilidad del competidor.

El Entrenador deberá llevar ropa deportiva limpia y apropiada, y calzado deportivo. Toda persona que actúe como Entrenador y Oficial deberá cubrir su atuendo de Oficial mientras esté Entrenando.

4.1.13 Comprobación del equipo

Cada púgil será sometido a una comprobación de equipo antes del comienzo del combate. Las comprobaciones las realizarán los jueces de línea. Ningún árbitro podrá tocar a ningún púgil durante la comprobación del equipamiento.

4.1.14 Qué puede hacer el árbitro.

El árbitro es la única persona que puede detener el combate. El médico debe indicar al árbitro si quiere que detenga el combate. El entrenador puede retirar al púgil.

El árbitro podrá cambiar a alguno o a todos los oficiales de su área si lo desea. Esto no debe ocurrir durante un combate a menos que un Oficial esté enfermo.

Un árbitro puede descontar un punto, o descalificar a un púgil, por cualquier conducta antideportiva o desacuerdo.

Un árbitro puede descalificar a un púgil si no está preparado para combatir tras ser llamado. (Esto incluye no llevar el equipo de seguridad correcto. También incluye no presentarse). Se dará un minuto, y el cronometrista indicará cuándo ha expirado. El ganador será el púgil que esté listo para combatir, y la victoria se registrará como Walk Over.

El árbitro puede descalificar a un púgil, tras una decisión mayoritaria entre jueces y árbitro, si se utiliza un exceso de potencia. Se puede dar una advertencia por exceso de potencia sin consultar a los jueces.

El árbitro podrá amonestar o descalificar a un púgil si se muestra agresivo con cualquier oficial. La agresión física a cualquier oficial conllevará la expulsión inmediata del edificio, y el árbitro principal deberá enviar un informe por correo electrónico al IRC de la WKF y a la oficina central de la WKF en un plazo de siete días. El púgil deberá permanecer suspendido hasta que el IRC haya tratado el asunto. Una expulsión permanente de la WKF es un resultado muy probable.

4.2.1 Comienzo de la pelea.

Se comprobará el equipo de seguridad de ambos púgiles mientras estén en sus esquinas. La responsabilidad de comprobar a los púgiles recae en el árbitro. El árbitro llamará a ambos púgiles al centro del ring, donde les dará instrucciones. Los entrenadores, si han escuchado las instrucciones del árbitro,

deberán volver a sus esquinas, y deberán abandonar el ring dejando su esquina libre. Ambos púgiles deberán tocarse los guantes para mostrar una actitud deportiva.

El árbitro debe comprobar que los médicos, el cronometrista y todos los jueces están preparados antes de levantar el brazo y gritar "Fight" (combate).

4.2.2 Durante la pelea.

Los púgiles deben luchar, utilizando técnicas de boxeo y patadas, hasta que el árbitro diga "Stop". Si el púgil necesita ajustar el equipo de seguridad, deberá dar un paso atrás, e indicar el signo "T" con las manos. En este caso, el árbitro deberá detener el tiempo. Los ajustes repetidos del equipamiento de seguridad pueden con llevar una advertencia por parte del árbitro.

El árbitro deberá detener el tiempo para dar una amonestación, llamar al púgil al centro, levantar un dedo para la primera amonestación, dos dedos para la segunda, etc., y mostrar a cada juez que el púgil está recibiendo una amonestación. El combate se reanuda con la palabra "Fight".

4.2.3 Terminando la pelea.

Una vez que el cronometrista indique el final del tiempo, el árbitro deberá decir "Stop", indicando que el combate ha terminado, y enviará a ambos púgiles de vuelta a sus esquinas. El árbitro recogerá las tarjetas de puntuación de los jueces, las pasará a la mesa principal y llamará a ambos púgiles para que vuelvan al centro. El vencedor se indicará levantando el brazo del púgil con una decisión mayoritaria, dividida o unánime. Los púgiles deberán dar las gracias al árbitro por su esfuerzo, tocarse los guantes con su oponente y saludar al entrenador contrario.

4.2.4 Requisitos médicos

El nivel mínimo de cualificación del personal médico asistente es un certificado válido de primeros auxilios. El socorrista deberá disponer de un botiquín de primeros auxilios completo. El Promotor es responsable de proporcionar una cobertura adecuada de Primeros Auxilios. Se recomienda la presencia de personal de ambulancias y/o de un médico, pero no es un requisito esencial.

Si el personal médico se encuentra ocupado o abandona su puesto, todos los combates deben detenerse hasta que regrese la cobertura médica.

Sin Médico = ¡No hay combate! El personal médico debe quedarse hasta que termine el combate final, y estén seguros de que no hay riesgo de que se retrase el problema o la afección.

La WKF recomienda el reconocimiento médico de los púgiles antes del comienzo del torneo, pero no es obligatorio. Todos los púgiles compiten bajo su propia responsabilidad, pero se recomienda que si un púgil no se encuentra bien, el árbitro del centro solicite un reconocimiento médico. No se podrán administrar anestésicos locales, tiritas o vendajes antes o durante ningún combate.

La fuerza empleada en los combates de light contact debe ser mínima. Cualquier exceso de potencia debe ser castigado por el Árbitro Central. Las opciones de que dispone el árbitro son las siguientes, dependiendo de la gravedad.

1. para advertir al combatiente
2. emitir una reducción de puntos (menos puntos)
3. descalificar al luchador

4.2.5 El sistema de aviso al árbitro y 4.2.6 El sistema de aviso de área

1st Aviso

2nd Advertencia

3rd Advertencia = Igual a un punto negativo

4th Advertencia = Igual a un segundo unto menos

5th Advertencia = Descalificación

RECUERDE: ¡LAS ADVERTENCIAS DE ÁREA Y LAS ADVERTENCIAS DEL ÁRBITRO DEBEN MANTENERSE SEPARADAS Y NO SUMARSE!

Para dar una amonestación del árbitro o un punto negativo, se debe parar el tiempo mostrando una "T" con las manos al cronometrador. Se deberá llamar al púgil al área de combate para que mire al árbitro. El árbitro deberá informar al púgil del motivo de la penalización. El árbitro indicará de qué número de amonestación se trata

mostrando el número de amonestación correspondiente en su dedo antes de mostrar el mismo número a cada juez y, a continuación, señalar al púgil.

Un Minus Point se indica cuando el árbitro sujeta su propio codo derecho con su mano izquierda, muestra el dedo índice hacia el techo y lo deja caer hacia el suelo. El árbitro podrá amonestar, penalizar o descalificar a cualquier púgil por las acciones de su coach. El coach forma parte del equipo del púgil, y el púgil es responsable de él.

Cuentas en Light Contact y Kick light

Hay una cuenta de 8 en light contact y kick light. Esto supone una penalización de menos puntos para el competidor en cuestión. La cuenta de 8 sólo se puede utilizar para los competidores que no estén en condiciones o que estén siendo atacados de tal forma que no puedan hacer frente a la situación.

Si uno de los luchadores se queda sin condición física y se mete en problemas, o si no puede defenderse más porque el oponente es demasiado fuerte, el árbitro puede iniciar una cuenta de 8 de pie.

Cuando un púgil se encuentre en tales apuros, el árbitro enviará al otro púgil a la esquina neutral más alejada del ring, señalando dicha esquina. Anunciará de forma audible el paso de los segundos, y continuará la cuenta levantando los dedos delante del púgil que consigue la cuenta.

El árbitro comenzará la cuenta de ocho obligatoria. Si el púgil parece capaz de continuar, permitirá que se reanude el combate. El árbitro no contará más allá de ocho si el púgil está listo para continuar. En caso contrario, el resultado será TKO.

Ningún árbitro puede iniciar una cuenta de 8 en pie debido a un puñetazo, patada o low kick excesiva y demasiado fuerte del adversario. En este caso, se debe detener el tiempo. En caso de que un golpe aturda a un oponente, el árbitro deberá detener el tiempo; el púgil dispondrá de un tiempo máximo de dos minutos para recuperarse. Si la mayoría de jueces decide "falta", el árbitro deberá penalizar al infractor. Si la mayoría decide que hubo un accidente o un choque, no habrá penalización. La penalización puede ser una advertencia, menos puntos o descalificación.

Un púgil no podrá ser salvado por la campana, ni siquiera en el último asalto. Sin embargo, si suena la campana, finalizando un asalto, antes de que un púgil comience a caer, se le permitirá volver a su esquina, siendo ayudado, si es necesario, por uno solo de sus segundos.

Tres recuentos en un asalto o cuatro recuentos en un combate suponen el final del combate, a favor del otro púgil.

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

4.2.6 Norma sobre lesiones

Si un púgil se lesiona y no puede continuar, el árbitro debe preguntar a los jueces si hubo falta. Entre los tres jueces debe haber una decisión mayoritaria para decidir si ha sido un accidente o no. El árbitro no puede tomar la decisión.

Si un púgil resulta lesionado y el combate finaliza por falta, el púgil inocente lesionado será declarado vencedor.

Si un púgil resulta lesionado y el combate finaliza debido a un accidente, el árbitro pedirá a los jueces que completen la tarjeta de puntuación hasta el punto de la lesión. Las tarjetas de puntuación indicarán un ganador. Los asaltos no finalizados no podrán puntuarse, y si la lesión se produce en el primer asalto y es un accidente, se considerará "no contest".

Si el torneo es de tipo eliminatorio, el púgil no lesionado podrá pasar a la siguiente ronda o, en el caso de una final, será declarado vencedor.

**sólo el médico puede decidir que el combatiente no puede continuar.
Un árbitro o juez no puede decidir la gravedad de la lesión de un
púgil, por lo que deberá pedir consejo al equipo médico.**

4.3.1 Tarjetas

3 jueces de puntuación sentados La puntuación de cada asaltoes la siguiente:

El ganador de cada asalto obtiene 10 como puntuación inicial. Si el asalto es un empate, ambos púgiles reciben 10 como puntuación inicial. El perdedor de un asalto obtiene una puntuación inicial de 9. Es posible dar una puntuación inicial de 8 cuando un púgil no ha mostrado nada de valor (en opinión del juez) y ha sido superado.

4.3.2 Puntos negativos

Se deducirán los puntos negativos y se indicará el TOTAL de la ronda.

Todas las advertencias se indicarán en la zona de ADVERTENCIAS de la hoja de puntuación, y tres advertencias equivaldrán a un punto negativo. Deberá indicarse como una advertencia 3rd, pero el punto negativo se deducirá del TOTAL de la ronda.

Un Juez puede emitir un JUDGE'S MINUS para infracciones graves de las reglas. Si el Árbitro Central no ve la infracción, el Juez puede emitir un Punto Menos del Juez indicando "J" en el área de PUNTOS MENOS del formulario.

El motivo DEBE constar en la hoja de puntuación y estar firmado por el juez.

Un Juez no puede emitir una Advertencia del Juez si el Árbitro vio la infracción y decidió no hacer nada al respecto. La Amonestación del Juez es puramente una herramienta para que los Jueces castiguen una infracción que el Árbitro no ve.

4.3.3 Juzgar

Un juez debe tener en cuenta lo siguiente antes de emitir una PUNTUACIÓN inicial...

Mejor defensa / Mejor ataque / Mejor contraataque / Mejor uso del ring y del espacio / Puntos obtenidos utilizando técnicas validas, a un área legal, utilizando potencia legal / Aptitud / Variación de técnicas y áreas puntuables / Número de patadas asestadas / Aptitud y condición del púgil al final del asalto.

El número de puntos anotados por un púgil puede ser irrelevante si el púgil sólo utiliza sus técnicas de mano. Setenta puñetazos y ninguna patada no es una contienda de Kickboxing, y debe juzgarse como tal.

Independientemente de otros factores, si un púgil no da una patada, no puede ganar el asalto.

4.3.4 Regla de la patada continua

No existe un recuento mínimo de patadas para Light Contact según el reglamento de la WKF. Cada púgil debe PATEAR CONTINUAMENTE durante todo el asalto. Si un púgil da diez patadas en los primeros treinta segundos, y no da ninguna en los siguientes noventa segundos, no ha dado patadas continuamente. Se debe utilizar una proporción justa de patadas y puñetazos durante todo el asalto.

Si un juez considera que uno o ambos púgiles no han respetado la regla de patadas continuas, deberá informar al árbitro al final de cada asalto. A continuación, el árbitro deberá hablar con el púgil antes del siguiente asalto para indicarle la preocupación del juez. Si el púgil se niega a patear con regularidad, el árbitro central podrá amonestarlo. Esto quedará a discreción del árbitro central, y podrá escalar a un punto negativo si se repiten las advertencias.

5.- FULL CONTACT

5.1.1 Series de competidores - sorteos

Las series deben ser clasificatorias en todas las competiciones de nivel mundial en las que se disponga de clasificaciones.

Deben figurar el nombre, el país y el número de cada luchador. Es obligatorio un mínimo de cuatro púgiles por categoría de peso. Si hay menos de cuatro púgiles por categoría, deberán pasar a la categoría de peso inmediatamente superior. En ese caso, cada país debe obtener un mínimo de una copia de todas las listas de sorteo y listas de nombres de los contendientes de forma gratuita. Deberán obtenerla al menos unas horas antes del comienzo del torneo. No hay forma de protestar después del sorteo.

5.1.2 Examen físico

Todos los púgiles deben someterse a un examen físico realizado por el médico designado. En el examen, el púgil deberá presentar su pasaporte deportivo (Sport Pass), que deberá haber sido firmado por el médico de la asociación nacional, no hace más de 12 meses.

La asistencia de un médico en Full Contact, Lowkick, K-1, Thai Boxing y MMA es obligatoria, ¡no basta con un equipo de primeros auxilios! El Médico Oficial, que asiste obligatoriamente a todos los combates, es la autoridad final en cuestiones de seguridad de los púgiles. Podrá, en cualquier momento, detener o finalizar un combate a su discreción. Deberán cumplirse inmediatamente todas y cada una de las instrucciones y órdenes del médico asistente. El médico deberá estar cualificado como médico general. Si hay más de 200 púgiles, será obligatorio un segundo médico.

El médico asistente deberá atenerse a las normas y reglamentos del Consejo Nacional de Salud en cuestión, así como contar con la aprobación de las autoridades donde se apliquen dichas normas. Ninguna contienda podrá comenzar o proseguir antes de que el médico asistente esté en su puesto, y el médico no podrá abandonar su puesto antes de la decisión de la última contienda.

El médico asistente deberá estar preparado para prestar asistencia en caso de emergencia grave y para administrar primeros auxilios en caso de lesiones menos graves.

En todos los combates amateur, el médico tiene derecho a interrumpir o detener un combate haciendo sonar la campana o llamando al árbitro para que pare el combate si cree que un púgil está en peligro y el árbitro no ha detenido el combate. También es responsable de responder cuando el árbitro le llame en caso de que un púgil esté lesionado.

Nadie puede intentar ayudar a un púgil durante un asalto antes de que el médico que lo atiende haya tenido la oportunidad de ver al púgil herido. Esto incluye los segundos. Si el Médico entra en el ring o debe examinar la presunta lesión, el combate habrá terminado y los Jueces deberán terminar las tarjetas de puntuación. El resultado es "ganado por TKO" o "descalificación" por decisión unánime o mayoritaria. En cualquier caso, las decisiones de los médicos son definitivas y no admiten protesta.

Si un púgil no está en posesión de su pasaporte deportivo con el sello de licencia anual de la WKF en el momento del examen físico y del pesaje, no se le permitirá combatir.

5.1.3 DIVISIONES Y ROUNDS

Los púgiles deben estar en buena forma física y tener una buena actitud deportiva. Los combatientes deben estar bien arreglados y presentables. Las uñas de manos y pies deben estar cortas. El pelo debe estar corto o recién lavado. Los púgiles masculinos con el pelo de una longitud que pueda suponer un problema durante el combate (es decir, a la altura de los hombros o más), deberán seguir las normas relativas al pelo largo que se aplican a las púgiles femeninas.

Los púgiles junior masculinos y femeninos no pueden disputar combates antes de los 15 años en la división junior. Solo con la aprobación por escrito del médico, los padres y el entrenador. Sino será exhibiciones.

A partir de los 15-16 años (después de cumplir los 14th y antes de cumplir los 16th) y siempre que las leyes locales lo permitan, los púgiles pueden participar en la división deportiva de cuadrilátero Junior. Esto incluye Full contact, Lowkick, K-1 y Thai Boxing. En el boxeo tailandés, todos los púgiles, hombres y mujeres, deben llevar un protector pectoral.

5.1.4 Vestimenta

Ropa para las categorías de competencia amateur de Kickboxing de la WKF		
Para todas las mujeres Camiseta o TOP para damas.		
SemiContact	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con remeras
Light Contact	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con remeras
Kick light	Patadas en la cara interna/externa del muslo	Thai shorts con remeras
Full Contact	Patadas por encima de la cintura	Pantalones largos con torso desnudo
Low Kick	Patadas en la cara interna/externa del muslo	Thai shorts y torso desnudo
Reglas K-1	Patadas a las piernas, rodillas al cuerpo y cabeza solo 1	Thai shorts y torso desnudo
Muaythai	Patadas a las piernas, Rodillas codos al cuerpo y Cabeza sin limite	Thai shorts y torso desnudo

5.1.5 Rounds

En todos los combates de Full Contact / Low Kick / K-1 y Thai Boxing, el combate se desarrollará en 3 rounds de 2 minutos. Habrá un descanso de 1 minuto entre rounds.

Ningún combate en el que participen juniors y cadetes podrá durar más de 3 rounds de 2 minutos.

Ningún combate en el que participen amateurs podrá durar más de 5 rounds de 2 minutos.

5.1.6 Normas de conducta dentro y fuera del ring.

Es deber de cada púgil mostrar juego limpio en el ring. Si un púgil no está preparado para continuar el combate porque sus protecciones no están ajustadas correctamente, o por otras razones, deberá retroceder un paso y levantar un brazo.

Si un púgil es derribado o incapacitado de cualquier otra forma, su oponente deberá retirarse inmediatamente a la esquina neutral más cercana y esperar a que el árbitro indique que el combate puede continuar.

Cuando un púgil reciba una advertencia o reprimenda del árbitro, deberá inclinarse en dirección al árbitro para indicar que ha entendido el motivo.

Al finalizar el combate, los púgiles se acercarán al árbitro, situado en el centro del ring. Cada púgil se colocará a ambos lados del árbitro (cerca de su esquina) y esperará a que el supervisor o el anunciador anuncie el veredicto. A continuación, el árbitro levantará el brazo del ganador.

Tras el combate, los competidores se saludan entre sí y a los segundos del oponente, tras lo cual ambos púgiles se inclinan ante el árbitro en reconocimiento a sus esfuerzos.

La violación de las normas y reglamentos de la WKF, o las infracciones de las leyes no escritas de la buena deportividad y el juego limpio pueden dar lugar a una Advertencia o Descalificación por un periodo de tiempo más corto o más largo, dependiendo de la gravedad de la violación o infracción.

5.1.7 El Competidor

Todos los combatientes deberán estar limpios y en buen estado.

Es prerrogativa exclusiva de la WKF decidir si el vello facial (bigotes, patillas, barbas o una combinación de éstos) o la longitud del vello suponen un peligro para la seguridad de los púgiles, o suponen un obstáculo para la observación sin trabas del combate. El árbitro podrá insistir en que se elimine dicho vello facial o, en el caso de vello largo, que se contenga con una red.

Está prohibido el uso excesivo de vaselina o sustancias similares. El árbitro puede insistir en que se retire la vaselina o cualquier otra sustancia similar antes de que el combate pueda comenzar o proseguir.

5.1.8 El equipamiento del competidor

Todos los competidores deben ir equipados en todas las divisiones con equipo el equipo de protecciones acolchados.

1. Protector mamario individual para todas las mujeres para el combate Full Contact.
2. Protector inguinal individual para todos los hombres y mujeres para el combate Full Contact.
3. Protectores para los pies que deben cubrir toda la parte superior del pie y el talón.
4. Tibiales o espinilleras (pero no de fútbol)
5. Protector de cabeza individual (cabezal). Donde la parte superior de la cabeza también debe estar protegida. Los cabezales abiertos están prohibidos. No se permiten viseras ni protectores faciales. No se permiten cascos de sparring
7. Protector bucal individual (protector de encías)
8. Vendas de mano hasta un máximo de 2,5 metros
9. Guantes de boxeo. 10 OZ en todas las categorías de peso

Los competidores tienen la responsabilidad de llevar su equipo personal y el de sus segundos a todos los combates y torneos de la WKF.

Las manos de los competidores deben protegerse con vendas de material elástico suave, de no más de 5,08 cm (2 pulgadas) de ancho. El vendaje puede aplicarse directamente sobre la piel de forma que proteja la parte de la mano más cercana a la muñeca. Su aplicación directa no podrá exceder de 1 (una) vuelta ininterrumpida sobre la mano, aunque se permite que el vendaje cruce el dorso de la mano 2 (dos) veces. No puede colocarse más arriba en la mano que a una distancia de 1 (una) pulgada (2,54 cm) de los nudillos cuando la mano está cerrada en un puño. Sobre ella se coloca una capa de venda elástica sujeta con autoadhesivo. Las vendas deben ser aprobadas por el Árbitro o por el Director del Torneo.

Todos los púgiles con el pelo largo podrán llevar cintas para el pelo o sujeciones homologadas. Deberán hacerlo si el pelo es lo suficientemente largo como para suponer un peligro para la seguridad o dificultar la observación del combate.

5.1.9 Competidores

Ningún púgil podrá participar en ningún combate sin un pasaporte deportivo de la WKF actualizado con el sello de licencia anual oficial de la WKF.

Los oficiales verificarán que los púgiles compiten en la categoría de peso que les corresponde. El recuento de victorias se hace sumando el número de victorias que ha tenido el púgil individual (no el número de combates, que son irrelevantes) y luego clasificando al púgil en consecuencia. Para poder optar a un estatus profesional, los púgiles deben haber competido en al menos 3 combates aprobados y verificados de 3 a 5 asaltos como amateurs.

5.1.10 Clasificación de los competidores

Los luchadores serán separados por clases, desde la clase N (novato) hasta la clase A. La clasificación se definirá por el número de combates ganados por un competidor, no por el número de combates que haya disputado. Los púgiles se clasificarán de la siguiente manera:

Clase N - 3 victorias
Clase C +3 victorias
Clase B + 6 victorias
Clase A + 12 victorias

Después de haber firmado un contrato profesional y haber combatido como profesional, ya no es posible volver al estatus de aficionado. Excepto después del primer combate como profesional, el púgil podrá solicitar por escrito al IRC la vuelta a la condición de aficionado.

5.1.11 Entrenadores y Segundos

Uno o ambos segundos podrán abandonar en nombre de su púgil si consideran irresponsable dejar que el combate continúe. Esto se indica lanzando una toalla al ring.

Antes de cada torneo, el Árbitro Principal convocará una reunión con todos los Jueces, Árbitros y Segundos para aclarar cualquier duda sobre las reglas, el reglamento y el desarrollo general del torneo. Durante esta reunión no se podrá modificar ninguna regla.

Los segundos deberán apoyar y aconsejar a sus púgiles durante el intermedio entre asaltos. Cada púgil podrá tener 2 segundos y sólo uno de ellos podrá subir al ring durante el intermedio.

Durante los asaltos, ninguno de los segundos podrá subir al ring, ni obstaculizar o perturbar de cualquier otra forma el desarrollo correcto del combate. Los segundos deberán obedecer todas las indicaciones del árbitro. Antes de cada asalto, los segundos deberán retirar los cubos, taburetes y toallas del ring y, si es necesario, limpiar el suelo del agua derramada.

Los segundos tendrán a su disposición una toalla, una esponja, agua y vaselina para el púgil.

Durante los asaltos, los segundos podrán dar consejos (sólo de forma adecuada), ayudar o animar de cualquier forma al púgil. Si un segundo infringe esta norma, el árbitro podrá amonestarlo, expulsarlo o descalificar al púgil.

Un segundo que haya sido expulsado no podrá actuar como segundo en la parte restante del torneo.

Un combate comienza cuando el árbitro da la orden "fight" para comenzar el primer asalto, y finaliza cuando el árbitro detiene el combate en el último asalto. Sólo los púgiles y el árbitro podrán estar presentes en el ring durante el combate. Si cualquier otra persona entra en el ring, el combate finalizará inmediatamente y no podrá continuar de nuevo.

5.2.1 Técnicas validas

Full Contact

1. Todas las técnicas de Boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza. El uso del "Spinning Back Fist" (giro de puño) sólo con el enfoque en el oponente, en todas las divisiones del ring.
2. Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza con contacto total para noquear al adversario. Se permiten los barridos con el pie.

5.2.2 Advertencias y descuentos de puntos

En caso de infracción grave de los siguientes puntos, el árbitro detendrá el combate con la orden "Stop", detendrá el tiempo indicando una "T" al cronometrista y amonestará al púgil.

La amonestación se dará claramente y de tal manera que el púgil en cuestión entienda la razón de la misma.

El árbitro indicará claramente con la mano qué púgil ha recibido la amonestación. Si un púgil recibe una "amonestación" por una falta, los jueces no descontarán ningún punto, pero deberán conceder inmediatamente al otro púgil un golpe exitoso extra. Si un púgil recibe una segunda amonestación a causa de una falta, no se le restará ningún punto, pero los jueces deberán conceder inmediatamente al otro púgil otros dos golpes exitosos.

Tras una amonestación, el árbitro dará comienzo al combate ordenando "Fight". Si un púgil recibe 3

amonestaciones en un combate, será penalizado inmediatamente con el primer punto negativo (punto de penalización), y los jueces le restarán un punto en la tarjeta de puntuación. Después de tres puntos menos (Minus Points) en un combate, será inmediatamente descalificado simultáneamente con la emisión del último Minus Point.

Las Advertencias y los Puntos de Penalización (Menos) se dan por utilizar cualquier técnica ilegal o realizar acciones prohibidas. Esto también se aplica al Entrenador o al Segundo.

5.2.3 Técnicas ilegales (faltas)

FULL CONTACT

Queda prohibida cualquier forma de mordedura.

Están prohibidos todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma de los guantes.

Están prohibidas todas las patadas en la espalda y en la nuca.

Se prohíbe cualquier forma de golpe con la cabeza.

Se prohíben todas las agresiones (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones, se prohíben las patadas en la ingle.

Está prohibido atacar a un adversario derribado. También está prohibido atacar con los guantes a un adversario que toque el suelo.

Está prohibido escupir el protector bucal (protector de encías).

Está prohibido cualquier tipo de lanzamiento

Está prohibido agarrarse a las cuerdas y atacar al adversario, así como cualquier forma de agarrar o sujetar al adversario.

Se prohíbe todo tipo de golpes con los codos, así como cualquier forma de patada con las rodillas.

Están prohibidas todas las patadas contra los muslos o por debajo de la cintura, excepto el barrido con el pie.

Están prohibidos los puñetazos en la espalda o en la parte superior de la cabeza.

Puñetazos o patadas después de que el árbitro indique "Stop", o después de la campana.

EVACIÓN INTENCIONADA

Un púgil que evite intencionadamente cualquier contacto físico con su oponente recibirá una amonestación del árbitro. Si un púgil continúa evitando un enfrentamiento con su oponente después de recibir una advertencia durante ese asalto, el árbitro podrá penalizarle con un punto negativo. Si el púgil continúa eludiendo la acción, ya sea en el mismo asalto o en cualquier otro, el árbitro podrá, a su discreción, imponer más penalizaciones, o detener el combate y declarar un Knockout técnico.

En caso de que el púgil caiga a propósito sin ser golpeado, el árbitro aplicará automáticamente una cuenta de 8, tal y como se especifica en la regla sobre derribos.

5.2.4 Reglas de puntuación de la división amateur de la WKF.

Las reglas de puntuación de la División Amateur de la WKF en los combates tienen 10 puntos como puntuación máxima y 6 puntos como puntuación mínima.

Se recomienda el uso de "clickers", máquinas de sumar puntos.

Los puntos son otorgados a los púgiles por los jueces durante cada asalto.

Los puntos se otorgan por golpes limpios según los siguientes criterios:

cualquier golpe o puñetazo legal al cuerpo o a la cabeza, a una zona legal 1 punto.

cualquier barrido legal con el pie si el adversario es derribado, 1 punto

toda patada legal al cuerpo, a una zona legal, 1 punto

toda patada legal a una zona legal, 2 puntos

toda patada legal con salto al cuerpo, 2 puntos

cualquier patada legal a la cabeza 3 puntos

Los jueces basarán su evaluación del combate en las siguientes directrices:

Mejor técnica / Paradas y contraataques eficaces / Mejores combinaciones / Espíritu de lucha e iniciativa / Buena deportividad y juego limpio / Número de golpes limpios anotados / Número de puntos negativos y derribos / Defensa / estrategia / Aptitud física

Para puntuar, todas las patadas o puñetazos legales efectivos deben golpear directamente sin ser bloqueados o parados en ninguna zona legal. En el caso de puñetazos y golpes, la técnica debe realizarse con la zona de golpeo del guante cerrado.

CRITERIO DE PUNTUACIÓN - El pateador siempre tendrá ventaja

5.2.5 Puntuación y puntos en Full Contact

Las decisiones se tomarán siguiendo las siguientes directrices:

Victoria por puntos (P)

Si ningún púgil domina y el asalto está igualado, la puntuación del asalto será 10:10. A continuación, se restarán puntos de la puntuación de cada púgil según el número de puntos negativos que le haya otorgado el árbitro.

El púgil ganador de un asalto obtiene 10 puntos, su oponente 9 puntos. Si un púgil no responde durante el asalto, los jueces podrán registrar un resultado de 10:8, aunque no haya puntos negativos ni derribos.

Si se ha dado una amonestación oficial debido a una "falta", los jueces marcarán inmediatamente estas amonestaciones con la letra **W** (de warning, advertencia) debajo de "fouls" (faltas) en la tarjeta de puntuación para indicar que el púgil ha recibido una amonestación.

Si se ha concedido un punto negativo oficial debido a una "falta" y no sólo a una advertencia, cada juez deberá descontar 1 punto de la tarjeta de puntuación del púgil implicado, inmediatamente después de que finalice el asalto. (Es decir, 10:9 suponiendo que ninguno de los púgiles dominó). Los jueces marcarán siempre estos puntos con la letra **M** (de Minus Point) debajo de "fouls" (faltas) en la tarjeta de puntuación para indicar que el púgil ha recibido un punto menos.

Si se da un segundo punto negativo oficial en el mismo asalto, cada juez deberá descontar 2 puntos de la puntuación del púgil implicado, inmediatamente después de que finalice el asalto (es decir, 10:8 suponiendo que ninguno de los púgiles haya dominado).

En caso de un tercer punto negativo oficial en ese combate, el combate finalizará inmediatamente por descalificación.

Si un púgil **es** derribado, cada juez debe descontar 1 punto de la tarjeta de puntuación, inmediatamente cuando el asalto haya terminado (es decir, 10:9 se convierte en 10:8 debido al derribo).

Los jueces marcarán siempre este derribo con la letra **K** (de Knockdown) debajo de "KD" en la tarjeta de puntuación para indicar que el púgil ha recibido un Knockdown.

Al finalizar el combate, se sumarán todos los asaltos para obtener el resultado final (es decir, 30:27) y se declarará vencedor al púgil con más puntos en la tarjeta de puntuación.

Si un juez observa una infracción que aparentemente ha pasado desapercibida para el árbitro, y si posteriormente impone una sanción razonable al púgil que ha cometido la infracción, deberá indicarlo marcando los puntos del púgil infractor con la letra **J** (de "judge's minus – Menos punto por el juez") y exponiendo por escrito los motivos de la sanción. Esto supondrá un punto negativo para el púgil en cuestión.

Victoria por médico oficial que interrumpe el combate o por lesión (DOD)

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

Si uno de los púgiles se lesiona, es sólo decisión del médico parar el combate, o el propio púgil o su entrenador quiere retirarse del combate.

El médico podrá detener cualquier combate, independientemente de que se trate de un Campeonato del Mundo o Continental, o de cualquier otro combate importante. Si el médico desea detener un combate para examinar a un púgil, deberá informar primero al árbitro. El árbitro detendrá el combate hasta que el médico haya examinado al púgil, pero sólo para decidir si el combate puede continuar o no. Este examen deberá realizarse en el ring y tendrá una duración máxima de un minuto. Se prohíbe explícitamente cualquier tipo de tratamiento al púgil, que terminaría el combate inmediatamente. Si este tiempo no fuera suficiente, el árbitro dará por finalizado el combate.

Si uno de los púgiles resulta herido y el combate finaliza por falta, el púgil inocente es declarado vencedor. En caso de accidente, los Jueces deberán terminar sus Tarjetas de Puntuación, y el púgil con el mayor número de puntos será declarado vencedor. Si ambos púgiles resultan heridos o noqueados simultáneamente, y ninguno de los dos puede continuar el combate, los jueces sumarán los puntos de cada púgil, hasta el momento en que se detuvo el combate, y el púgil que lleve más puntos será declarado vencedor.

Si esta situación se produce en la primera ronda, el combate se declarará "No Contest" y no se proclamará ganador.

Rendirse (SUR)

En los casos en los que un púgil se rinda voluntariamente debido a lesiones, o por cualquier otra razón, o si no reanuda el combate inmediatamente después del descanso entre asaltos, el oponente será declarado vencedor. En estos casos, el segundo tirará una toalla al ring para indicar que su púgil se rinde.

Victoria por árbitro que detiene el combate (RSC)

El árbitro podrá detener un combate si un púgil está claramente en inferioridad o si supone un peligro para su propia seguridad, siguiendo las siguientes directrices:

Si un púgil, a juicio del árbitro, está claramente superado y se enfrentará a un castigo innecesario en el ring, se permitirá que el combate continúe.

Si un púgil, a juicio del árbitro, no puede continuar el combate debido a una lesión o a cualquier otra razón física, el árbitro deberá detener el combate y llamar al ring al médico oficial.

Ningún árbitro puede decidir la gravedad de la lesión de un competidor.

No Contest (NC)

Un combate podrá ser interrumpido por el árbitro antes del tiempo reglamentario debido a circunstancias ajenas a la voluntad del árbitro.

Motivos por los que el árbitro puede detener un combate:

1. El árbitro tiene que parar la contienda antes de que termine el primer asalto.
2. El equipamiento del ring se ha dañado.
3. El ring no es seguro para su uso.
4. La iluminación sobre el ring está fallando
5. Las condiciones meteorológicas obligan al árbitro a detener el combate.

En tales circunstancias, el combate se detendrá y se declarará "no contest", sin ganador.

Victoria por Walk-Over (WO)

Si un púgil está presente en el ring y preparado para combatir y su oponente no se presenta después de que su nombre haya sido anunciado por parlantes, el árbitro indicará a la mesa de arbitraje que comience a correr 1 minuto.

Si el adversario no ha entrado en el ring en el tiempo límite de 1 minuto, el cronometrista tocará la campana para indicar que el combate se ha detenido. A continuación, el árbitro anunciará al púgil que haya subido primero al ring y lo declarará vencedor por "Walk-Over".

Los jueces lo anotarán en sus tarjetas, que serán recogidas. A continuación, el árbitro llamará al centro del ring al púgil que haya ganado por Walk-Over y, tras el anuncio de la decisión, levantará la mano y lo declarará vencedor.

5.2.6 La regla de los tres derribos

Se aplicará la "Regla de los tres derribos" en todos los combates. En cualquier circunstancia, el árbitro deberá detener el combate cuando se produzcan 3 derribos o 8 cuentas en pie **en un asalto**, o 4 cuentas en pie en el combate.

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

5.2.7 Requisito mínimo de patadas - Regla MKR

En todos los combates **no** habrá un requisito **mínimo de** patadas. No se requerirá la presencia de Jueces contadores

de patadas.

5.2.8 Derribos

Método para contar ante un combatiente derribado

Cuando un púgil sea derribado, el árbitro enviará al púgil en pie a la esquina neutral más alejada del ring, señalando dicha esquina. Anunciará de forma audible el paso de los segundos, y continuará la cuenta levantando los dedos frente al púgil derribado.

Si un púgil es derribado, el árbitro comenzará la cuenta de ocho obligatoria. Si el púgil parece capaz de continuar, permitirá que se reanude el combate. La cuenta del árbitro será la única oficial. El árbitro no contará más allá de ocho si el púgil se ha puesto en pie.

Un púgil no podrá ser salvado por la campana, ni siquiera en el último asalto. Sin embargo, si suena la campana, finalizando un asalto, antes de que un púgil comience a caer, se le permitirá volver a su esquina, siendo ayudado, si es necesario, por uno solo de sus segundos.

Si el oponente no permanece en la esquina neutral más alejada, el árbitro dejará de contar hasta que haya vuelto a ella, y reanudará la cuenta en el punto desde el que se interrumpió. Si el púgil no se levanta antes de la cuenta de diez, será declarado noqueado y se concederá el combate a su oponente.

Si, en opinión del árbitro, el púgil derribado no es capaz de levantarse a la cuenta de ocho, y cree que necesita atención más inmediata, podrá señalar el final del combate antes de la cuenta de diez agitando los brazos delante de su cara y llamando inmediatamente al personal de esquina del púgil y al médico de ring para que atiendan al púgil derribado.

Ningún árbitro puede decidir la gravedad de la lesión de un competidor.

Se declarará derribado a un púgil si cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies toca el suelo. No se declarará derribado a un púgil si es empujado o resbala accidentalmente contra el suelo. La decisión sobre si un competidor ha sido empujado o ha resbalado al suelo, en lugar de ser derribado, la tomará el árbitro.

Si el púgil al que le están realizando una cuenta sigue en el suelo cuando el árbitro llegue a la cuenta de diez, el árbitro agitará ambos brazos para indicar que ha sido noqueado y señalará que el oponente es el ganador.

El final de un asalto antes de que el árbitro llegue a la cuenta de diez no influirá en la cuenta. No hay salvación por la campana.

En todos los combates, el púgil caído deberá levantarse antes de la cuenta de ocho para evitar ser noqueado. El árbitro podrá determinar, durante el periodo de descanso entre asaltos, que un púgil no puede continuar el combate de forma segura y, por tanto, es el perdedor del combate por Knockout técnico.

El árbitro podrá, a su discreción, solicitar que el médico de ring examine a un púgil durante el combate, pero sólo **desde fuera** del ring. Si el examen se realiza durante el transcurso de un asalto, el tiempo se detendrá hasta que el examen haya finalizado.

Si ambos púgiles caen simultáneamente, la cuenta continuará mientras uno de ellos esté en el suelo. Si ambos púgiles permanecen en el suelo hasta la cuenta de ocho, se detendrá el combate y la decisión será un "empate técnico". Si uno de los púgiles se levanta antes de la cuenta de ocho y el otro permanece en el suelo, el primer púgil que se levante será declarado vencedor por Knockout. Si ambos púgiles se levantan antes de la cuenta de ocho, el asalto continuará.

Si un púgil es contado, cada juez debe descontar 1 punto de la tarjeta de puntuación, inmediatamente cuando el asalto haya terminado.

Los jueces marcarán siempre este derribo con la letra K (de knock down) debajo de "KD" en la tarjeta de puntuación para indicar que el púgil ha recibido un derribo.

6.- LOW KICK

Reglas Lowkick o en EE.UU. a menudo llamadas reglas Freestyle.

Sólo son **obligatorias** (no voluntarias) los "tibiales con almohadillas en el empeine", sin protección adicional para los pies.

Las reglas de este estilo son las mismas que las de Full Contact, excepto...

Se permiten patadas a los muslos (Low Kick), por dentro y por fuera aplicadas con la Tibia. Sólo se permiten patadas amás de 10 cm por encima de la rodilla y no a la pantorrilla.

Todos los púgiles deberán llevar pantalones cortos tipo tailandeses. Bajo las reglas de Lowkick, se permite el bloqueo de piernas dentro de los parámetros definidos por las reglas que rigen las patadas a las piernas y las estrategias para bloquear con las piernas. No se permiten las patadas frontales a las piernas.

7.- REGLAS K-1

Las reglas para el estilo K-1 son las mismas que para Lowkick excepto...

No está permitido el clinch.
Se permiten patadas frontales a la pierna.
Low kick a toda la pierna por encima o por debajo de la rodilla.

Los ataques con rodilla al cuerpo y a la cabeza están permitidos y son correctos.

Según las reglas del K-1, el "amarre de cuello" limitado está permitido y autorizado con el fin de realizar rodillazos a la parte delantera del torso, y también a la cabeza.

Un competidor no puede continuar una estrategia de "amarre de cuello" después del primer rodillazo según las reglas de K-1.
El árbitro debe interrumpir inmediatamente el combate o detenerlo tras el primer rodillazo en situaciones de amarre

Según las reglas del K-1, se permite retener una pierna para un único intento de dar una patada a la otra, siempre que el intento se realice dentro de los cinco segundos siguientes a juicio del árbitro.
Sólo se permite **un intento de este tipo** y debe ejecutarse lejos de la zona ilegal alrededor de la articulación de la rodilla.

Según las reglas del K-1, el bloqueo con las piernas está permitido dentro de los parámetros definidos por las reglas que rigen las patadas a las piernas y las estrategias de bloqueo con las piernas.

8.- MUAYTHAI

Las reglas de este estilo son las mismas que las del K-1, excepto...

Deben llevarse protecciones blandas en los codos. (CODERAS).

Las siguientes son técnicas son validas:

1. Ataques con la rodilla al **cuerpo y la cabeza** y patadas con la tibia a los muslos, el cuerpo y la cabeza.
2. Agarrarse (sujetarse) y atacar al mismo tiempo con rodillas y codos o cualquier golpe.
3. Golpes con el codo al **cuerpo y a la cabeza**.
4. Lanzamientos planos (sin cadera) por debajo de la línea de cintura, sólo en situaciones de clinch.
5. El uso del "giro de puño y codo" sólo con el enfoque en el oponente.
6. Todo tipo de patadas a toda la pierna por encima o por debajo de la rodilla. Está estrictamente prohibido atacar la articulación de la rodilla.

Según las reglas tailandesas, se permite amarrar una pierna para un único intento de dar una patada a la otra, siempre que el intento se realice dentro de los cinco segundos a juicio del árbitro.
Sólo se permite un intento de este tipo y debe ejecutarse lejos de la zona ilegal alrededor de la articulación de

la rodilla. No se permite tirar ni empujar al adversario.

Según las reglas tailandesas, el bloqueo con las piernas está permitido dentro de los parámetros definidos por las reglas que rigen las patadas y las estrategias de bloqueo con las piernas.

8.1.0 Criterios de puntuación del muaythai

8.1.1 El ganador de un combate se determina por dos criterios principales de puntuación:

a) El número de técnicas limpias de Muay Thai que golpean un objetivo legítimo, o que se utilizan con éxito contra un oponente.

Las técnicas de Muay Thai incluyen todas las técnicas de golpeo con el puño, todos los codazos, todos los rodillazos, las patadas circulares, las patadas de empuje frontal, lateral y posterior y los lanzamientos típicos del Muay Thai.

Los objetivos legítimos incluyen todas las zonas del cuerpo (excepto golpear deliberadamente la zona inguinal o cualquier parte de la espalda), la tibia cuando se utiliza en una acción de bloqueo, y el antebrazo cuando se utiliza en una acción de bloqueo.

b) La eficacia de las técnicas.

8.1.2 Eficacia

Las técnicas efectivas se definen como técnicas de Muay Thai que se ejecutan con equilibrio y tienen un efecto físico sobre el competidor.

Para que se consideren técnicas eficaces, los golpes o acciones de lanzamiento deben comprender uno de los siguientes elementos.

i) provocar la pérdida de la posición de equilibrio de un púgil. (Se desplazan físicamente debido a la potencia del golpe, a una buena sincronización o a la pérdida de equilibrio de un púgil).

ii). causarles angustia física o psicológica, (mostrar miedo o dolor).

iii). Las patadas circulares asestadas con fuerza y golpeando limpiamente el cuerpo o el cuello se consideran eficaces, incluso sin causar pérdida de posición. Del mismo modo, los Rodillazos rectos o Rodillazos circulares, asestados con fuerza y golpeando con la punta de la rodilla, también se consideran eficaces sin efecto evidente.

iv). Todos los codazos que cortan se consideran eficaces sin ningún otro efecto evidente.

v). Si un púgil patea a un oponente en el blanco, pero la pierna que patea es atrapada por su oponente, el Pateador se anota un punto.

Sin embargo, si después de que su patada sea atrapada, es derribado a la lona por una patada, el púgil que patee y lo lleve a la lona también puntuará.

Sin embargo, si el púgil que ha recibido la patada de su oponente finge caer al suelo, se considerará que ha infringido el reglamento. En este caso, ningún púgil puntuará.

8.1.3 Notas:

El ganador de un combate es el púgil que ejecuta con éxito más técnicas efectivas que su oponente, ya sea moviéndose hacia delante, hacia atrás, lateralmente o contra las cuerdas.

Si el número de golpes marcados por cada competidor es igual, y uno de los púgiles ha sido claramente más proactivo al intentar atacar durante el combate, debería ganar el combate. Si el número de golpes marcados por cada púgil es el mismo y ninguno de los contendientes ha atacado claramente más, ganará el combate el púgil que muestre mejores habilidades ofensivas, defensivas, de evasión o de contraataque utilizando las artes y técnicas del Muay Thai.

Si los púgiles están en igualdad de condiciones y uno de ellos comete una falta clara y sistemática, el púgil que infrinja el reglamento perderá el combate.

Si ninguno de los púgiles asesta golpes efectivos, se concederá el combate al púgil que asesta más golpes ineficaces.

8.1.4 Faltas

Morder, dar cabezazos, picar los ojos, sacar la lengua para burlarse del adversario.

Usar lanzamientos de judo y lucha.

La hiperextensión de la columna vertebral de un adversario mediante un "agarre de tipo rompe espaldas" se considerará falta.

Agarrar la pierna de un adversario y empujar hacia delante más de dos pasos sin que ninguno de los contendientes utilice ninguna técnica de ataque.

Después de que a un púgil se le enganche la pierna, se deja caer deliberadamente al suelo para evitar ser golpeado.

Cualquier rodillazo en la ingle de un adversario es falta. Si el árbitro considera que se trata de un golpe contundente, puede conceder hasta un máximo de tres minutos para recuperarse. Tras este período, si el púgil lesionado se niega a continuar, los jueces deberán decidir si ha sido una falta intencionada o accidental. Las reglas para las lesiones son las mismas que para el Full Contact (sección 5.2.3).

Patear deliberadamente hacia arriba, apuntando al protector inguinal, se considera falta. Sin embargo, si el protector inguinal se patea accidentalmente al intentar patear otro objetivo, no se considera falta y el púgil lesionado debe continuar.

Desobedecer las órdenes del árbitro no puede permitirse y se considerará falta. Impedir a un oponente levantarse de la lona o volver al ring también se considerará falta.

8.1.5 Procedimiento de puntuación

Se otorgan diez (10) puntos completos al ganador del asalto y su adversario puede recibir 9 - 8 - 7 puntos en proporción.

- a) Para un asalto igualado, ambos boxeadores puntúan diez (10) puntos completos (10:10)
- b) El ganador obtiene diez (10) puntos y el perdedor nueve (9) puntos (10:9)
- c) El claro vencedor de una ronda obtiene diez (10) puntos y el perdedor ocho (8) puntos (10:8)
- d) El vencedor de un asalto en el que su adversario haya tenido una cuenta en dicho asalto obtiene diez (10) puntos y el perdedor ocho (8) puntos (10:8).
- e) El claro vencedor de un asalto en el que se haya contado una vez a su adversario en dicho asalto anotará diez (10) puntos y el perdedor anotará siete (7) puntos (10:7).
- f) El vencedor de un asalto en el que su adversario haya tenido dos cuentas en ese asalto anotará diez (10) puntos y el perdedor anotará siete (7) puntos (10:7)
- g) El púgil que haya sido amonestado no podrá obtener diez puntos completos en ese asalto. La amonestación del árbitro puede costar un (1) punto a cada uno.

Protesta

Las decisiones individuales de los Árbitros/Jueces no están sujetas a protestas.

La decisión del Médico oficial no está sujeta a protestas.

Las protestas sólo serán posibles en los siguientes casos, y sólo podrán presentarse tras depositar una tasa de 100 EUR en efectivo ante el supervisor de área o el árbitro principal:

1. Un acuerdo probado entre los Jueces/Árbitros
2. La suma matemática de las puntuaciones es errónea
3. Se produce una confusión evidente entre la esquina azul y la roja
4. Se violaron las reglas oficiales de la WKF

Las grabaciones de vídeo o cualquier medio fotográfico no pueden utilizarse para justificar una protesta. Cualquier tipo de grabación no es una prueba en una disputa y no puede presentarse como tal.

Una protesta no impide el desarrollo de la competencia. Sin embargo, el Árbitro Principal puede interrumpir la continuación de los combates durante un breve periodo de tiempo si el resultado de la protesta tiene una influencia significativa en los procedimientos.

Tras escuchar las protestas de ambas partes y del árbitro implicado, el Árbitro Principal tomará la decisión final. No se podrá seguir discutiendo el asunto en la sede. Cualquier disputa posterior deberá enviarse por correo electrónico en un plazo de siete días a partir del incidente a office@wkwfworld.com, donde se podrá seguir tratando el asunto. Cualquier dinero perdido debido a la decisión del Árbitro Principal en la sede, se retendrá hasta que el IRC haya tomado una decisión.

Cualquier disputa deberá realizarse sin agresión, y únicamente por el director del equipo o el entrenador del púgil. Cualquier otra presencia será únicamente por invitación del Jefe de Arbitros. Después de escuchar a ambas partes, deberá tomar su decisión basándose únicamente en las reglas de la WKF.

Las tasas de protesta, si la protesta no prospera, irán a parar a la cuenta general del IRC para la futura formación y desarrollo de los árbitros. Si se presenta una protesta después de la competencia, el IRC tomará la decisión tras escuchar las protestas de ambas partes y del árbitro implicado. La federación nacional tiene un límite de 30 días para pronunciarse en caso de protesta. Si la decisión de la protesta conlleva la pérdida de un título continental (europeo, africano, asiático, etc.) o mundial, la decisión final sólo podrá ser tomada por el IRC. En caso de que la protesta prospere, se devolverá todo el dinero.

Reglas de combate PRO-AM

amateur.wkwfworld.com

Las reglas de este estilo son las mismas que las de todas las divisiones de deportes de ring, excepto...

DETALLES DEL COMBATE POR EL TÍTULO PRO-AM

Para cualquier combate por el título PRO-AM son válidas las mismas normas que en los deportes de ring profesionales de la WKF, los requisitos mínimos habituales para los combates por el título.

Cualquier amateur masculino o femenino (competidor no profesional), incluido en el ranking mundial amateur, puede competir por cualquier título PRO-AM, en edades comprendidas entre 16th y 35th. Todos los combates por el título PRO-AM se disputan siempre sin cabezal.

Cualquier comeptidor profesional clasificado en el ranking mundial profesional **no puede** luchar por el título PRO-AM.

Cualquier combate por el título PRO-AM es posible en las 4 divisiones deportivas de ring, las categorías de peso amateur son válidas.

Full Contact

Low Kick

Reglas K-1

Muay Thai

Cualquier nuevo campeón PRO-AM y su oponente siguen siendo competidores amateur y no pierden su condición de amateur.

Tiempo de combate para cualquier pelea por el título PRO-AM masculino / femenino 5 asaltos 2 minutos, un minuto de descanso. No habrá ningún asalto extra.

Todos los competidores deben tener un pasaporte deportivo / licencia de competidor de la WKF en vigor para luchar por el título PRO-AM de la WKF. El pesaje oficial deberá realizarse un día antes del combate. Ambos luchadores en la misma báscula al mismo tiempo. Ambos entrenadores y el **supervisor de la WKF** designado **deberán** asistir al pesaje.

Pesaje

El pesaje de ambos púgiles debe realizarse al menos 24 horas antes del combate por el título, en la misma báscula y a la misma hora.

Equipo arbitral

Para cualquier combate por un título internacional sólo son posibles dos formas de juzgar, sin excepción.

- A un juez del país anfitrión, uno del país adversario y un árbitro neutral
- B tres Jueces de un país neutral

Es responsabilidad de los tres Jueces juzgar el combate con imparcialidad y sin prejuicios.

La oficina central de la WKF designará al supervisor del combate por el título.

Los costos del billete de avión, el hotel y la comida, así como los honorarios de 300 euros, correrán a cargo del promotor.

El deber del supervisor es rellenar el formulario del anotador, entregar el certificado y supervisar todo y confirmar con su firma el resultado, del que debe informar a la oficina central de la WKF en un plazo de 24 horas.

El supervisor debe pedir obligatoriamente al promotor el dinero de los gastos de viaje al menos 24 horas antes del comienzo del evento y mantenerse en el recinto hasta que el combate haya terminado y el resultado esté claro.

