



DEPORTES DE TATAMI REGLAS TÉCNICAS Y DE COMPETENCIA

**WAKO PRO HQ OFFICE: VIA ALESSANDRO MANZONI N.18, 20900 MONZA (MB), ITALY
TEL. +39 3450135521 - FAX +39 0392328901
E-MAIL: BF@WAKOPRO.ORG - INFO@WAKOPRO.ORG - MEDIA@WAKOPRO.ORG**

WWW.WAKOPRO.ORG

ÍNDICE

Capítulo Uno – Reglas generales

Art.1 categorías de edad

Art.2 Área de pelea - tatami

Art.2.1 Accesorios del área de pelea

Art.3 Equipo de Seguridad

Art. 3.1 Guantes

Art. 3.2 Vendajes para manos (vendaje)

Art. 3.3 Protección dental (protector bucal)

Art. 3.4 protección de la ingle

Art. 3.5 Protección de
pecho

Art.3.6 Protección para
los pies

Art.3.7 Espinilleras

Art.4 Uniformes

Art.5 Uniformes del kickboxer y Equipo

Art.5.1 Competidores de Point Fighting

Art.5.2 Competidores de Light contact

Art.5.3 Competidores de Kicklight

Art.6 Procedimiento para verificación de equipos y uniformes

Art.7 Rondas

Art.8 Clases de peso

Art.9 Oficiales

Art.9.1 Supervisor

Art.9.2 Referee

Art.9.3 Juez

Art.9.4

Cronometrador

Art.9.5 Locutor

Art.9.6 Coach y Second

Art.10 Decisión

Art.11 Cambio de Decisión

Art.12 Entrega de puntos

Art.13 Lesiones

Art.14 Aptitud médica

Art.15 Ayudante de medico

Art.16 Salud de los kickboxers

Capítulo dos – Reglas de Point Fighting

- Art.1 Definición**
- Art.2 Áreas Legales de golpeo**
- Art.3 Técnicas Ilegales**
- Art.4 Técnicas Ilegales**
- Art.5 Puntos**
- Art.6 Advertencias**

Capítulo tres – Reglas de Light Contact

- Art.1 Definición**
- Art.2 Áreas Legales de golpeo**
- Art.3 Técnicas Ilegales**
- Art.4 Técnicas Ilegales**
- Art.5 Puntos**
- Art.6 Advertencias**

Capítulo cuatro – Reglas de Kicklight

- Art.1 Definición**
- Art.2 Áreas Legales de golpeo**
- Art.3 Técnicas Ilegales**
- Art.4 Técnicas Ilegales**
- Art.5 Puntos**
- Art.6 Advertencias**

Capítulo cinco – Reglas de síntesis Wako-Pro

Capítulo uno – Reglas Generales

Art.1 – Categorías de edad

Categoría Seniors: 19 a 45 años. Es decir, desde la fecha en que cumpla 19 años y hasta el día antes de que cumpla 45/40 años.

Art.2 –Área de pelea- tatami

- **El área de competencia se llama tatami.** El tamaño del tatami es de 7 x 7 metros.
- **El tatami** puede colocarse sobre el piso desnudo o la plataforma y debe estar hecho de alfombras entrelazadas antideslizantes, coloreadas adecuadamente.
- **Plataforma:** El tatami se puede colocar en una plataforma adecuada y segura para kickboxers. La plataforma debe estar construida de manera segura, nivelada y libre de cualquier proyección que obstruya. El tamaño de la plataforma será de 11 x 11 metros. Consistirá en un área de combate de 7 x 7 metros y una zona de seguridad de 2 metros a cada lado para evitar lesiones a los luchadores al caerse.
- **Superficie del tatami:** El tatami debe estar compuesto por tapetes entrelazados antideslizantes de color rojo en 5 x 5 metros, azul en 1 metro y nuevamente azul en 2 metros. La esquina azul debe estar marcada con tapetes de color azul de 2 x 1 metro en el medio de un lado opuesto a la esquina roja.
- **Escalones:** En el caso de que el tatami se coloque sobre tarima, deberá contar con al menos tres juegos de escalones. Dos conjuntos de escalones en las esquinas opuestas para uso de los kickboxers y segundos, y un conjunto de escalones en la esquina neutral para uso de los árbitros y médicos.

Art.2.1 Accesorios del tatami

Los siguientes se definen como los accesorios del tatami que se requieren para todos los eventos de Wako Pro:

- Campana
- Dos asientos para uso de kickboxer durante los intervalos.
- Dos asientos para seconds, uno en cada esquina
- Dos latas de plástico (una en rojo y otra en la esquina azul) para beber y enjuague bucal únicamente, dos botellas de plástico con atomizador y dos botellas pequeñas de plástico para beber. No se permite el uso de ningún otro tipo de botella de agua para los kickboxers o seconds.
- Mesas y sillas para los oficiales.
- Uno (de preferencia 2) relojes.
- Un Kit de primeros auxilios.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces.
- Dos (2) pares de guantes de competición (uno en color rojo y otro en color azul).
- Una camilla.
- papeles de puntuación Wako Pro.

Art.3 – Equipo de Seguridad

La sede de Wako-Pro debe aprobar todos los equipos de seguridad. Los productores de equipos de seguridad deben obtener la aprobación de sus productos por parte de Wako Pro. Los dispositivos de seguridad a utilizar en los combates por el título Mundial, Intercontinental y Continental deben ser aprobados al menos 1 mes antes de que se lleve a cabo el combate por el título y los kickboxers involucrados deben ser debidamente informados.

Todos los uniformes y equipo de seguridad deben estar limpios, correctos y en buenas y seguras condiciones.

Art.3.1 Guantes

En todas las disciplinas de tatami, los guantes son obligatorios. Los guantes que se usan en los combates oficiales de Wako Pro deben ser aprobados por Wako Pro y revisados por el referee.

Guantes para Point Fighting

Es obligatorio el uso de guantes con la palma abierta o mano abierta y con cobertura total de la primera mitad de los dedos, incluido el pulgar. Los guantes permiten abrir y cerrar la mano. Los guantes deben cubrir el área de golpeo en la parte delantera y superior del puño y el borde de la palma y deben cubrir un mínimo de 5 cm por encima de la muñeca. Los guantes deben estar hechos de un material de gomaespuma sintética suave y compacta cubierta con cuero original o artificial. Los guantes deben fijarse en la mano del boxeador mediante una tira autoadhesiva y ajustable sobre la muñeca.

Se permite el uso de cinta autoadhesiva a base de algodón (no se permite el plástico u otro tipo de cinta autoadhesiva). No se permite abrochar guantes con tiras o cualquier tipo de hebillas. El peso total del guante debe ser de 8 Oz (226 gramos).

Guantes para Light Contact y Kicklight (guantes de boxeo). Los guantes pesan 10 oz (283 gramos), se usan para todas las clases de peso y el peso debe estar claramente marcado. Los guantes están hechos de gomaespuma especial, material sintético, compacto y suave que está cubierto con cuero genuino o artificial. Los guantes deben permitir que el boxeador cierre completamente el puño y mantenga el pulgar en contacto con otros dedos. Los guantes cubren completamente el puño del boxeador con partes separadas para los dedos y el pulgar. El pulgar está conectado por una pequeña tira fuerte al resto del guante. Esta tira mantiene el pulgar junto con el puño para evitar la separación del pulgar durante los golpes y lesiones en el pulgar del kickboxer o en el otro kickboxer. El material interior de gomaespuma debe cubrir la parte frontal y superior del puño, el borde de la palma y la parte superior y frontal del pulgar.

La parte interior de los guantes cubre la parte inferior de los dedos y la palma únicamente con cuero y cubre un mínimo de 5 cm de la muñeca. Los guantes se sujetarán con velcro en la muñeca del kickboxer. Se permite el uso de cinta autoadhesiva a base de algodón (no se permite el plástico u otro tipo de cinta autoadhesiva). No se permite abrochar guantes con tiras o cualquier tipo de hebillas.

Art.3.2 Vendajes para manos (vendaje)

Las vendas de mano se utilizan para envolver el puño para evitar lesiones. El uso de vendas de mano es obligatorio para Light Contact y Kicklight Contact y es opcional para Point Fighting.

Las vendas para las manos tienen un mínimo de 300 cm de largo y tiras de algodón de 5 cm de ancho con bordes afilados. Las vendas se sujetarán en la parte superior de las muñecas del kickboxer con tiras autoadhesivas a base de algodón; largo máximo 15 cm y ancho 2 cm. Se permite pegar las envolturas con la cinta autoadhesiva a base de algodón.

Art.3.3 Protección dental (protector bucal)

Los protectores bucales deben estar hechos de un material de caucho y plástico suave y maleable. Se permite la protección solo en los dientes superiores o en los dientes superiores e inferiores. El protector bucal debe permitir la respiración libre y debe adaptarse a la configuración de la boca del boxeador. No está permitido el uso de protectores bucales sobre aparatos de corrección dental (ortodoncia, retenedores). El uso de protección dental es obligatorio.

Art.3.4 protección de la ingle

El protector de ingle es obligatorio para todos los kickboxers masculinos y femeninos. El

protector de ingle está hecho de material plástico duro y cubre completamente los órganos genitales para proteger esta parte del cuerpo del boxeador de cualquier lesión. El protector de ingle se puede hacer como una copa para cubrir los genitales o para cubrir todo el abdomen. Los kickboxers deben usar la protección de la ingle debajo de sus uniformes.

Art.3.5 Protección de Pecho

La protección de los senos es obligatoria para las kickboxers femeninas. La protección del pecho está hecha de material plástico duro y duradero cubierto con tela. Se puede formar de una sola pieza para cubrir todo el pecho o de dos piezas para incluir en el sujetador.

Art.3.6 Protección para pies

La protección para los pies está hecha de gomaespuma sintética especial, un material compacto y suave que está cubierto con cuero genuino o artificial. La protección del pie cubre la parte superior del pie (empeine), el maléolo lateral y medial y el talón, todo en una sola pieza, con la planta abierta del pie. Deben ser lo suficientemente largos (tamaño adecuado) para cubrir completamente los pies y los dedos de los pies del boxeador. La parte delantera de la protección del pie se sujeta con tiras elásticas para el dedo gordo y el segundo dedo del pie. La protección para los pies se sujeta a los pies con tiras elásticas autoadhesivas en la parte posterior de los pies, por encima del talón. La protección de los pies es obligatoria en todas las disciplinas de tatami.

Art.3.7 Espinilleras

Las espinilleras están hechas de material de gomaespuma dura. Una espinillera debe cubrir la espinilla desde debajo de la rodilla hasta la parte superior de los pies. Las espinilleras se sujetan a la pierna con un mínimo de dos tiras elásticas autoadhesivas. No se permite ningún otro tipo de cinta plástica para fijar la protección a la espinilla. No se permiten espinilleras con elementos de metal, madera o plástico duro. Las espinilleras son obligatorias en todas las disciplinas de tatami.

Art.4 – Uniformes

Los pantalones largos deben extenderse desde la cintura hasta la articulación del tobillo. Los pantalones deben tener una cintura elástica, mínimo 10 centímetros de ancho en un color diferente al del pantalón.

Los boxeadores masculinos y femeninos usan pantalones en los combates Point Fighting y Light Contact. El corpiño (superior, superior) lo usan las luchadoras de kickboxing en todas las disciplinas de tatami.

Los boxeadores masculinos y femeninos usan pantalones cortos de kickboxing en los combates de Kicklight Contact. Los pantalones cortos deben tener una cintura elástica, mínimo 10 centímetros de ancho en un color diferente al de los pantalones cortos. Pueden usar los nombres o insignias de los patrocinadores.

La publicidad o los logotipos de los patrocinadores se pueden usar en el uniforme de la siguiente manera:

- Top: En la parte delantera o trasera
- Pants: en el lado entre la rodilla y el área de la cadera, en la parte delantera o trasera central
- Shorts: en el lado entre la rodilla y el área de la cadera, en la parte delantera o trasera central

Si los promotores y patrocinadores no desean que los kickboxers usen publicidad que no sea la suya, el promotor y su patrocinador deben brindar patrocinio a los kickboxers o países por una cantidad igual a la que han cedido de su patrocinador individual.

Art.5 – Uniforme y equipo del kickboxer

Art.5.1 Kickboxers en Point Fighting

- Protector bucal, (protección de senos para kickboxers femeninos), guantes, vendas para manos (opcional), protección de ingle, espinilleras y protección de pies.
- Los peleadores masculinos usan pantalones largos (torso descubierto) y los peleadores femeninos usan un TOP (arriba) y pantalones largos.

Art.5.2 Kickboxers en Light Contact

- Protector bucal, (protección de senos para kickboxers femeninos), guantes de box, vendas para manos, protección de ingle, espinilleras y protección de pies.
- Los peleadores masculinos usan pantalones largos (torso descubierto) y los peleadores femeninos usan un TOP (arriba) y pantalones largos.

Art.5.3 Kickboxers en Kicklight Contact

- Protector bucal, (protección de senos para kickboxers femeninos), guantes de box, vendas para manos, protección de ingle, espinilleras y protección de pies.
- Los peleadores masculinos usan shorts (torso descubierto) y los peleadores femeninos usan un TOP (arriba) y shorts.

Art.6 – Procedimiento para verificación de equipos y uniformes

El control del equipo de seguridad y del uniforme de los boxeadores será realizado por el referee. Los kickboxers deben estar adecuadamente acondicionados para participar en su disciplina elegida, no deben tener lesiones o enfermedades que puedan dañarlos a ellos mismos o a otros kickboxers. Su cara debe estar naturalmente seca y se permite grasa razonable. No está permitido entrar a un partido mientras se está sangrando. Además, no está permitido entrar a un partido con escayolas pegadas o con tampones en las fosas nasales o con cortes o rasguños.

El referee le pedirá al entrenador que limpie la cara y el cuerpo del boxeador.

No está permitido participar en un combate con ningún tipo de joyas, aretes, tachuelas u otros adornos. Tampoco se permiten perforaciones en la lengua ni en el ombligo. No se permite sujetar el cabello con ningún tipo de hebilla de metal, plástico o dura. Solo se permiten tiras elásticas o de algodón para este fin.

Antes de comenzar un combate, el referee debe estar completamente seguro de que el equipo de seguridad y el uniforme del kickboxer son completamente funcionales para la seguridad del kickboxer y cumplen con las reglas de Wako Pro.

Art.7– Rondas

En Wako Pro, la duración de los partidos es la siguiente.

- Combates femeninos
 - A. Combate por el título mundial 5 asaltos de 2 minutos
 - B. Combates por el título intercontinental y continental 5 asaltos de 2 minutos
 - C. Combate por el título nacional 5 asaltos de 2 minutos
 - D. Combate internacional 3/5 round de 2 minutos
- Combates masculinos
 - A. Título mundial 7 rondas de 2 minutos
 - B. Intercontinental y continental 7 rondas de 2 minutos
 - C. Combate por el título nacional 5 asaltos de 2 minutos
 - D. Combate internacional 3/5 round de 2 minutos

En todos los estilos con un minuto de descanso entre cada rond.

Art.8 – Clases de peso y peso en trámites

Se requerirá prueba positiva de edad en todos los eventos.

En cualquier evento por el título de Wako Pro, los boxeadores de cada categoría de peso se pesarán el día

antes de que comience la pelea por el título. El promotor tiene que organizar el pesaje oficial en el momento que sea mínimo 24 horas antes de la pelea por el título.

Wako Pro Supervisor podrá modificar estas condiciones en caso de retraso inevitable de los kickboxers involucrados en la gala. El supervisor de Wako Pro realizará el pesaje. Los representantes de Wako Pro de cualquier país o entrenadores de kickboxing pueden estar presentes, pero no pueden intervenir en ninguna ocasión.

Cada kickboxer se pesará oficialmente una sola vez. El peso registrado en esa ocasión es definitivo. Sin embargo, si un kickboxer no ha alcanzado el peso adecuado durante el pesaje oficial, tiene una hora extra para hacerlo.

El peso es lo que muestra la báscula cuando el kickboxer está desnudo. El peso debe mostrarse en medidas métricas. Se pueden utilizar balanzas electrónicas. A un boxeador se le permite pelear únicamente dentro de la categoría definida por el pesaje.

Cada kickboxer debe estar en posesión de un certificado médico, que indique que está apto para pelear, emitido por una institución médica autorizada para ese evento específico únicamente. Cada kickboxer debe estar en posesión de un seguro completo que cubra solo ese evento específico.

HOMBRE (de 18 a 45 años)	MUJER (de 18 a 40 años)
Hasta 57.000 kg	Hasta 50.000 kg
Hasta 63.000 kg	Hasta 55.000 kg
Hasta 69.000 kg	Hasta 60.000 kg
Hasta 74.000 kg	Hasta 65.000 kg
Hasta 79.000 kg	Hasta 70.000 kg
Hasta 84.000 kg	Más de 70.000 kg
Hasta 89.000 kg	
Hasta 94.000 kg	
Más de 94.000 kg	

Art.9 – Oficiales

- Wako Pro Judges/Referees age limit is 65.
- El límite de edad de los jueces/árbitros de Wako Pro es de 65 años.
- Los jueces/árbitros de Wako Pro deben asistir a los seminarios internacionales de árbitros de Wako Pro antes de oficiar en cualquier evento de Wako Pro. Su licencia emitida por Wako Pro HQ junto con el contrato debe renovarse cada dos años.
- Los jueces profesionales de Wako tienen que usar clickers para contar los puntos de puntuación mientras están de servicio.
- Para Point Fighting el referee levantará sus brazos inmediatamente para indicar el kickboxer que anotó primero el punto. Para otorgar una puntuación, debe haber un mínimo de dos decisiones concurrentes del Árbitro y los Jueces.

Durante los eventos de Wako Pro, cada combate debe ser supervisado por un árbitro reconocido por Wako Pro, que oficiará en el tatami, pero no completará los documentos de puntuación.

Para Lightcontact y Kicklight, tres jueces profesionales de Wako, que estarán sentados lejos de los espectadores, deben calificar cada combate. Cada uno de los tres Jueces debe estar sentado en la esquina del tatami, solo para peleas por puntos los Árbitros pueden moverse a lo largo de las líneas laterales del tatami.

En la pelea por el título para garantizar la neutralidad, el cuartel general de Wako Pro actuará de acuerdo con las siguientes reglas:

- 3 jueces deberán provenir de un país diferente al de los demás y al de los dos luchadores

(jueces neutrales)

Las personas encargadas de arbitrar o juzgar un combate, o una serie de combates, no podrán en ningún momento del combate o combates actuar como gerente, entrenador, entrenador o segundo de un kickboxer o equipo de kickboxers que participan en acerca de.

El Árbitro y los Jueces deberán vestirse de la siguiente manera:

Pantalones negros limpios, camiseta Wako Pro o una que le regale el promotor, corbata Wako Pro, chaqueta negra con la insignia de Wako Pro y zapatillas deportivas negras.

Art.9.1 Supervisor

El supervisor de Wako Pro será nombrado entre uno de los jueces neutrales. Él es responsable de ver que el evento de Wako Pro se organice completamente bajo las reglas de Wako Pro.

El supervisor de Wako Pro debe:

- Designar el referee y los Jueces para cada combate.
- Supervisar y mejorar los estándares del referee y los Jueces y garantizar la conformidad con las reglas y la práctica habitual.
- Verificar que el referee y los Jueces cumplan con sus deberes y responsabilidades y avisar a la sede de Wako Pro si se produce alguna irregularidad.
- Para solucionar cualquier problema previo relacionado con la promoción, informando del resultado a Wako Pro HQ.
- Verificar los papeles de puntuación para asegurar que:
 - La puntuación se ha contado correctamente.
 - Los nombres de los kickboxers son correctos.
 - El ganador correcto ha sido nombrado.
- Para autenticar los papeles de puntuación e inspeccionar la puntuación.
- Anunciar el resultado del combate al locutor.
- Tomar cualquier decisión en caso de que el referee o los Jueces no pudieran continuar.
- Para informar a la sede de Wako Pro, el nombre de cualquier kickboxer que viole las reglas o muestre un desempeño deficiente.

Y que todos los resultados, fotos e información general se enviarán a la sede de Wako Pro en los próximos cinco días a partir del día en que se llevó a cabo el evento de Wako Pro.

Art.9.2 Referee

Designación y Participación:

- En los eventos Wako Pro aprobados, cada combate será controlado por un referee aprobado por Wako Pro que oficiará sobre el tatami y no puntuará el combate.

Deberes

- El cuidado de los kickboxers debe ser la principal preocupación del referee.
- Ver que las reglas y el juego limpio se cumplan estrictamente.
- Mantener el control del combate en todas sus etapas.
- Para evitar que un kickboxer débil reciba un castigo indebido e innecesario.
- Para usar tres palabras de mando:
- “Alto” al ordenar al peleador de kickboxing que deje de pelear.
- “Pelea” cuando se le ordena al peleador de kickboxing que continúe peleando.
- “Break” al romper un clinch, orden a la cual cada kickboxer debe dar un paso atrás antes de continuar peleando.
- Indicar a un kickboxer mediante signos o gestos explicativos adecuados cualquier infracción de las reglas.
- En caso de que uno o ambos kickboxers sean sordos, el referee puede usar un toque con la mano en el hombro o en el brazo para “detener” y “interrumpir” el combate.
- El referee no indicará el ganador, levantando la mano de un boxeador o de otra manera, hasta que se haya hecho el anuncio.
- Cuando el referee haya descalificado a un luchador de kickboxing o detenido el combate, el referee primero informará al Supervisor qué luchador de kickboxing ha sido descalificado o la razón por la cual se detuvo el combate, para que el Supervisor pueda instruir al locutor para que la decisión sea correctamente conocida. el público.
- Debe dar todas las órdenes en inglés
- Será responsable de la aplicación de las Reglas durante todo el combate y se asegurará de que se registren todos los puntajes, penalizaciones y advertencias.
- Al final de un combate, reúna y verifique los papeles de puntuación de los tres Jueces. Después de la verificación, debe entregarlos al Supervisor.
- Cuando se anuncia el ganador, el referee debe levantar el brazo del kickboxer.

Autoridades del Referee

- Detener un combate en cualquier momento si lo considera unilateral.
- Detener un combate en cualquier momento si uno de los peleadores de kickboxing ha recibido un golpe o lesión no autorizados por los cuales el Referee decide que el peleador de kickboxing no debe continuar.
- Detener un combate en cualquier momento si considera que los kickboxers no se están comportando de acuerdo a las reglas. En tales casos, el Referee puede descalificar a uno o ambos kickboxers.
- Amonestar a un peleador de kickboxing o detener el combate y advertir a un peleador de kickboxing contra faltas para garantizar el cumplimiento de las reglas de Wako Pro.
- Descalificar a un boxeador que no cumpla inmediatamente con las órdenes del Referee, o se comporte con el Árbitro de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.
- Amonestar, remover y descalificar a un segundo que haya infringido las reglas de Wako Pro.
- Con o sin previo aviso, descalificar a un kickboxer por cometer una falta.
- Interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables o relevantes para el concurso real o decidir

y actuar sobre cualquier circunstancia del concurso que no esté cubierta por una regla.

Chequeo medico

Un Referee, antes de oficiar en cualquier evento internacional realizado bajo las reglas de Wako Pro, deberá someterse a un examen médico en cuanto a su aptitud física para llevar a cabo las funciones de Referee en el tatami. La visión del Referee será corregible a 20/80 o mejor. No se permite el uso de anteojos por parte de un Referee durante un combate, pero se permiten lentes de contacto.

Derecho a revisar al kickboxer

Equipo y Uniforme – El Referee revisará el equipo de seguridad y el uniforme del kickboxer cuando el kickboxer esté en el tatami. El árbitro descalificará de la competencia a cualquier peleador de kickboxing que se niegue a usar equipo de seguridad; sin embargo, esta situación puede corregirse de inmediato a discreción del Referee dentro de los cinco minutos, de lo contrario, el kickboxer será descalificado. Durante el combate, si el guante o la vestimenta del boxeador se suelta o daña, el Referee detendrá el combate para que lo atiendan.

Derecho a controlar a los jueces

El Referee debe verificar las posiciones correctas de los jueces antes del combate.

Advertencia oficial (punto negativo) – Si un boxeador comete una infracción de las reglas, pero su falta no es demasiado grave para descalificarlo, el Referee debe detener la acción para advertirle o, si la infracción es grave, ordenar una deducción de puntos. Para ordenar una deducción de puntos, el Referee debe mostrar claramente la acción para que el peleador entienda la razón y el objetivo de la deducción de puntos. El Referee debe mostrar su señal con la mano a todos los Jueces indicando que hay una orden para deducir un punto. El Referee debe señalar al boxeador y mostrar claramente a cuál se le restará un punto. Solo se pueden dar tres advertencias oficiales al mismo boxeador en un combate. La cuarta advertencia trae la descalificación (el procedimiento comienza desde la 1ra advertencia verbal dirigida solo al kickboxer, la 1ra advertencia oficial dirigida al kickboxer y los Jueces, la 2da advertencia oficial - otorgando el primer punto menos dirigida al kickboxer y los Jueces, la 3ra advertencia oficial - otorgando la segunda punto negativo dirigido a los kickboxers y jueces, la cuarta advertencia oficial es la descalificación del kickboxer). El kickboxer que no obedezca las instrucciones del Referee, actúe en contra de las reglas, pelee de manera antideportiva o cometa faltas será amonestado, advertido o descalificado.

Las advertencias dadas a la esquina de un kickboxer cuentan en contra del kickboxer.

Cuando se ha dado una advertencia por una falta en particular (por ejemplo, sujetar o remachar), el Referee dará la siguiente advertencia al boxeador si comete la misma o cualquier otra infracción de las reglas. Si un Referee cree que se ha cometido una infracción sin su conocimiento, tendrá derecho a detener el combate y consultar a los Jueces y al Supervisor.

Después de haber dado la amonestación, el Referee ordena pelear a los kickboxers.

Advertencia verbal - Una advertencia verbal significa una advertencia dada por un referee a un boxeador por violar las reglas. Para hacer esto, no necesita detener la pelea y puede reprender a los boxeadores durante la pelea. Una tercera amonestación por el mismo tipo de falta requerirá obligatoriamente una amonestación oficial.

Salud y seguridad

- El Referee debe usar guantes médicos y debe cambiarlos después de cada combate.

Art.9.3 Jueces

- **Para Light contact y Kicklight** contactar a cada juez debe considerar independientemente los méritos de los dos kickboxers, y debe elegir al ganador, de acuerdo con las reglas.
- Durante el combate, no hablará con el kickboxer, otros Jueces o cualquier otra persona, con excepción del Árbitro. Puede, si es necesario, al final de una ronda, notificar al Referee sobre cualquier incidente que se haya perdido, por ejemplo, informarle sobre el mal comportamiento de un segundo, etc.
- Un juez utilizará clickers para contar los puntos. El juez usará el reverso del papel de puntuación para marcar los puntos que contó para cada kickboxer por separado. Los puntos se marcarán con números para cada ronda por separado al final de cada ronda. De acuerdo con la cantidad de puntos, en la primera página del papel de puntuación, el juez otorgará de 10 a 8 puntos a cada kickboxer en el siguiente sistema:
 - Si la puntuación de puntos es la misma, 10 – 10
 - Si la diferencia de los puntos es de 2 a 8, 10 – 9 para kickboxer logró más puntos
 - Si la diferencia de los puntos es más de 8, 10 – 8 para kickboxer logró más puntos
 - Siempre la esquina roja está en el lado izquierdo y la esquina azul en el lado derecho de ambos lados del papel de puntuación.
- El juez no abandonará su lugar hasta que se haya anunciado la decisión.

Art. 9.4 Sistema electrónico de puntuación abierta

- Para el contacto Light y Kicklight, se puede utilizar un sistema electrónico de puntuación abierto. Este sistema es el siguiente:
- Los tres Jueces usan un mouse con botones que indican las dos esquinas.
- Una pantalla mostrará el estado de los puntos para ambos kickboxers de los distintos jueces en todo momento.
- Las pantallas serán visibles para la audiencia y para los entrenadores involucrados ya sea con pantallas de TV y/o pantallas enrollables.
- Faltas, amonestaciones, puntos negativos y tiempo también se muestra en pantalla, administrando desde el ordenador de la secretaría de tatami.
- El sistema será administrado por el cronometrador. El combate y sus datos se almacenan como un archivo PDF en la computadora en la mesa del jurado.
- Para peleas por Puntos, un dispositivo electrónico (claramente visible para los Jueces y el Supervisor) informará el puntaje logrado por los dos kickboxers y otorgado por la mayoría de los Jueces.

Art.9.5 Cronometrador

- La tarea de un cronometrador es realizar un seguimiento del número y la duración de las rondas, así como del tiempo de descanso.
- Se sentará en la mesa oficial.
- Diez segundos antes del comienzo de cada ronda, despejará el tatami, dando orden de "Segundos fuera" al locutor.
- Tocará el gong al principio y al final de cada ronda.

- Detendrá el combate temporalmente, cuando se lo solicite el Árbitro.
- Llevará la cuenta del tiempo extra con un reloj o un cronómetro
- Los intervalos entre rondas tendrán una duración de un minuto.
- El tiempo debe ser visible todo el tiempo para los entrenadores

Art.9.6 Locutor

Para todos los eventos Wako Pro aprobados, el locutor oficial debe tener las siguientes calificaciones: Fluidez en varios idiomas (inglés es obligatorio). Una excelente comprensión de las reglas de Wako Pro.

El Promotor es responsable de contratar un locutor profesional para el evento mencionado.

- Se sentará en mesa oficial y dependerá del Supervisor
- Anunciará el número de la ronda, antes de que comience.
- Debe anunciar de manera clara y sucinta las comunicaciones del Supervisor al público
- Diez segundos antes del inicio de cada vuelta, despejará el tatami, dando orden "Segundos fuera"
- Anunciar el nombre, la esquina y el peso del kickboxer antes del combate y nuevamente cuando los kickboxers lleguen al tatami.
- Ordenar los segundos para salir del tatami cuando suene la campana.
- Anunciar el nombre y el rincón del ganador.

Art.9.7 Coach y Second

Un coach y un second deben obedecer las siguientes reglas puede ayudar a cada kickboxer..

Solo el entrenador y el segundo pueden entrar al tatami y solo uno de ellos a la vez puede estar dentro del tatami.

- un second puede abandonar el combate en nombre de su kickboxer y también puede, si el kickboxer se encuentra en una gran dificultad, arrojar la toalla al tatami.
- Durante el combate, ni el coach o second pueden estar sobre el tatami. Deberán, antes de cada ronda, retirar taburetes, toallas, cubos, etc.
- No se permitirá la entrada al coach al tatami durante el transcurso de un combate.
- Todo coach, second u oficial, que anime o incite a los espectadores a dar señales de consejo o aliento a un kickboxer durante un round, podrá ser suspendido de su función en la competencia en curso.
- Un ccoach o second que viole las reglas puede recibir una advertencia o ser descalificado por el referee.

Art. 10 – Decisiones

Las siguientes decisiones podrían poner fin a la pelea:

Gana por Puntos (P). Al final de un combate, el ganador se determinará sobre la base del número total de puntos anotados durante el combate. El kickboxer que haya anotado la mayor cantidad de puntos será declarado ganador. Si ambos kickboxers están lesionados y no pueden continuar el combate, el kickboxer que haya anotado más puntos en el momento en que se detiene el combate será declarado ganador. Esta regla se aplicará solo en caso de que la lesión no haya sido causada intencionalmente y si ya hay dos rondas terminadas.

Ganar por Retiro (AB). Si un kickboxer se retira voluntariamente debido a una lesión o arrojar una toalla en el ring por un segundo, o si el kickboxer no reanuda la pelea inmediatamente después del descanso entre asaltos, el oponente será declarado ganador.

Concurso de detención ganada por el árbitro (RSC) Superado: 'RSC' es un término que se usa para detener un combate cuando un kickboxer es superado o no está en condiciones de continuar. Si un kickboxer, en opinión del referee, está siendo superado o está recibiendo un castigo excesivo, el combate se detendrá y el oponente será declarado ganador.

Gana por lesión del concurso de detención del árbitro (RSCI). Si un kickboxer, a juicio del Médico Oficial/ referee, no está en condiciones de continuar debido a una lesión sufrida por golpes correctos u otra acción o está incapacitado por cualquier otra razón física, el combate se detendrá y el oponente será declarado ganador por RSCI. En caso de que ambos kickboxers se lesionen al mismo tiempo, el kickboxer con la puntuación más alta en el momento de la decisión será el ganador.

El derecho a tomar esta decisión recae en el referee, quien puede consultar con el Jurado Médico o el Jurado Médico tiene derecho a indicar al referee que detenga el combate utilizando cualquier forma de comunicación.

Cuando un referee llama a un Doctor al tatami para examinar a un boxeador, solo estos dos oficiales deben estar presentes. No se debe permitir el ingreso de ninguna otra persona al cuadrilátero o en la plataforma.

Gana por Descalificación (DISQ). Si un kickboxer es descalificado, el oponente será declarado ganador. Si ambos kickboxers son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia.

Un kickboxer descalificado por cualquier comportamiento no ético o asuntos disciplinarios no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo, premio honorífico o calificación, en relación con cualquier etapa de la competencia en la que este kickboxer haya sido descalificado y la mala conducta debe ser informada al comisión disciplinaria.

Sin concurso (NC). Un combate puede ser terminado por el referee dentro de la distancia programada debido a un hecho que está fuera de la responsabilidad del kickboxer o del control del referee, como el daño del tatami, la falla del suministro de iluminación, condiciones climáticas excepcionales, etc. En tales circunstancias, el combate será declarado "sin competencia".

En el caso de Campeonatos, un combate se declara No Contest, también por lesión, si no se da por terminado el segundo round.

Decisión en Caso de Empate. Al final de un combate, si los kickboxers están empatados en puntos, la decisión se tomará por la mayoría de los Jueces con base en las siguientes actuaciones del kickboxer:

- quien fue mejor y gano la ultima ronda
- quien ha mostrado mejor estilo

Un combate de Point Fighting no puede terminar en empate. Al final de las rondas establecidas, en caso de empate se realizará una ronda extra. La duración de la ronda extra es de un minuto. En caso de empate después de la ronda extra, el combate continuará hasta que se haga el primer puntaje. El ganador será el kickboxer que anote primero.

Incidentes en el tatami fuera del control del referee. Si sucede algo que no permite que el combate continúe dentro de un minuto después de que haya sonado la campana para el comienzo de la primer round por ej. corte de energía, el combate se detendrá y el resultado será "No contest". Si el incidente ocurre en la segunda ronda, o más, de un combate, se dará por terminado el combate y se pedirá a los Jueces que den una decisión sobre el ganador del combate. Si el combate debe detenerse y puede reanudarse, la puntuación se registrará y se trasladará al momento de reanudar el combate.

Art. 11 – Cambio de decision

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

- Se descubren errores que ocurrieron en el cálculo de los puntos;
- Uno de los jueces declara que cometió un error y cambió las puntuaciones de los kickboxers;
- Hay violaciones evidentes de las reglas de Wako Pro.

Protestas regulares

Si un equipo quiere protestar por un resultado, el Supervisor debe recibirlo por escrito dentro de los 15 minutos posteriores al combate. La protesta por escrito debe describir claramente el problema. El Supervisor debe entregar la protesta a todos los Jueces y referees involucrados quienes también considerarán el problema. La protesta será atendida de inmediato.

Protestas irregulares Las protestas irregulares relacionadas con desacuerdos de decisiones, donde las protestas de los kickboxers retrasando más el programa en el tatami, como sentarse en el tatami, decidido por él mismo o estimulado por su entrenador/equipo para hacerlo, serán reaccionadas directamente por el Supervisor que tiene todo el poder de acuerdo con las reglas de Wako Pro para garantizar que el evento continúe. El supervisor puede, si es necesario, solicitar asistencia de seguridad para brindar respeto a las reglas de Wako Pro.

Una protesta solo se manejará en una carta escrita y una protesta no se manejará si las acciones mencionadas anteriormente están en su lugar.

Evidencia en video

Las imágenes de video no se aplican a los eventos de Wako Pro. Las secuencias de vídeo no podrán utilizarse para resolver dudas, reclamaciones o aclaraciones.

Art. 12 – Otorgamiento de Puntos

En la adjudicación de puntos, se deben respetar las siguientes reglas:

Directiva 1 - relativa a los golpes

Durante cada ronda, un Juez marcará la puntuación respectiva para cada kickboxer, de acuerdo al número de golpes que cada uno haya asestado. Para ser puntuado, un golpe de puño o patada debe provenir de la distancia adecuada, con potencia controlada, con área de golpeo legal, caer en área de blanco legal y no ser bloqueado, ni siquiera parcialmente desviado o detenido. El valor de los golpes registrados en un combate se contabilizará al final de cada asalto y se otorgará al mejor kickboxer, según su grado de superioridad.

No se tendrán en cuenta los golpes dados por un kickboxer:

- si son contrarios a las normas
- si caen sobre los brazos o si están bloqueados
- si vienen con toda la potencia

Directiva 2 - relativa a las infracciones

Durante cada ronda, un Juez no puede sancionar cada infracción que observe, independientemente de que el referee la haya notado o no. Tiene que llamar la atención del Árbitro sobre esa infracción. Si el referee da una amonestación oficial a uno de los kickboxers, los Jueces pondrán una "W" en la columna correspondiente junto a los puntos del kickboxer que ha recibido la amonestación, certificando así, que debe quitársela a su puntuación final.

Directiva 3: otorgar puntos

Los puntos se darán por ronda. No se darán fracciones de puntos. Al final de cada ronda, el kickboxer más hábil (el que haya anotado más puntos) recibirá 10 puntos y su oponente proporcionalmente menos (10-9). En caso de que haya más de 8 puntos de diferencia en la misma ronda, la puntuación será 10-8. Si ambos kickboxers han anotado los mismos puntos, cada uno recibirá 10 puntos.

Para Point Fighting, un dispositivo electrónico (claramente visible para los Jueces y el Juez Principal) informará el puntaje logrado por los dos kickboxers y otorgado por la mayoría de los Jueces.

Si al final de un combate, después de haber juzgado cada asalto de acuerdo con las directivas 1 y 2, ambos kickboxers tienen el mismo número de puntos, el Juez dará ventaja al kickboxer que haya ganado el último asalto, mostrado mejor estilo, mejor técnicas, mejor defensa, mejor estrategia, mejor resistencia y vigor.

Un combate de Point Fighting no puede terminar en empate. Al final de las rondas establecidas, en caso de empate se realizará una ronda extra. La duración de la ronda extra es de un minuto. En caso de empate después de la ronda extra, el combate continuará hasta que se haga el primer puntaje. El ganador será el kickboxer que anote primero.

Art. 13 – Lesiones

El combate debe interrumpirse si se produce una lesión, si el equipo no está en orden o en caso de una larga discusión del Árbitro sobre una infracción de las reglas. El combate solo puede ser interrumpido por el Árbitro (los Jueces secundarios o el médico pueden notificar al Árbitro que se debe detener el tiempo). En caso de lesión, el tiempo sólo podrá interrumpirse hasta que el médico decida sobre la gravedad de la lesión, es decir, si el combate puede continuar o si debe detenerse. El tratamiento de la lesión solo se puede realizar entre asaltos o después del combate. Una interrupción hecha por un médico no debe exceder los 2 minutos. Si es necesario tratar la lesión, se debe detener el combate. En cualquier caso, los cortes no se pueden grabar. Si el combate se detiene debido a una lesión, los árbitros deben decidir:

- quien causo la herida
- si fue o no intencional
- si fue o no autoinfligido.

Si la lesión no fue intencional y el kickboxer lesionado no puede continuar peleando de inmediato, el RSC declara ganador al kickboxer ileso. Si la lesión se debe a una violación de las reglas, el kickboxer responsable será descalificado. Si la lesión se debe a su propia culpa, el RSC declarará ganador al otro kickboxer. En caso de cualquier lesión, el médico y nadie más tiene la última palabra sobre si un kickboxer puede o no seguir peleando. El médico comunicará su decisión al Árbitro quien actuará en consecuencia. Un kickboxer puede dejar de luchar en cualquier momento, levantando el brazo para indicar la rendición. En este caso el Árbitro llamará al otro kickboxer a su lado y lo proclamará ganador por abandono.

Art. 14 – Procedimiento después de la lesión

Si un kickboxer se lesiona en un combate, el médico oficial es la única persona que puede evaluar las circunstancias.

Si un kickboxer permanece inconsciente, solo el Árbitro y el médico oficial a cargo serán puede permanecer en el tatami, a menos que el médico necesite ayuda adicional.

Procedimiento si lesiones en general

En caso de lesiones, el médico oficial puede dar un período mínimo de cuarentena y recomendar tratamiento en el hospital. Un médico oficial puede requerir tratamiento inmediato en el hospital. Si un kickboxer o los delegados del equipo de kickboxer niegan el consejo médico de los médicos oficiales, el médico oficial informará por escrito de inmediato al supervisor que toda responsabilidad médica está negada y queda en manos del kickboxer y su equipo. Sin embargo, el resultado oficial sigue siendo válido.

Art. 15 – Aptitud médica

Un kickboxer podrá pelear en un evento autorizado por Wako Pro solo después de haber sido declarado apto para pelear por un médico deportivo oficial, nombrado por el representante de Wako Pro y aprobado por el supervisor de Wako Pro, en el país donde se lleva a cabo el evento. Todos los kickboxers que peleen en el extranjero deberán tener un certificado establecido por un médico, que certifique que el kickboxer, antes de salir de su país, se encontraba en buenas condiciones físicas y no tenía lesiones, infecciones o problemas médicos que pudieran afectar su capacidad para pelear en la visita. Este certificado se adjuntará al pasaporte deportivo nacional del boxeador, de acuerdo con la práctica de su asociación y se presentará durante el examen médico que precederá al pesaje. Los kickboxers tuertos, sordos, mudos y epilépticos no pueden pelear. Los lentes de contacto duros están prohibidos mientras el kickboxer está en el tatami. No se permitirá participar en un combate a un peleador de kickboxing si tiene vendajes en una herida, un corte, una lesión, una ulceración, una laceración o sangre que fluye en la cabeza o la cara, nariz y orejas incluidas.

Art. 16 – Ayudante de medicos

Un médico deportivo oficial reconocido debe estar presente durante todo el evento y no debe abandonar su lugar antes del final del último combate o antes de ver a los kickboxers que hayan tomado parte en él. Debe haber personal de ambulancia en el sitio con un mínimo de una ambulancia.

Art.17– Salud de los kickboxers

Wako Pro es un miembro oficial de WADA, habiendo adoptado completamente su Código.

Se pide a todos los kickboxers que lo respeten y que entrenen sin usar drogas que puedan afectar el rendimiento de los kickboxers. Cualquier droga o sustancia química ingerida por un kickboxer, que no esté incluida en la dieta normal del kickboxer, está prohibida. Cualquier kickboxer u oficial que viole este código puede ser descalificado o suspendido por Wako Pro. Cualquier kickboxer que se niegue a someterse a un examen médico o prueba de dopaje después de un combate, para verificar que no ha infringido esta regla, podrá ser descalificado o suspendido. Lo mismo ocurrirá en el caso de que un funcionario aliente tal negativa. Se permite el uso de anestésicos locales, si así lo acuerda un médico de la Comisión Médica.

Wako Pro se refiere y adopta las Reglas de Dopaje de la AMA.

Capítulo 2 – Wako Pro Point Fighting

reglasArt.1 – Definción

La pelea por puntos es una disciplina de lucha en la que dos peleadores de kickboxing luchan con el objetivo principal de anotar puntos definidos utilizando técnicas legales controladas con velocidad, agilidad y concentración. La principal característica de Point Fighting es la entrega, la técnica y la velocidad. La competencia en Point Fighting debe ejecutarse en su verdadero sentido con un contacto bien controlado. Es una disciplina técnica con igual énfasis

poner en técnicas de manos y pies. Las técnicas (puñetazos y patadas) están estrictamente controladas. En cada punto válido (punto que se da, con parte legal de mano o pie a blancos legales y con técnica legal) el Árbitro detiene el combate y al mismo tiempo que los dos Jueces, muestra con sus dedos el número de puntos en la dirección del kickboxer al que se le otorga el punto o puntos.

Art.2 – Áreas legales de golpeo

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando las técnicas de lucha autorizadas:

- Cabeza, frente, costado, espalda y frente
- Torso, frontal y lateral
- Pies, solo para barrer (solo a la altura de los tobillos)

Art.3 – Áreas Ilegales de golpeo

- Parte posterior del torso (riñón y columna)
- Parte superior de los hombros
- Cuello al frente, costados, espalda
- Debajo del cinturón (excepto para barridos de pies)

Art.4 — Técnicas Legales

Técnicas de golpeo:

- Punch, back fist, ridge hand, hook punch

Técnicas de pateo

- front kick
- sidekick
- roundhouse kick
- heel kick (sole of the foot only)
- crescent kick
- axe kick (sole of the foot only)
- jump kicks
- spinning jump kicks

Técnicas de lanzamiento:

Barridos con los pies (solo al nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnicas de mano/patadas o para llevar al oponente desequilibrado al tatami o tocarlo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante todo el período de combate.

Todas las técnicas deben usarse con potencia controlada. No se puntuará ninguna técnica que esté parcialmente desviada o bloqueada.

Art.5 – Técnicas y acciones ilegales

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes o golpes con la cabeza, el hombro, el antebrazo, el codo, la rodilla, estrangular al oponente y presionar con el brazo o el codo en la cara del oponente
- Golpear con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano
- Golpes aterrizando en la espalda del oponente, y especialmente cualquier golpe en la nuca y puñetazo en los riñones.

- Acostado, luchando y lanzando en el clinch
- Un ataque a un oponente que está derribado o que está en el acto de levantarse
- Abrazar
- Agacharse por debajo del cinturón del oponente de una manera peligrosa para el oponente
- Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura e intencionalmente caer, correr o dar la espalda para evitar un golpe
- Expresiones inapropiadas, agresivas u ofensivas durante la ronda
- No dar un paso atrás cuando se le ordena romper
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el referee haya ordenado "romper"
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un referee en cualquier momento
- Escupir protector de encías (protector de dientes)
- Remachado sin ningún motivo
- Golpear por debajo del cinturón, enganchar, hacer tropezar y golpear con las rodillas o los codos
- Golpear mientras engancha al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe
- Bajar repentinamente la cabeza por debajo del cinturón del oponente de una manera que sería peligrosa para este último
- Ataque con la rodilla, el codo, la mano con cuchillo, los cabezazos, el pulgar y el hombro
- Atacar las piernas del oponente con patadas
- Darle la espalda al oponente, huir, caerse, agarre intencional, técnicas ciegas, lucha libre y agacharse por debajo de la cintura del oponente
- Usar medios artificiales para una defensa pasiva y caer intencionalmente, para evitar un golpe
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante una ronda
- Continuar después de que se haya dado la orden de "parar" o "romper" o finalizar la ronda.

Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, según su gravedad, dar lugar a advertencias o incluso a la descalificación.

Art.6 – Puntos

Art. 6.1 Criterios de puntuación

Una técnica legal golpea un objetivo legal. El área de golpe autorizada de la mano (no la parte interna de la mano) o el pie debe hacer un contacto "limpio y controlado". El referee y el Juez deben ver cómo la técnica golpea el objetivo. No se permite otorgar puntos en función del sonido del golpe. El kickboxer debe estar mirando el punto de contacto al ejecutar la técnica.

Todas las técnicas deben usarse con un poder "razonable". Cualquier técnica que simplemente toque, roce o empuje a un oponente no será puntuada.

Si un kickboxer salta en el aire para atacar o defender, debe caer dentro (de pie) del tatami para anotar después de la ejecución de la técnica, y debe mantener el equilibrio (No se permite tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo). su cuerpo excepto los pies). Si el kickboxer aterriza fuera del área después de la técnica, no anota.

Si un kickboxer pierde el equilibrio debido a su propia inestabilidad después de una puntuación y toca el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, la puntuación no contará.

Si un kickboxer pierde el equilibrio después de una puntuación fuera de su control (empujado o tropezado), entonces la puntuación se mantendrá.

Art. 6.2 Llamadas que pueden hacer los referees y jueces (puntos)

referees y Jueces decidirán sólo de acuerdo a sus opiniones basadas en lo que han visto. Los oficiales no pueden cambiar la decisión mayoritaria del refereees o del Juez. Si ha ocurrido un error técnico WAKO PRO El supervisor del tatami puede indicar tiempo y consultar con los oficiales para buscar aclaración. El Supervisor de WAKO PRO puede cambiar la decisión de un refereees o Juez solo cuando el refereees o Juez cometió un "error material". Un error material es:

1) Una suma incorrecta de puntos

2) El Referee dio un punto a un boxeador que se dejó caer o salió después de recibir el punto. El referee no puede otorgar un punto por sí mismo. Es por mayoría solamente.

Art. 6.3 Puntaje

Los brazos se levantan inmediatamente para indicar el kickboxer que anotó. Para otorgar una puntuación, debe haber un mínimo de dos decisiones concurrentes del referee y los Jueces.

Si el referee y un Juez muestran dos brazos levantados (punto para ambos kickboxers) y otro Juez señala a un kickboxer, la decisión del referee debe ser el punto apropiado para ambos kickboxers.

Si el referee muestra dos puntos (patada a la cabeza) y un Juez muestra un punto, el referee debe preguntarle al Juez qué vio, una técnica de patada o una técnica de puñetazo. Si el Juez vio una técnica de patada, el referee otorgará un punto al boxeador, y si el Juez vio una técnica de puñetazo, el referee indicará que no se anotó ningún punto.

En situaciones en las que haya el mismo número de brazos levantados, ambos kickboxers recibirán una puntuación.

Art. 6.4 NO puntaje

Los brazos se cruzan frente al referee o los Jueces a la altura de la cintura, si el referee o el Juez no pueden ver que la técnica golpea un área de objetivo legal.

Si el referee o Juez indica un puntaje y los otros dos señalan que no vieron, entonces no se puede otorgar ningún puntaje.

Si uno de los kickboxers no obtiene un mínimo de dos brazos, NO se puede otorgar puntaje.

Si el referee ordena ALTO y emite una advertencia a uno de los kickboxers, no se le puede otorgar ningún punto al kickboxer infractor. Sin embargo, el otro kickboxer puede recibir un punto y también puede recibir una puntuación adicional debido a la advertencia a su oponente.

EJEMPLO: Uno de los kickboxers ejecuta una técnica que amerita una puntuación, mientras que el otro kickboxer viola las Reglas por segunda vez. Se puede otorgar una puntuación por la técnica limpia y legal del primer kickboxer y, al mismo tiempo, se puede otorgar un punto de penalización por la violación de la Regla de su oponente. Ambos deben ocurrir al mismo tiempo exacto.

Art. 6.5 Otorgar puntos

Si el Árbitro ve una acción que se considera un punto válido, ordenará ALTO e inmediatamente señalará el punto, al igual que los Jueces. El Árbitro cuenta las decisiones y otorga el puntaje al kickboxer apropiado. Cada Juez debe tomar una decisión inmediata siguiendo la orden del Árbitro.

Si uno de los Jueces ve una acción que se considera una puntuación válida, debe señalar al Árbitro inmediatamente, quien ordenará "ALTO" y el Árbitro y el Juez deben señalar en ese momento sus puntos. En todos los casos, sólo cuando exista una clara mayoría de convocatoria, se podrá otorgar punto o puntos.

Golpe – 1 punto

Patada al cuerpo – 1 punto

Barrido de pie que lleva al oponente a tocar el suelo con cualquier parte de su cuerpo excepto los pies – 1 punto

Patada a la cabeza – 2 puntos

Patada en salto al cuerpo – 2 puntos

Patada en salto a la cabeza – 3 puntos

Art. 6.6 Resúmenes otorgando puntos

Después de cada puntuación reconocida, se dará la orden de ALTO y el referee y los dos Jueces darán una votación inmediata para indicar quién anotó. La puntuación se llevará a cabo a través de todas las rondas. El Ganador del combate será el kickboxer con mayor puntaje al final del combate. El ganador también será el kickboxer que primero alcance 25 puntos en total antes del final de la última ronda.

Art. 6.7 Penalización – Salidas (avisos, descalificaciones y salidas)

Las advertencias deben darse en voz alta y clara para que tanto los boxeadores como sus entrenadores puedan escuchar y comprender la advertencia. El Árbitro debe pararse frente al kickboxer infractor y dar la advertencia.

Para otorgar un punto de penalización, el Árbitro primero debe solicitar que se detenga el tiempo. Deben mirar al anotador y decir que se le otorgará un punto de penalización por punto al kickboxer que será sancionado y en voz alta y clara por qué se sanciona al kickboxer.

Si un kickboxer está atacando y debido a la velocidad hacia adelante se baja del tatami, esto no se considera una salida.

Las advertencias se trasladarán a lo largo del combate a todos los asaltos. Cuando el Árbitro está dando advertencias o un punto de penalización (menos), el tiempo debe detenerse.

Reglas de salida

A diferencia de las reglas oficiales, todas las salidas serán penalizadas con -1 punto. No dispone del sistema de suspensión sobre la cuarta salida.

1ra Salida = Aviso Oficial

2da salida = Advertencia oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

3ra Salida = Advertencia Oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

4ta Salida = Descalificación Comunicada verbalmente al atleta/entrenador con la señal de mano apropiada

Rule Violations (Other than Exits)

1st Verbal Warning (may move to 1st Official Warning if warranted)

1st Official Violation = Official warning

2nd Official Violation = Official warning -1 penalty point given, verbally communicated to kickboxer with hand signal

3rd Official Violation = Official warning -1 penalty point given, verbally communicated to kickboxer with hand signal

4th Official Violation = Official Violation = Disqualification, verbally communicated to kickboxer with hand signal

Art. 6.8 Descalificación

Si se solicita la Descalificación, el Árbitro consultará con los Jueces y con el Supervisor de WAKO PRO para asegurarse de que se están utilizando todos los procedimientos adecuados.

Saliendo del área de combate: Reglas A diferencia de las reglas oficiales, todas las salidas serán penalizadas con -1 punto. No dispone del sistema de suspensión sobre la cuarta salida.

Si un kickboxer abandona el tatami (SALIDA) sin ser empujado, pateado o noqueado por su oponente, será visto como una "Salida Voluntaria" y recibirá una advertencia del Árbitro. En la segunda salida el kickboxer perderá un punto. En la tercera salida - 1 punto. A la cuarta vez, el kickboxer que abandone el tatami será descalificado.

Salir (EXIT) significa

Salir de la línea, incluso con un solo pie: todo el pie debe estar fuera del área designada.

Pisar la línea no debe considerarse como salirse. Si el kickboxer es empujado por su oponente, o si salió de la línea como resultado de un golpe o una patada, no se clasifica como una salida voluntaria.

El hecho de salir es declarado por el Juez cada vez o decidir sobre la base de la decisión de la mayoría.

Las advertencias por abandonar el área se mantendrán como un tema separado de las advertencias por otras infracciones. Todas las salidas serán indicadas al kickboxer y oficial de mesa.

Art. 7. Violaciones de las reglas

- Utilizar técnicas ilegales.
- Evitar la pelea
- Dar la vuelta
- Descenso innecesario para perder el tiempo
- Comentar la decisión del árbitro.
- Comportarse de manera antideportiva.
- Comandos fuertes del Entrenador
- Entrenador entrando en tatami en caso de lesión
- Salidas deliberadas

Por cualquier violación de las reglas por parte de un entrenador, el Árbitro sancionará a su kickboxer.

Las infracciones graves y graves de las reglas pueden tratarse de inmediato con un punto de penalización o incluso la descalificación en casos extremos. Cada vez que un Árbitro piense que es necesaria una descalificación, consultará con todos los Jueces y el Supervisor de WAKO PRO para asegurarse de que se están aplicando los procedimientos adecuados. Un kickboxer no puede recibir un punto y una advertencia al mismo tiempo.

Detener el combate (Time-out)

Solo el árbitro tiene el poder de detener el combate. Cuando el referee esté dando advertencias o una penalización (punto negativo), el tiempo debe detenerse.

Un kickboxer puede solicitar un tiempo muerto levantando el brazo para comprobar una lesión o corregir/arreglar su equipo de seguridad. El referee no está obligado a conceder un tiempo fuera si se trata de una ventaja injusta o si de alguna manera puede quitarle la ventaja al otro boxeador, a menos que la solicitud esté relacionada con un problema de salud y seguridad.

Los tiempos muertos se mantendrán al mínimo. Si el referee siente que un peleador de kickboxing está usando Tiempos Muertos para descansar o para evitar que el otro peleador de kickboxing anote, se le dará una advertencia por retrasar la pelea. Solo el Supervisor WAKO PRO puede interrumpir el combate desde fuera del tatami. WAKO PRO

El Supervisor llamará la atención del Árbitro quien pedirá Tiempo Muerto.

Si un Entrenador desea presentar una queja o protesta, se lo notificará al Supervisor de WAKO PRO. Si es posible, la protesta se manejará sin detener la pelea.

Art. 8. Razones para el tiempo fuera

- Lesión (Ver Norma sobre lesiones y tratamiento)
- Para que el árbitro consulte con los jueces o el supervisor de WAKO PRO

-Para que el Árbitro converse con un kickboxer o su Entrenador

-Garantizar la seguridad y el juego limpio.

No se llama Time-Out para emitir puntos. El referee debe hacer esto rápidamente para asegurarse de que cada boxeador tenga el beneficio del tiempo de pelea completo permitido para el combate.

El referee que no sea competente en administrar el combate de manera rápida y justa, puede ser reemplazado por el supervisor de WAKO PRO.

Capítulo 3 – Wako Pro reglas de Light Contact

Art.1 – Definición

La competencia en Light Contact debe ejecutarse como su nombre lo indica, con técnicas bien controladas. En Light Contact, los kickboxers pelean continuamente hasta que el Árbitro ordena STOP o BREAK. Utilizan técnicas de Full Contact y Point Fighting, pero estas técnicas deben controlarse bien cuando aterrizan en objetivos legales. Se debe poner el mismo énfasis en las técnicas de puñetazos y patadas. Se lleva a cabo con el tiempo de ejecución. El Árbitro no anota puntos, solo se asegura de que se respeten las reglas. Tres jueces toman las decisiones de puntuación completas en los papeles de puntuación WAKO PRO.

Art.2 – Áreas legales de golpeo

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas de lucha autorizadas:

- cabeza: frente, costado y frente
- torso - frontal y lateral
- piernas: por encima de la cintura
- pie - nivel del tobillo - solo para barrer

Art.3 – Técnicas ilegales y prohibidas

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes o golpes con la cabeza, el hombro, el antebrazo, el codo, la rodilla, estrangular al oponente y presionar con el brazo o el codo en la cara del oponente, presionando la cabeza del oponente hacia atrás
- Golpear con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano
- Golpes que aterrizan en la espalda del oponente, y especialmente cualquier golpe en la nuca o en la cabeza y puñetazo en los riñones.
- Acostado, luchando y tirando en el clinch
- Usar la espinilla al patear
- Un ataque a un oponente que está abajo o que está en el acto de levantarse
- Tenencia
- Agacharse por debajo del cinturón del oponente de una manera peligrosa para el oponente
- Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura e intencionalmente caer, correr o dar la espalda para evitar un golpe.
- Expresiones inapropiadas, agresivas u ofensivas durante la ronda
- No dar un paso atrás cuando se le ordena romper
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el Árbitro haya ordenado "romper" y antes de dar un paso atrás.
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un Árbitro en cualquier momento
- Escupir protector de encías (protector de dientes)

- Mantener la mano avanzada recta para obstruir la visión del oponente.
- Aferrarse sin ninguna razón
- Golpear por debajo del cinturón, enganchar, hacer tropezar y golpear con las rodillas o los codos
- Golpear mientras engancha al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe
- Bajar repentinamente la cabeza por debajo del cinturón del oponente de una manera que sería peligrosa para este último.
- Ataque con rodilla, codo, mano-cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro
- Dar la espalda al oponente, huir, caer, agarre intencional, técnicas ciegas, lucha libre y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Usar medios artificiales para una defensa pasiva y caer intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante una ronda
- Continúe después de que se haya dado la orden de "parar" o "descansar" o el final de la ronda. Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, según su gravedad, dar lugar a advertencias o incluso a la descalificación.

Art.4 — Técnicas Legales

Técnicas de golpeo:

- Todos los golpes de boxeo, back fist

Técnicas de pateo:

- front kick
- sidekick
- roundhouse kick
- heel kick (sole of the foot only)
- crescent kick
- axe kick (sole of the foot only)
- jump kicks

Técnicas de lanzamiento:

Barridos con los pies (solo al nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnicas de mano/patadas o para llevar al oponente desequilibrado al tatami o tocarlo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante todo el período de combate. Las técnicas de pie solo se reconocen cuando muestran claramente la intención de golpear al oponente con potencia controlada.

Todas las técnicas deben usarse con potencia controlada. No se puntuará ninguna técnica que sea parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Art.5 – Puntos

Una técnica legal golpea un objetivo legal. El área de golpe autorizada de la mano o el pie debe hacer un contacto "limpio/controlado" (no la parte interior de la mano). El juez debe ver realmente cómo la técnica golpea/golpea el objetivo. No se permite marcar puntos en función del sonido del golpe/golpe. El kickboxer debe estar mirando el punto de contacto al ejecutar la técnica.

Todas las técnicas deben usarse con un poder "razonable". No se puntuará ninguna técnica que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Si un kickboxer salta en el aire para atacar o defender, debe aterrizar adentro con ambos pies sobre el tatami para anotar, y debe mantener el equilibrio (no se le permite tocar el piso con ninguna parte de su cuerpo excepto los pies) .

Puntos

Golpe- 1 punto

Patada al cuerpo - 1 punto

Barrido de pie que lleva al oponente a tocar el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies - 1 punto

Patada a la cabeza - 2 puntos

Patada con salto al cuerpo - 2 puntos

Patada con salto a la cabeza - 3 puntos

Para todas las técnicas legales (puñetazos, patadas y barridos), aterrizadas claramente en objetivos legales con velocidad, concentración, equilibrio y potencia razonable, el juez anotará el número adecuado de puntos en su clicker. Al final de cada ronda, contará el número de puntos y le dará al mejor kickboxer, que tiene más puntos, una marca de 10, y a su oponente que tiene menos puntos le dará 9. Si la diferencia de puntos entre los kickboxers es más de 8 (una verdadera dominación), el Juez le dará al kickboxer con menos puntos una nota de 8.

Al final del combate, el Juez sumará todos los puntos por asalto y nombrará al kickboxer ganador que tenga la mayor suma de puntos.

Si la suma de puntos es la misma, el Juez deberá dar su preferencia al kickboxer que a su juicio mostró, en todo el combate:

- mejor en la última ronda
- mejores técnicas de pelea
- mejor ofensa
- mejor defensa
- más patadas
- mejor resistencia y resistencia
- más puntos anotados en total

Art.6 – Advertencias

REGLAS DE SALIDA

1ra Salida = Aviso Oficial

2da salida = Advertencia oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

3ra salida = Advertencia oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

4ta Salida = Descalificación comunicada verbalmente al atleta/entrenador con la señal de mano apropiada

VIOLACIONES DE LAS REGLAS (APARTE DE LAS SALIDAS)

1ra Advertencia Verbal - Advertencia Discrecional (Puede pasar a la primera Advertencia Oficial si se justifica)

1ra Violación - 1ra Advertencia Oficial

2da Infracción - 2da Advertencia Oficial -1 punto de penalización 3ra Infracción - 3ra Advertencia Oficial -1 punto de penalización 4ta Infracción – Descalificación **DESCALIFICACIÓN**

Si se solicita la descalificación, el referee consultará con los Jueces y con el Supervisor de WAKO PRO para garantizar que se utilicen todos los procedimientos adecuados antes de descalificar al kickboxer infractor.

SALIDA

Dejando el tatami.

Si un kickboxer sale del área (SALIDA) sin ser empujado, pateado o noqueado por su oponente, se considerará como una "Salida voluntaria" y recibirá una advertencia del referee. En la segunda salida el kickboxer perderá un punto. En la tercera salida el kickboxer perderá -1 punto, en la cuarta salida el kickboxer que abandone el área será descalificado. Si el kickboxer pelea en el borde del tatami, el referee no debe detener el combate para evitar que los kickboxers salgan.

Salir (EXIT) significa:

Salirse de la línea, incluso con un solo pie. Todo el pie debe estar fuera del área designada. Si el kickboxer es empujado por su oponente, o si salió de la línea como resultado de un golpe o una patada, no se clasifica como una salida voluntaria.

Las advertencias por abandonar el área se mantendrán como un tema separado de las advertencias por otras infracciones.

Chapter 4 – Wako Pro reglas de Kicklight

Art.1 – Definición

Las peleas en Kicklight Contact deben ejecutarse como su nombre lo indica, con técnicas bien controladas. En Kicklight Contact, los kickboxers pelean continuamente hasta que el Árbitro ordena STOP o BREAK. Usan técnicas de patada baja, pero estas técnicas deben ser bien controladas cuando aterrizan en objetivos legales. Se debe poner el mismo énfasis en las técnicas de manos y patadas.

Art.2 – Áreas legales de destino

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas de pelea autorizadas:

- cabeza - frontal y lateral
- torso - frontal y lateral
- piernas - (muslo solo de afuera hacia adentro y viceversa) que se pueden atacar usando la espinilla
- pies – solo para barrer

Art.3 — Técnicas Legales

Técnicas de mano(golpes):

- Todos los golpes de box, back fist

Técnicas de pies (pateo):

- front kick
- sidekick
- roundhouse kick
- heel kick (sole of the foot only)
- crescent kick
- axe kick (sole of the foot only)
- jump kicks

Técnicas de Lanzamiento:

Barridos de pie (solo al nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnicas de mano/patadas o para llevar al oponente desequilibrado a la lona o tocarlo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

Art.4 – Técnicas Ilegales y Prohibidas

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes o golpes con la cabeza, el hombro, el antebrazo, el codo, la rodilla, estrangular al oponente y presionar con el brazo o el codo en la cara del oponente, presionando la cabeza del oponente hacia atrás
- Golpear con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano
- Golpes que aterrizan en la espalda del oponente, y especialmente cualquier golpe en la nuca o en la cabeza y puñetazo en los riñones.
- Acostado, luchando y tirando en el clinch
- Usar la espinilla al patear
- Un ataque a un oponente que está abajo o que está en el acto de levantarse
- Tenencia
- Agacharse por debajo del cinturón del oponente de una manera peligrosa para el oponente
- Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura e intencionalmente caer, correr o dar la espalda para evitar un golpe.
- Expresiones inapropiadas, agresivas u ofensivas durante la ronda
- No dar un paso atrás cuando se le ordena romper
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el Árbitro haya ordenado "romper" y antes de dar un paso atrás.
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un Árbitro en cualquier momento

- Escupir protector de encías (protector de dientes)
- Mantener la mano avanzada recta para obstruir la visión del oponente.
- Aferrarse sin ninguna razón
- Golpear por debajo del cinturón, enganchar, hacer tropezar y golpear con las rodillas o los codos
- Golpear mientras engancha al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe
- Bajar repentinamente la cabeza por debajo del cinturón del oponente de una manera que sería peligrosa para este último.
- Ataque con rodilla, codo, mano-cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro
- Dar la espalda al oponente, huir, caer, agarre intencional, técnicas ciegas, lucha libre y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Usar medios artificiales para una defensa pasiva y caer intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante una ronda
- Continúe después de que se haya dado la orden de "parar" o "descansar" o el final de la ronda. Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, según su gravedad, dar lugar a advertencias o incluso a la descalificación.

Art.5 – Puntos

Una técnica legal golpea un objetivo legal. El área de golpe autorizada de la mano o el pie debe hacer un contacto "limpio/controlado" (no la parte interior de la mano). El juez debe ver realmente cómo la técnica golpea/golpea el objetivo. No se permite marcar puntos en función del sonido del golpe/golpe. El kickboxer debe estar mirando el punto de contacto al ejecutar la técnica.

Todas las técnicas deben usarse con un poder "razonable". No se puntuará ninguna técnica que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Si un kickboxer salta en el aire para atacar o defender, debe aterrizar adentro con ambos pies sobre el tatami para anotar, y debe mantener el equilibrio (no se le permite tocar el piso con ninguna parte de su cuerpo excepto los pies) .

Puntos

Puñetazo- 1 punto

Patada al cuerpo - 1 punto

Barrido de pie que lleva al oponente a tocar el suelo con cualquier otra parte del cuerpo que no sean los pies - 1 punto

Patada a la cabeza - 2 puntos Patada con salto al cuerpo - 2 puntos Patada con salto a la cabeza - 3 puntos

Para todas las técnicas legales (puñetazos, patadas y barridos), aterrizadas claramente en objetivos legales con velocidad, concentración, equilibrio y potencia razonable, el juez anotará el número adecuado de puntos en su clicker. Al final de cada ronda, contará el número de puntos y le dará al mejor kickboxer, que tiene más puntos, una marca de 10, y a su oponente que tiene menos puntos le dará 9. Si la diferencia de puntos entre los kickboxers es más de 8 (una verdadera dominación), el Juez le dará al kickboxer con menos puntos una nota de 8.

Al final del combate, el Juez sumará todos los puntos por asalto y nombrará al kickboxer ganador que tenga la mayor suma de puntos.

Si la suma de puntos es la misma, el Juez deberá dar su preferencia al kickboxer que a su juicio mostró, en todo el combate:

- mejor en la última ronda
- mejores técnicas de pelea
- mejor ofensa
- mejor defensa
- más patadas
- mejor resistencia y resistencia
- más puntos anotados en total

Art.6 – Advertencias

REGLAS DE SALIDA

1ra Salida = Aviso Oficial

2da salida = Advertencia oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

3ra salida = Advertencia oficial - 1 punto de penalización comunicado verbalmente al atleta/entrenador con una señal de mano

4ta Salida = Descalificación comunicada verbalmente al atleta/entrenador con la señal de mano apropiada

VIOLACIONES DE LAS REGLAS (APARTE DE LAS SALIDAS)

1ra Advertencia verbal - Advertencia discrecional (Puede pasar a la primera Advertencia oficial si se justifica) 1ra Violación - 1ra Advertencia oficial

2da Infracción - 2da Advertencia Oficial -1 punto de penalización 3ra Infracción - 3ra Advertencia Oficial -1 punto de penalización 4ta Infracción – Descalificación DESCALIFICACIÓN

Si se solicita la descalificación, el Árbitro consultará con los Jueces y con el Supervisor de WAKO PRO para garantizar que se utilicen todos los procedimientos adecuados antes de descalificar al kickboxer infractor.

SALIDA

Saliendo del Área de Combate.

Si un púgil abandona el área (SALIDA) sin ser empujado, pateado o noqueado por su oponente, se considerará como una "salida voluntaria" y recibirá una advertencia del árbitro. En la Segunda salida, el Luchador perderá un punto. En la tercera salida el púgil perderá -1 punto. En la cuarta salida el púgil que abandone el área será descalificado. Si el Kickboxer pelea al borde del Tatami, el Árbitro no debe detener la pelea para impedir la salida de los peleadores.

Salir (EXIT) significa:

Salirse de la línea, incluso con un solo pie. Todo el pie debe estar fuera del área designada. Si el peleador es empujado por el otro peleador, o si salió de la línea como resultado de un golpe o una patada, no se clasifica como una salida voluntaria.

Las advertencias por abandonar el área se mantendrán como un tema separado de las advertencias por otras infracciones.

Capítulo 5 Síntesis WAKO PRO Reglas

Art.1 - Representante de Wako-Pro

Un representante de Wako Pro debe estar presente (siempre que sea posible) en todos los eventos autorizados por Wako Pro, especialmente en los combates por el título.

Él es responsable de ver que todos los EVENTOS estén bajo las reglas de Wako Pro y que todos los resultados, fotos e información general se envíen a la sede de Wako Pro en los próximos cinco días después de que se lleve a cabo el evento. También es financieramente responsable del respeto de los contratos entre las partes, es decir, promotores y kickboxers. Él es particularmente responsable de la forma en que los promotores tratan a un kickboxer extranjero y su delegación.

1. Un titular NO PUEDE RECHAZAR ninguna impugnación si se formula dentro del plazo establecido (con un mínimo de 45 días de antelación).
2. Sin embargo, si un titular es impugnado dentro de los 45 días solamente, tiene derecho a pedir más dinero al promotor. Wako Pro puede mediar para llegar a un acuerdo financiero rápido y justo. Es decir, en este caso, un titular no está obligado a aceptar las tarifas mínimas de Wako Pro.
3. Si no se llega a un acuerdo financiero, el titular puede negarse a defender su título, pero solo si garantiza que Wako Pro lo defenderá de todos modos dentro de los próximos 6 meses a las tarifas mínimas de Wako Pro.
4. Un titular debe defender su título por lo menos cada nueve meses. Puede mantener su título por un máximo de un año sin defenderlo. Después de ese tiempo, Wako Pro será libre de quitarle su título.