
WAKO

Reglamento de K1





Tabla de contenidos

Art. 1. Definición	3
Art. 2. Áreas legales de puntaje	3
Art. 2.1. Técnicas prohibidas y comportamiento.	3
Art. 2.2. Técnicas legales / Criterio de Marcación	4
Art. 2.2.1. Técnicas de manos	4
Art. 2.2.2. Técnicas de pie	4
Art. 2.2.3. Técnicas de proyección	4
Art. 2.2.4. Número de patadas por round	
Art. 3. Decisiones	4
Art. 4. Cambio de una decisión	5
Art. 5. Otorgar puntos / marcador	5
Art. 5.1. Directriz 1 – Referente a golpes	6
Art. 5.2. Directriz 2 – Referente a ofensas	6
Art. 5.3. Directriz 3 – Otorgar puntos (usando el sistema electrónico)	6
Art. 5.4. Directriz 3 – Otorgar puntos (usando cuenta bultos y tarjetas)	6
Art. 5.4.1. En caso de empate (cuenta bultos)	7
Art. 5.4.2. Usando la parte trasera de las papeletas	7
Art. 5.5. Directriz 4 – Penalización	7
Art. 5.6. Criterios para puntos menos	7
Art. 5.6.1. Ofensas	7
Art. 5.6.2. Advertencias oficiales otorgadas contra el peleador	7
Art. 5.6.3. Acciones consideradas faults	7
Art. 6. En el piso	8
Art. 7. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H ó Lesión	8
Art. 7.1. Procedimiento en caso de KO, RSC, RSC-H o Lesión	9
Art. 7.2. Procedimiento para lesiones en general	9
Art. 8. Chocar guantes	9
Art. 9. Uso de Drogas	9
Art. 10. Actitud médica	10
Art. 10.1. Médico auxiliar	10
Art. 10.2. Edad límite de un peleador	10
Art. 11. Acuerdos	10



WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Art. 1. Definición

El K1 de WAKO proviene directamente de Japón, país donde se originó.

- Las técnicas de codos están prohibidas.
- El clinch es permitido por menos de 5 segundos, se permite abrazar el cuello del oponente con ambas manos para atacar con una sola rodilla. Sólo se permite un golpe con la rodilla por clinch.
- Se prohíbe entrar al ring con Muay Thai shorts o cualquier otra vestimenta de ésta disciplina.
- No está permitido sostener una pierna y golpear o patear al mismo tiempo.
- Las técnicas de golpeo alcanzando áreas legales de puntaje, tienen el mismo puntaje para los jueces como rodillazo, pierna o cualquier otra técnica en el repertorio.
- WAKO K1 es un deporte, como otros estilos, aplica el mismo ring, las mismas divisiones de peso y las mismas reglas generales para atletas y coaches respecto a la conducta, así como las usadas en Full Contact o Low Kick. Por favor revise bien nuestras reglas de kickboxing antes de entrar al mundo de K1.

Cada peleador debe contar con su propio Pase Deportivo WAKO con examen médico dentro del mismo, válido por un año, para ser mostrado en los procedimientos de pesaje. En campeonatos Continentales y Mundiales NO se permiten COMPETIDORES EXTRANJEROS en EQUIPOS NACIONALES. En el pesaje, se deben mostrar los pasaportes nacionales oficiales a los oficiales en cargo.

Art. 2. Áreas legales de puntaje

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas autorizadas.

- Cabeza – parte frontal, costado y parte posterior
- Torso – frente y costado
- Pierna – cualquier parte la cual puede ser atacada usando la espinilla.
- Pie – del tobillo hacia abajo (solo para barridas)

Art. 2.1. Técnicas prohibidas y comportamiento.

Está prohibido:

Peleador:

- Ataque a la garganta, abdomen bajo, riñones, espalda, articulaciones, ingle, nuca y cuello.
- Agarrar / sostener la pierna del oponente.
- Al hacer una patada frontal o un rodillazo hacerlo con la parte frontal del muslo, rodilla o espinilla.
- Al sostener el cuello del oponente hacer más de un ataque con la rodilla.
- Sujetar, levantar y girar al oponente de lado a lado.
- Ataque con rodilla, codo, “mano de cuchillo”, cabezazos, pulgar y hombro.
- Barridas hechas por encima del tobillo.
- Dar la espalda a al oponente, rehuir pelea, caer deliberadamente, clinch intencional, técnicas ciegas, luchar y abrazar por debajo de la cintura del oponente.
- Atacar a un oponente atrapado/atorado entre las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o haya caído al piso, tan pronto como una mano o rodilla haya tocado el piso.
- Abandonar el ring.
- Continuar peleando después de la voz de mando “ALTO”, “ROMPAN” o cuando el round haya terminado.
- Aceite en el cuerpo.
- Violaciones a las reglas pueden, dependiendo de su gravedad, causar dos advertencias, puntos menos o incluso la descalificación.
- Escupir voluntariamente fuera de protector bucal.
- Ataques en el piso: El referee es responsable de detener la pelea inmediatamente en cuanto uno de los peleadores toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies). Pisotones en la cabeza o cuerpo sobre el peleador que esté en el piso serán sancionados con puntos menos o descalificación si los jueces así lo deciden por mayoría.
- Conducta antideportiva. El peleador solo puede tener una advertencia, después el procedimiento normal de penalización y descalificación debe ser aplicado. Sin embargo, en el caso de conductas antideportivas graves se le quitará un punto al peleador por su primera ofensa ó será descalificado dependiendo de la severidad de la misma.
- Al escupir o tirar voluntariamente el protector bucal, el referee detendrá la pelea inmediatamente y le contará como si fuera un derribo (knock down). Si lo hace por segunda vez, el peleador será acreedor a una advertencia oficial.

WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Coach / Second:

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

Art. 2.2. Técnicas legales

Un punto debe ser otorgado cuando una técnica legal sea ejecutada en una zona legal de acuerdo al siguiente criterio:

1. Buena forma (con técnica y equilibrio absoluto).
2. Aplicación vigorosa (con potencia y velocidad).
3. Conciencia (concentración total y sin técnicas ciegas al atacar).
4. Buen timing y distancia correcta (cuando las técnicas hacen mayor efecto).
5. Actitud deportiva (ataques sin actitud maliciosa).

Art. 2.2.1. Técnicas de manos

Las siguientes técnicas pueden ser aplicadas:

- Todos los golpes de boxeo
- Golpe con el dorso de la mano y golpe de revés girando.
- Clinch con dos manos alrededor del cuello máximo 5 segundos, pero atacando con un solo rodillazo.

Art. 2.2.2. Técnicas de pie

- Técnica de piernas y rodillas.
- Patada frontal.
- Patada lateral.
- Patada circular.
- Patada recta y recta girando.
- Patada de gancho (solo con la planta del pie)
- Patada descendente (solo con la planta del pie).
- Patada de giro.
- Patadas saltando
- Barridas (al pie por debajo del tobillo)
- Usar la espinilla para atacar cualquier parte de la pierna o cuerpo (áreas legales únicamente).
- La rodilla puede ser usada para atacar cualquier parte del cuerpo o cabeza, como se define en el Art. 2 - Áreas Legales.

Art. 2.2.3. Técnicas de proyección

Barridas: al pie por debajo del tobillo están permitidas (de afuera hacia adentro y viceversa) para desbalancear al oponente seguido de un ataque de mano o pie, para llevar al oponente a la lona o que éste la toque con alguna parte de su cuerpo.

Técnicas de mano y pies deben ser usadas igualmente durante toda la pelea. Técnicas de pie solo se reconocen cuando el peleador demuestra claramente la intención de golpear al oponente con fuerza.

Todas las técnicas deben ser con fuerza. Cualquier técnica que sea parcialmente desviada, bloqueada o que sólo toque roce o empuje al oponente no será marcada.

Art. 2.2.4. Número de patadas por round

Por el carácter y estilo del K1, no será necesario contar con un mínimo de patadas como en Full Contact.

Art. 3. Decisiones

Las decisiones se marcarán como sigue:



WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Victoria por puntos:

Al final de una contienda, el peleador que ha obtenido una victoria por mayoría de decisión de los jueces es declarado ganador. Si ambos peleadores se lesionan o derriban (knock out) simultáneamente y no pueden continuar con la pelea, los jueces marcarán los puntos obtenidos por cada peleador hasta ese punto, y el peleador que tenga más puntos será declarado ganador.

Victoria por abandono:

Si un peleador voluntariamente se rinde, debido a una lesión o cualquier otra razón, o si ya no quiere seguir peleando después del minuto de descanso entre rounds, su oponente será declarado ganador.

Victoria por detención:

Por orden del referee Knock Out Técnico (TKO).

Relegar:

Si un peleador es relegado por advertencia de un referee, o si recibe castigos en exceso, la pelea será detenida y su oponente será declarado ganador.

Lesión:

Si el referee considera que el peleador es incapaz de continuar peleando, debido a una lesión o alguna otra razón física. La pelea será interrumpida y su oponente será declarado ganador. El derecho a tomar ésta decisión corresponde al referee que es quién puede consultar al médico. Habiendo hecho esto, el referee tendrá que acatar las indicaciones del médico. Cuando el referee pide la intervención del médico, ellos serán las únicas personas que podrán estar en el ring. Ningún second será admitido.

Victoria por descalificación:

Si un peleador es descalificado, su oponente será declarado ganador. Si ambos peleadores son descalificados, la decisión será anunciada en consecuencia. Un peleador descalificado no puede recibir ningún tipo de reconocimiento, medalla, trofeo, recompensa o título de la competencia en curso, de la cual ha sido descalificado, excepto en el caso que la Junta Directiva decida algo diferente (en su ausencia, la decisión debe ser tomada por la Junta de Apelación, y en último caso, por el Oficial Responsable del evento). Tal decisión no adoptada por la Junta Directiva podrá ser, seguida de una solicitud, presentada para una revisión y confirmación de la Junta de Apelación.

Victoria por default:

Cuando un peleador está presente en el ring y listo para pelear, y su oponente no aparece cuando es anunciado por el altavoz. Después de dos minutos, la campana sonará y el referee declarará ganador por default al peleador presente; pedirá a los jueces en consecuencia anotarlos en las papeletas, reunirá las mismas y llamará al peleador al centro del ring para levantar su mano como ganador.

Regla de los 3 knock downs:

Dicha regla es válida y significa que la contienda será detenida si un peleador ha sido derribado 3 veces en la misma pelea. De ésta manera, el referee declarará al peleador un Knock Out Técnico (TKO) después del tercer derribo.

Art. 4. Cambio de una decisión

Todas las decisiones públicas son definitivas y no pueden cambiar a menos que:

- Se descubra algún error al calcular los puntos.
- Alguno de los jueces declare que ha cometido un error y haya invertido el puntaje de los peleadores.
- Haya violaciones evidentes a las reglas de WAKO.

El Observador/Organizador del Ring, con la ayuda de la Junta de Apelación WAKO, inmediatamente se encargará de todas las protestas. Después de discusiones, el representante de la Junta de Apelación WAKO anunciará el resultado oficial.

Art. 5. Otorgar puntos / marcador

Para otorgar puntos las siguientes reglas deben ser respetadas:

WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Art. 5.1. Directriz 1 – Referente a golpes

Durante cada round, un juez marcará el puntaje correspondiente a cada peleador, de acuerdo al número de golpes que cada uno haya recibido. Para contar un golpe o patada como punto, éste/a no debe ser bloqueado/a o detenida. El valor de los golpes registrados en una pelea será contado al final de cada round y concedidos al mejor peleador, de acuerdo con el grado de superioridad. Los golpes conectados a un peleador no deben tomarse en cuenta si:

- Si son contrarios a las regulaciones.
- Si impactan en los brazos.
- Si son débiles y no vienen desde las piernas, hombros o cuerpo.
- Si son parcialmente bloqueados o desviados.
- Si únicamente tocan, rozan o empujan a un oponente.

Art. 5.2. Directriz 2 – Referente a ofensas

Durante cada round un juez no puede penalizar cada ofensa que él ve, independientemente si el referee lo haya notado o no. Él debe de llamar la atención del referee a esa ofensa. Si el referee da una advertencia oficial a un peleador, los jueces deben anotarla en su papeleta, escribiendo una “W” en la columna de FAULS, sin embargo no significa punto menos para el peleador. Cuando un referee decide dar un punto menos a un peleador, el juez escribirá un “-1” en la columna apropiada a un lado de los puntos que el mismo peleador recibirá al termino del round, certificando así que el deberá descontar ese punto en el puntaje final de ese round.

Art. 5.3. Directriz 3 – Otorgar puntos (usando el sistema electrónico)

Para todas las técnicas legales (golpes, patadas y barridas), claramente colocados en áreas legales con velocidad, concentración, enfoque y fuerza, el juez deberá presionar el botón de su mouse indicando al peleador correcto (esquina roja o azul). Desde el inicio del primer round, los puntos serán agregados continuamente por los jueces y estarán a la vista de todo el mundo en una pantalla ubicada en la mesa de jurado.

Al final de la pelea, el ganador, será el competidor que haya marcado más puntos (el cual aparecerá en la pantalla).

Si el referee marca un foul o advertencia, lo indicará frente a los jueces y referee en jefe, y el cronometrador lo tendrá que marcar en el sistema electrónico. De ésta manera, se mostrará en la pantalla.

Si el referee marca un punto menos, lo indicará frente a los jueces y referee en jefe, y el cronometrador lo tendrá que marcar en el sistema electrónico. De ésta manera, se mostrará en la pantalla, reduciendo 3 puntos del marcador total por cada juez (9 puntos en total). El sistema electrónico muestra el resultado todo el tiempo, de ésta manera los todos saben el marcador en todo momento.

Art. 5.3.1 En caso de empate (electrónico)

Si la pelea termina en un empate (los mismos puntos después de 3 rounds), para determinar al ganador, el sistema electrónico automáticamente asignará el gane al peleador que haya marcado más puntos durante el último round.

Art. 5.4. Directriz 3 – Otorgar puntos (usando cuenta bultos y tarjetas)

Para todas las técnicas legales (golpes, patadas y barridas), claramente colocados en áreas legales con velocidad, concentración, enfoque y fuerza, el juez asignará el punto al peleador, usando su cuenta bultos. El marcador de cada cuenta bultos será registrado en la papeleta al final de cada round. Al finalizar los 3 rounds, se acumularán los resultados de cada round, siendo el ganador, aquel peleador que tenga mayor cantidad de puntos por referee.

En Campeonatos Continentales y Mundiales, es mandatorio que los jueces usen cuenta bultos en caso de que no haya sistema electrónico.

Al final de la pelea, el juez sumará el total de puntos y nombrará al peleador que haya obtenido mayor puntaje. El juez deberá hacer un círculo sobre el nombre de dicho peleador.

- | | |
|---|--------|
| - Golpe al cuerpo o cabeza | 1 Clic |
| - Patada al cuerpo o cabeza | 1 Clic |
| - Barrida | 1 Clic |
| - Patada saltando al cuerpo | 1 Clic |
| - Patada saltando a la cabeza | 1 Clic |
| - Rodillazo o rodillazo saltando al cuerpo. | 1 Clic |
| - Rodillazo o rodillazo saltando a la cabeza. | 1 Clic |
| - Rodillazo a la parte superior de la pierna. | 1 Clic |



WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Art. 5.4.1 En caso de empate (cuenta bultos)

Si la pelea termina con el mismo puntaje después de 3 rounds (uno o más jueces en un empate), para determinar al ganador, el juez debe tomar en consideración los comentarios que hizo en la papeleta de puntaje en el siguiente orden:

Comentarios de acuerdo a las papeletas de puntaje WAKO.

- El mejor en el último round
- Más activo
- Más patadas
- Mejor defensa
- Mejor estilo
- Mejores técnicas

Sin embargo al final, los jueces deben aplicar la regla 5.3.1, por ejemplo: el ganador será el peleador que haya marcado el mayor número de puntos en el último round.

Art. 5.4.2 Usando la parte trasera de las papeletas:

Si el número de puntos marcados en un round son los mismos, es decir, 0-2 marcas más, el juez debe usar la sección de comentarios en la parte trasera de las papeletas para expresar la opinión de cada round.

Art. 5.5. Directriz 4 – Penalización

Las penalizaciones serán acumulables durante los 3 rounds:

- 1^{ra} violación oficial = Advertencia oficial.
- 2^{da} violación oficial = Advertencia oficial -1 punto.
- 3^{ra} violación oficial = -1 punto.
- 4^{ta} violación oficial = Descalificación.

Art. 5.6. Criterios para puntos menos

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch constante.
- Agacharse continua y constantemente dando la espalda.
- Muy pocas patadas / insuficientes.
- 3 advertencias.
- Alguna violación seria a las reglas.

Art. 5.6.1. Ofensas

Un peleador que no obedece las órdenes del referee, que cometa violaciones a las reglas, que demuestre una actitud antideportiva, o que cometa ofensas, puede recibir una amonestación, advertencia o ser descalificado por el referee sin una previa advertencia oficial. Solo se pueden hacer 4 advertencias oficiales a un competidor durante toda la pelea; la cuarta advertencia será descalificación automática. El procedimiento es como lo marca el Art. 5.5 (Advertencia oficial, advertencia oficial -1 punto (primer punto menos), -1 punto (segundo punto menos) y cuarta advertencia (descalificación).

Art. 5.6.2. Advertencias oficiales otorgadas contra el peleador

Sin detener la pelea, el referee amonestará al peleador en cualquier momento; pero si necesita hacer una advertencia oficial al peleador, detendrá la pelea y anunciará la ofensa. Se la mostrará a los 3 jueces, apuntando con su dedo al peleador correspondiente.

Art. 5.6.3. Acciones consideradas faults

- Golpear de bajo de la cinta, zancadillas y golpear con las rodillas o codos.
- Golpear con la cabeza, hombros, antebrazos y codos.
- Estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o codo.
- Empujar la cabeza del a oponente fuera de las cuerdas.
- Atacar con una patada frontal el frente de la espinilla y rodilla.
- Golpear la espalda del oponente, principalmente la nuca, cabeza o riñones.
- Atacar mientras sostiene las cuerdas o usarlas inapropiadamente.
- Acostarse, luchar o no pelear.

WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

- Atacar al oponente en el piso o levantándose.
- Hacer clinch (abrazar) sin razón alguna.
- Golpear mientras se engancha al oponente o jalar al oponente hacia el golpe.
- Enganchar o sostener el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Bajar la cabeza por debajo del cinturón del oponente.
- Usar métodos artificiales para una defensa pasiva y caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante los rounds.
- Rehuser a separarse después del comando “ROMPAN”
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después del comando “ROMPAN” o antes de separarse.
- Insultar al referee en cualquier momento.
- Escupir fuera del protector bucal.
- Cuando una advertencia por un foul en particular ha sido administrada, por ejemplo “clinch”, el referee no amonestará al peleador otra vez por la misma ofensa. Seguirán una segunda advertencia oficial y una tercera advertencia por el mismo foul, las cuales tendrán como consecuencia -1 punto. Si el referee considera que la ofensa se ha cometido sin su conocimiento, él tendrá que consultar a los jueces.

Art. 6. En el piso

Se considera que un peleador está “en el piso” si:

- Toca el piso con alguna parte de su cuerpo que no sean sus pies seguido de un golpe o serie de golpes.
- Cuelga desesperadamente de las cuerdas después de un golpe o serie de golpes.
- Esta fuera de las cuerdas (parcial o completamente) después de un golpe o serie de golpes.
- Después de un golpe violento, aunque no haya caído al piso o recargado sobre las cuerdas, pero si está en estado semiinconsciente y en la opinión del referee no es apto para continuar.
- En caso de un Knock Down (derribo), el referee debe contar inmediatamente 10 segundos. Cuando un peleador está en el piso, el oponente debe ir inmediatamente a una esquina neutral indicada por el referee. El continuará la pelea contra el oponente caído cuando éste último se haya levantado y el referee haya dado la orden de continuar peleando. Si el oponente no se va a la esquina neutral, tal como lo señaló el referee, el referee detendrá la cuenta hasta que la orden haya sido ejecutada. La cuenta continuará donde se interrumpió.

Cuando un peleador está en el piso, el referee contará del 1 al 10 con un intervalo entre cada número e indicará cada segundo con los dedos de sus manos, de ésta manera el peleador caído sabrá cuantos segundos se han contado. Solo debe pasar un segundo entre el momento en que el peleador cae y el inicio de la cuenta.

Cuando un peleador está en el piso debido a un golpe, la pelea no continuará antes que el referee haya contado 8 segundos, aunque el peleador esté listo para seguir antes de dicho tiempo. Si el peleador no levanta sus manos, el referee continuará la cuenta hasta 10 el round será finalizado y se declarará KO (Knock Out).

Si un peleador está en el piso al final de un round, el referee seguirá contando aunque suena la campana. Si el referee cuenta hasta 10 segundos, el peleador será declarado perdedor por la vía de KO (Knock Out).

Si un peleador está en el piso debido a un golpe y la pelea continúa después de la cuenta de 8 segundos, pero si el peleador cae nuevamente al piso sin haber recibido ningún golpe, el referee reiniciará la cuenta empezando desde el segundo 8.

Si ambos peleadores caen al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras que uno de ellos siga en el piso. Si los dos permanecen en el piso después de los 10 segundos, la pelea se finalizará y se emitirá una decisión considerando los puntos concedidos antes del KO. Esto no se aplicará en peleas de WAKO PRO a menos que el 3er round haya terminado. De lo contrario, se declarará entre ambos peleadores NO CONTEST (SIN PELEA). Un peleador que no continúe con la pelea después de romper o después de un Kock Down (derribo) pierde la pelea.

Art. 7. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H ó Lesión

Si un competidor es lesionado en una pelea, el doctor es la única persona que puede evaluar las circunstancias y decidir si éste puede continuar o no. Si un peleador permanece inconsciente, solo el referee y el doctor a cargo están autorizados para permanecer en el ring, a menos que el doctor necesite ayuda extra.

RSC-H (Referee Stop Contest – Blow in Head) significa, “Pelea Detenida por el Referee - debido a un golpe en la cabeza”.



WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Art. 7.1. Procedimiento después de lesión, KO, RSC, RSC-H

El peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, será examinado por el doctor/médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia en servicio o a algún otro lugar adecuado.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 4 semanas después del KO.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, dos veces en un periodo de 3 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 3 meses después del segundo KO o RSC-H.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, tres veces seguidas en un periodo de 12 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 1 año después del tercer KO o RSC-H.

De todos los periodos de cuarentena mencionados anteriormente, el doctor/médico en servicio podrá extender el periodo de cuarentena si fuese necesario. También el doctor/médico en el hospital debido a los estudios podrá extender el periodo de cuarentena.

Un periodo de cuarentena significa que el peleador no podrá formar parte de ninguna competencia de kickboxing sin importar la disciplina que sea. Los periodos de cuarentena son periodos mínimos y no serán revocados aunque los estudios demuestren que no hay lesiones visibles en la cabeza.

El referee pedirá a los jueces marcar KO, RSC-H o RSC, cuando él o el doctor/médico hayan detenido la pelea debido a la incapacidad del peleador para seguir compitiendo por los golpes recibidos en la cabeza. Lo mismo debe ser reportado por el Jefe de Referees en servicio en ese ring sobre la PAPELETA WAKO del peleador. También será el resultado final de la pelea y no podrá ser revocada.

Antes de que un peleador, que haya sido suspendido por lo descrito en los párrafos anteriores, pueda reincorporarse a competir, debe pasar por una revisión médica especial, en la cual ser declarado en buena forma física por un Doctor del Deporte. Cuando se haya registrado un KO o un RSC-H, el peleador debe hacerse un estudio CT-Scan (Técnica de Rayos X) antes de regresar a las competencias.

Art. 7.2. Procedimiento de Lesiones en General

En caso de lesiones además de KO y RSC-H el Doctor/Médico puede otorgar un periodo de cuarentena mínimo y recomendar tratamiento en el hospital. El doctor/médico puede requerir inmediatamente tratamiento en el hospital.

Si un peleador o delegados de la nación del peleador en cuestión, niegan el visto médico del doctor, éste debe reportar inmediatamente por escrito en un formato, al referee en jefe y a un delegado WAKO, que toda la responsabilidad médica fue negada y está en manos del peleador y su equipo. Sin embargo el resultado oficial y la cuarentena serán válidos.

Art. 8. Chocar Guantes

De acuerdo a las regulaciones de Kickboxing, antes de cada pelea los peleadores chocarán guantes como señal de amistad y rivalidad deportiva. Ésta señal de respeto entre ambos competidores solo se permite antes de iniciar el primer round y después de la decisión final, no está permitido hacerlo entre rounds.

Art. 9. Uso de Drogas

Cualquier droga o sustancia química ingerida por el peleador, que no esté incluida en la dieta normal del peleador, está prohibida. Cualquier peleador u oficial que viole éste código, puede ser descalificado o suspendido por WAKO.

- Cualquier peleador que se niegue a hacer un examen médico o antidoping antes de una pelea, será inmediatamente descalificado o suspendido en espera de una audiencia. Lo mismo ocurrirá en caso de que un oficial fomente dicha negativa.
- El uso de anestésicos locales está permitido, con previo acuerdo por un médico del Comité Técnico.
- WAKO refiere y adopta en todos los casos a las Reglas de Doping WADA.



WAKO Reglamento para Deportes de Ring – K1

Art. 10. Actitud médica

Un peleador será autorizado para pelear en una competencia internacional únicamente después de haber sido declarado en buena forma física por un doctor deportivo, reconocido por la Federación a cuyo nombre la competencia se lleva a cabo o por el Comité Médico de WAKO durante el Campeonato Continental o Mundial.

Todos los competidores peleando en el extranjero necesitarán tener un certificado emitido por un doctor, el cual certifique que el atleta, antes de dejar su país, estaba en buena condición física y no tenía lesiones, infecciones o problemas médicos que puedan afectar su habilidad para pelear en el país visitado. Éste certificado debe estar adjunto al pasaporte WAKO del peleador.

Durante la revisión médica, se hará el pesaje.

Peleadores con un solo ojo, sordos, mudos o epilépticos no se permiten dentro del Kickboxing. Lentes de contacto rígidos, están prohibidos mientras que el peleador está en el ring.

Un competidor no será autorizado para pelear si tiene una venda sobre una herida, cortada, lesión, ulceración, laceración o sangre fluyendo de la cabeza o cara (nariz y orejas incluidas). Podrá ser autorizado para pelear si la ulceración está protegida con “Colodión”. Ésta decisión será hecha por el doctor que examine al competidor el día de la competencia.

Art. 10.1. Médico auxiliar

A lo largo de la competencia se debe presentar un doctor deportivo reconocido y no debe abandonar su lugar antes de la última pelea o antes de ver que los competidores hayan participado en ella. En un torneo, debe haber personal de ambulancia en sitio.

Art. 10.2. Edad límite de un peleador

Un peleador más joven de 19 años y mayor a 40 años, no podrá participar en Campeonatos Mundiales, Continentales o Competencias Internacionales Sénior. También para mujeres, las edades permitidas son de 19 a 40 años.

Especificaciones de Deportes de Ring para Veteranos: Si un peleador veterano quiere competir en una división Sénior, éste debe tener todas las revisiones médicas y certificación declarando que está en buena forma física para pelear y pedir una autorización especial publicado por la Jefatura de WAKO.

Art. 11. Acuerdos

Es deseable que todas las Asociaciones afiliadas a WAKO aseguren que sus reglas coincidan con las de WAKO, tanto como sea posible, para asegurar la uniformidad de las regulaciones de Kickboxing alrededor del mundo.

NOTA:

Para una mejor lectura, a lo largo del texto se usan pronombres masculinos. Sin embargo, todas las referencias de personas aplican a ambos géneros. El presente Reglamento seguirá vigente un mínimo de dos años a partir del 28 de Septiembre de 2011 hasta la Reunión de la Asamblea General WAKO en 2013.