



REGLAMENTO DE KICKBOXING

CONTENIDO

CAPÍTULO 1 REGLAS GENERALES	14
Artículo 1. Definición de Kickboxing como Deporte.....	15
Artículo 2. Definiciones.....	16
Artículo 2.1. Participantes en el Deporte de Kickboxing.	16
Artículo 2.1.1. Kickboxers.	16
2.1.1.1. Registro de Kickboxers.	16
2.1.1.2. Categorías de Edad.	16
Aclaraciones y excepciones (en categorías de edad).	18
2.1.1.3. Principiantes (Beginners).	19
2.1.1.4. Nacionalidad del Kickboxer.	19
2.1.1.5. Salud y Seguridad de los Kickboxers.	20
Artículo 2.1.2. Entrenadores (Coaches).....	22
2.1.2.1. Comportamiento de los Entrenadores.....	24
Artículo 2.1.3. Reglas Generales para Réferis y Jueces.	24
Edad límite para Réferis y Jueces.	25
2.1.3.1. Supervisor (Supervisor).....	25
2.1.3.2. Observador (Observer).....	25
2.1.3.3. Réferi en Jefe (Chief Referee).....	26
2.1.3.4. Réferi Central (Central Referee).	26
2.1.3.5. Jueces (Judges).	27
2.1.3.6. Cronometrador (Timekeeper).	27
2.1.3.7. Anotador (Scorekeeper).....	27
2.1.3.8. Anunciador (Announcer).....	28
2.1.3.9. Contador de Patadas (Kick Counter).....	28
2.1.3.10. Reglas Generales para Réferis y Jueces.....	28
2.1.3.11. Uniformes de Réferis y Jueces.	30
Artículo 2.1.4. Réferis y Jueces – Deberes y Responsabilidades.....	30
2.1.4.1. Réferi Central.....	30
2.1.4.2. Órdenes del Réferi Central.	31



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

2.1.4.3. Facultades del Réferi Central.....	32
2.1.4.4. Obligaciones de los Jueces.	32
Artículo 2.1.5. Oficiales.....	32
2.1.5.1. Personas VIP (Very Important People).....	33
2.1.5.2. Comité Organizador.	33
2.1.5.3. Miembros y Equipo del Comité Organizador Local (LOC).	35
2.1.5.4. Equipo Médico.	35
2.1.5.5. Otros.	36
Artículo 2.2. Competencias.....	36
Artículo 2.2.1. Calendario de Competencias.	38
Artículo 2.2.2. Campeonatos Mundiales.	38
Artículo 2.2.3. Campeonatos Continentales.	40
Artículo 2.2.4. Copas Mundiales (Gran Premio Mundial).....	40
Artículo 2.2.5. Copas Continentales.	41
Artículo 2.2.6. Campeonatos Regionales.....	42
Artículo 2.2.7. Campeonatos Nacionales.....	42
Artículo 2.2.8. Torneos Abiertos Nacionales e Internacionales.....	42
Artículo 2.2.9. Peleas Internacionales.	42
Artículo 2.2.10. Promotores.	43
Artículo 2.2.11. Equipamiento para Competencias.	43
Artículo 2.2.12. Premiación de Competencias.....	44
Campeonatos Mundiales y Continentales.	44
Copas Mundiales y Continentales.	44
Artículo 2.2.13. Oficinas Centrales del Campeonato.	44
Artículo 2.2.14. Representante de WAKO.	45
Artículo 2.3. Equipamiento y Vestimenta.....	45
Artículo 2.3.1. Equipo Personal de Seguridad (Equipo de Protección Personal).	45
2.3.1.1. Casco.	46
2.3.1.2. Careta.....	46
2.3.1.3. Protector Bucal.	46
2.3.1.4. Guantes.	47

2.3.1.5. Vendaje de Mano y Pie.	48
2.3.1.6. Coderas.....	49
2.3.1.7. Protección de Pecho.	49
2.3.1.8. Protección de Ingles.....	49
2.3.1.9. Espinilleras.....	49
2.3.1.10. Zapato de Protección.	50
2.3.1.11. Otras Protecciones Adicionales.	50
2.3.2. Vestimenta de Kickboxers.....	50
2.3.2.1. Camisa con Cuello en V.	51
2.3.2.2. Pantalones Largos.	51
2.3.2.3. Pantalones Cortos (Shorts).....	51
2.3.2.4. Camisa T Cuello Redondo.....	52
2.3.2.5. Camisa T Cuello Redondo sin Mangas	52
2.3.2.6. Top.	52
2.3.2.7. Vestimenta para Mujeres Musulmanas.	52
Artículo 2.3.3. Barba, Pelo y Uñas.....	53
Artículo 2.3.4. Equipamiento y Vestimenta Inapropiados.....	53
Artículo 3. Procedimientos.....	54
Artículo 3.1. Procedimiento de Registro.	54
Artículo 3.1.1. Registro En Línea.	54
Artículo 3.1.2. Registro a Competencia.....	55
Artículo 3.1.3. Documentación requerida del Kickboxer.....	56
Artículo 3.2. Procedimiento de Reserva y Hospedaje.....	56
Artículo 3.3. Procedimiento de Acreditación.	57
Artículo 3.3.1. Kickboxers y Entrenadores.....	58
Artículo 3.4. Procedimiento de Pesaje.....	59
Artículo 3.4.1. Básculas.....	59
Artículo 3.4.2. Oficial de Pesaje.	59
Artículo 3.4.3. Procedimiento de Pesaje.	60
3.4.3.1. Registro de Pesaje.....	60
3.4.3.2. Pesaje Diario.....	61

Artículo 3.5. Procedimiento de Chequeo Médico.....	61
Artículo 3.5.1. Oficial de Chequeo Médico.	62
Artículo 3.5.2. Procedimiento para Chequeo Médico.....	62
Artículo 3.6. Sorteo.	62
Artículo 3.6.1. Criterios Generales.	63
Artículo 3.6.2. Siembra.	63
3.6.2.1. Criterios para Siembra.....	63
3.6.2.2. Criterios para el Ranking.	64
Artículo 3.6.3. Sorteo Oficial.	64
Artículo 3.6.4. Programa Diario.	64
Artículo 3.7. Procedimiento de Descalificación.	65
Artículo 3.7.1. Descalificación Técnica.	65
Artículo 3.7.2. Descalificación por Comportamiento.	65
3.8. Procedimiento para Llevar a Cabo una Protesta.....	66
Artículo 3.8.1. Protesta / Apelación a Competencia.	66
Artículo 3.8.2. Comité de Apelaciones y Protestas Oficiales.	66
Artículo 3.8.2. Procedimiento de Protesta.	67
Artículo 3.8.3. Protestas Irregulares.....	67
Artículo 3.8.4. Video Evidencia.	67
Artículo 3.8.5. Violación Especial a las Reglas.....	68
Artículo 3.9. Procedimiento para el Cambio de la Decisión del Réferi.	68
Artículo 3.10. Procedimiento para la Ceremonia de Apertura.	68
Artículo 3.11. Procedimiento para Ceremonia de Premiación.	69
En el Podio.	70
Procedimiento de Premiación.	70
Artículo 3.12. Procedimiento para Reporte Oficial.	70
Artículo 3.13. Procedimiento para Cambios de Reglas.	71
Artículo 4. Comités.....	72
Artículo 4.1. Comité del Torneo.....	72
Artículo 4.1.1. Comités de Réferis de Deportes de Ring / Deportes de Tatami.....	72
4.1.1.1. Seminario Internacional de Réferis y Registros.	73



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

Artículo 4.2. Comité de Entrenadores.....	74
Artículo 4.3. Comité Médico, de Salud y Antidopaje.	74
Artículo 4.4. Comité Técnico.....	75
Artículo 4.5. Seminarios.	75
Artículo 5. Disposiciones Generales.....	77
Artículo 5.1. Comportamiento Antideportivo.	77
Artículo 5.2. Participación de Miembros WAKO en otras Organizaciones Disidentes.....	77
Artículo 5.3. Cambio de Reglas.	78
Artículo 5.4. Notas Especiales.....	79
CAPÍTULO 2 REGLAS GENERALES DE TATAMI.....	80
Artículo 1. Disciplinas.....	81
Artículo 2. Área de Pelea.....	81
Artículo 3. Categorías de Peso.....	81
Artículo 3.1. Niños (Children “CH”) 7, 8 y 9 años.	81
Artículo 3.2. Cadetes Menores (Younger Cadets “YC”) 10, 11 y 12 años.....	82
Artículo 3.3. Cadetes Mayores (Older Cadets “OC”) 13, 14 y 15 años.....	82
Artículo 3.4. Jóvenes (Juniors “J”) 16, 17 y 18 años.....	82
Artículo 3.5. Adultos (Seniors “S”) 19 - 40 años.....	83
Artículo 3.6. Masters o Veteranos (Veterans “V”) 41 - 55 años.	83
Artículo 4. Asaltos (Rounds).....	84
Artículo 4.1. Niños (Children).	84
Artículo 4.2. Cadetes Menores “YC” (Younger Cadets).....	84
Artículo 4.3. Cadetes Mayores “OC” (Older Cadets).....	84
Artículo 4.4. Jóvenes “J” (Juniors) y Adultos “S” (Seniors).	85
Artículo 4.5. Máster o Veteranos “V” (Master Class or Veterans).....	85
Artículo 4.6. Tiempo Médico.	85
Artículo 5. Equipamiento y Vestimenta.	87
Artículo 5.1. Kickboxers en Point Fighting.....	87
Artículo 5.1.1. Equipamiento Personal de Seguridad.....	87
Artículo 5.1.2. Vestimenta Personal.....	87
Artículo 5.2. Kickboxers en Light Contact.....	87



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

Artículo 5.2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.....	87
Artículo 5.2.2. Vestimenta Personal.....	88
Artículo 5.3. Kickboxers en Kick Light.....	88
Artículo 5.3.1. Equipamiento Personal de Seguridad.....	88
Artículo 5.3.2. Vestimenta Personal.....	88
Artículo 5.4. Kickboxers en Formas.....	88
Artículo 5.5. Procedimiento para la verificación del equipo y vestimenta.	89
Artículo 6. Oficiales.....	91
Artículo 6.1. Réferi en Jefe de Deportes de Tatami.	91
Artículo 6.2. Réferis Centrales.	91
Artículo 6.3 Jueces.	92
Artículo 6.4. Número de Oficiales por Tatami.	92
Artículo 7. Decisiones.....	94
Artículo 7.1. Victoria por Puntos (P).....	94
Artículo 7.1.1. Puntuación Máxima.....	94
Artículo 7.2. Victoria por Abandono (AB).	94
Artículo 7.3. Victoria por Detención (RSC).	94
Artículo 7.3.1. Lesiones.	94
Artículo 7.4. Victoria por Descalificación (DISQ).....	95
Artículo 7.5. Victoria por Ausencia (WO - Walk Over).	96
Artículo 7.6. Cambio de Decisiones.....	96
Artículo 8. Concesión de Puntos.....	97
Artículo 8.1. Concerniente a los Ataques.	97
Artículo 8.2. Concerniente a Violaciones.	97
Artículo 8.3. Puntos.....	98
Artículo 8.4. Penalización.	98
Artículo 8.4.1. Faltas.....	99
Artículo 8.4.2. Deslizamiento de los Guantes (en Point Fighting).....	100
Artículo 8.4.3. Salidas.	100
Artículo 8.4.3.1. Reglas para las Salidas.....	101
Artículo 8.4.4. Puntos Menos.	101

8.4.4.1. Violaciones a las Reglas (diferentes a las Salidas)	101
8.4.4.2. Comportamiento de los Entrenadores.....	102
Artículo 9. Señalizaciones de Mano.....	103
Artículo 10. Caída - Derribo (KD) y Nocaut (KO).....	103
Artículo 10.1. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H, Lesiones.....	104
Artículo 10.2. Procedimiento después de Lesiones en General.	105
Artículo 11. Sistema Abierto de Marcación Electrónico.....	106
Ejemplos de pantallas de un Sistema de Marcación Electrónica (PF, LC y KL).	107
POINT FIGHTING.....	107
LIGHT CONTACT Y KICK LIGHT.....	107
CAPÍTULO 3 REGLAS DE POINT FIGHTING	108
Artículo 1. Definición.....	109
Artículo 1.1. Competidores de Point Fighting.....	109
Artículo 2. Equipamiento y Vestimenta en Point Fighting	110
Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad	110
Artículo 2.2. Ropa Personal.	110
Artículo 3. Áreas Legales de Golpeo.....	110
Artículo 4. Técnicas Legales.....	111
Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes “Punches”).....	111
Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas)	111
Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.	111
Artículo 5. Técnicas Ilegales (Técnicas y Conductas Prohibidas).....	112
Artículo 6. Concesión (Otorgamiento) de Puntos.....	114
Artículo 6.1. No Punto.....	115
Artículo 6.2. En caso de Empate.	115
Artículo 7. Réferis y Jueces.....	116
Artículo 7.1. Réferi Central.	116
Artículo 7.2. Jueces.	116
Artículo 8. Gran Campeón.	117
Artículo 8.1. Gran Campeón Original.	117
Artículo 8.2. Gran Campeón Abierto.....	117



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

Artículo 9. Competencia por Equipos.....	118
CAPÍTULO 4	120
REGLAS DE LIGHT CONTACT	120
Artículo 1. Definición.	121
Artículo 1.1. Competidores de Light Contact.	121
Artículo 2. Equipo de Protección y Vestimenta.....	122
Artículo 2.1. Equipo de Protección Personal.	122
Artículo 2.2. Vestimenta Personal.	122
Artículo 3. Áreas Legales de Contacto.....	122
Artículo 4. Técnicas Legales.	123
Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes).....	123
Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Pateo).....	123
Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.	123
5. Técnicas Ilegales (Técnicas y Conductas prohibidas).	124
Artículo 6.3. Concesión (Otorgamiento) de Puntos usando Sistema de Marcación Electrónica.	125
Artículo 6.4. En Caso de Empate.	125
CAPÍTULO 5	127
REGLAS DE KICK LIGHT	127
Artículo 1. Definición.	128
Artículo 1.1. Competidores de Kick Light.	128
Artículo 2. Equipamiento de Seguridad y Uniformes.....	129
Artículo 2.1. Equipamiento de Protección Personal.	129
Artículo 2.2. Vestimenta Personal.	129
Artículo 3.- Áreas Legales (Permitidas) de Contacto.	129
Artículo 4. Técnicas Legales (Permitidas).	130
Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes).....	130
Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).....	130
Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.	130
Artículo 4.3. Bloquear / Hacer Check.	130
Artículo 5. Áreas Ilegales de Contacto (Técnicas y Conductas Prohibidas)	131
Artículo 6. Concesión (Asignación) de Puntos (Uso de Sistema de Marcación Electrónica).	133

Artículo 6.1. En Caso de Empate.....	133
Capítulo 6.....	134
Reglas de Formas.....	134
Artículo 1. Reglamento General de Formas.....	135
Artículo 1.1. Definición de Formas.....	135
Artículo 1.2. Competidores de Formas.	135
Artículo 1.3. Ejecución de las Formas.....	135
Artículo 1.4. Categorías de Competencias por Equipos.	135
Artículo 1.4.1. Reglas de Equipos.....	136
Artículo 1.5. Uniforme.....	136
Artículo 1.5.1. Estado de las Armas.....	137
Artículo 1.6. Presentación / Duración / Tiempo.	137
Artículo 1.7. Tamaño del Tatami.....	137
Artículo 1.8. Siembra.....	138
Artículo 1.9. Marcación (Puntuación).	138
Artículo 1.10. Movimientos de Baile.....	139
Artículo 1.11. Disfraces y Maquillaje.....	139
Artículo 1.12. Efectos Especiales.....	139
Artículo 1.13. Jueces.	140
Artículo 1.13.1. Criterios de Marcación.....	140
Artículo 1.13.1.1. Básicos.....	140
Artículo 1.13.1.2. Balance (Equilibrio).	140
Artículo 1.13.1.3. Grado de Dificultad.	140
Artículo 1.13.1.5. Manipulación de las Armas.	140
Artículo 1.13.1.6. Teatralidad (Presencia).	141
Artículo 1.14. Puntos Menos.	142
Artículo 1.14.1. Menos 1 Punto	142
Artículo 1.14.2 Menos 0.5 Puntos.	142
Artículo 1.14.3. Menos 0.3 Puntos.....	142
Artículo 1.14.4. Calificación o Marcación Mínima (puntuación más baja 7.0).	142
Artículo 1.14.4.1. Descalificación Técnica.....	143

Artículo 2. Reglas para Formas Musicales.	144
Artículo 2.1. Definición de Forma Musical.	144
Artículo 2.2. Categorías de Formas Musicales.	144
Artículo 2.3. Ritmo.	144
Artículo 2.4. Música.	144
Artículo 2.4.1. Sincronización.	145
Artículo 2.5. Movimientos Gimnásticos en Formas Musicales.	145
Artículo 3. Reglas para Formas Creativas.	146
Artículo 3.1. Definición de Forma Creativa.	146
Artículo 3.2. Categorías de Formas Creativas.	146
Artículo 3.3. Música en Formas Creativas.	146
Artículo 3.4. Movimientos Gimnásticos en Formas Creativas.	146
Artículo 3.5.1.4. Técnicas No Permitidas.	146
Artículo 3.5.1.5. Lo que los Competidores pueden Ejecutar.	147
Capítulo 7	148
Reglas Generales de Ring	148
Artículo 1. Disciplinas.	149
Artículo 1.1. Competidores en Disciplinas de Ring.	149
Artículo 2. Área de Pelea.	149
Artículo 2.1. Ring.	149
Artículo 2.2. Accesorios de Ringside.	150
Artículo 3. Categorías de Peso.	151
Artículo 3.1. Younger Juniors “YJ” (Jóvenes Menores: 15 y 16 años).	151
Artículo 3.2. Older Juniors “OJ” (Jóvenes Mayores: 17 y 18 años).	152
Artículo 3.3. Seniors “S” (Adultos: 19 a 14 años).	152
Artículo 4. Asaltos (Rounds).	152
Artículo 4.1 Tiempo Médico.	153
Artículo 5. Equipamiento y Vestimenta.	153
Artículo 5.1. Kickboxers en Full Contact.	153
Artículo 5.1.1. Equipamiento Personal de Seguridad.	153
Artículo 5.1.2. Vestimenta Personal.	154

Artículo 5.2. Kickboxers en Low Kick.....	154
Artículo 5.2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.....	154
Artículo 5.2.2. Vestimenta Personal.....	154
Artículo 5.3. Kickboxers en K1 Style.....	155
Artículo 5.3.1. Equipamiento Personal de Seguridad.....	155
Artículo 5.3.2. Vestimenta Personal.....	155
Artículo 6. Oficiales.....	155
Artículo 6.1. Réferi en Jefe de Ring.....	155
Artículo 6.2. Réferi Central.....	155
Artículo 6.3. Jueces.....	156
Artículo 6.4. Número de Oficiales por Ring.....	156
Artículo 7. Decisiones.....	157
Artículo 7.1. Victoria por Puntos (P).....	157
Artículo 7.2. Victoria por Abandono (AB).....	157
Artículo 7.3. Victoria por Suspensión (RSC, RSC-H).....	157
Artículo 7.4. Victoria por Nocaut (KO).....	158
Artículo 7.5. Victoria por Nocaut Técnico (TKO).....	158
Artículo 7.6. Victoria por Descalificación (DISQ).....	158
Artículo 7.7. Victoria por Abandono (WO).....	158
Artículo 7.8. Situaciones Especiales.....	159
Artículo 7.9. Cambio de Decisión.....	161
Artículo 8. Concesión de Puntos.....	161
Artículo 8.1. Sobre los Ataques.....	162
Artículo 8.2. Sobre las Infracciones / Violaciones.....	162
Artículo 8.3. Concesión de Puntos.....	163
Artículo 8.3.1. Concesión de Puntos usando el Sistema de Marcación Electrónica.....	163
Artículo 8.3.1.1. En Caso de Empate.....	163
Artículo 8.4. Penalizaciones.....	163
Artículo 8.4.1. Criterio para Puntos Menos.....	164
Artículo 8.4.2. Infracciones / Violaciones.....	164
Artículo 8.4.3. Faltas.....	165



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

Artículo 8.4.4. Comportamiento de los Entrenadores.	165
Artículo 9. Derribe (KD) y Nocaut (KO) (en el piso).....	166
Artículo 9.1. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H, Lesiones.....	167
Artículo 9.2. Procedimiento para Lesiones en General.....	168
Artículo 10. Sistema Abierto de Marcación Electrónica.	168
Capítulo 8	170
Reglas de Full Contact	170
Artículo 1. Definición.	171
Artículo 2. Equipamiento de Seguridad y Vestimenta	171
Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.	171
Artículo 2.2. Vestimenta Personal.	171
Artículo 3. Áreas Legales de Golpeo.....	171
Artículo 4. Técnicas Legales.	172
Artículo 4.1 Técnicas de Mano (Puñetazos).	172
Artículo 4.2. Técnicas de Pies (Patadas).	172
Artículo 4.3. Técnicas de Proyección.....	172
Artículo 5. Técnicas Ilegales.....	172
Artículo 6. Número de Patadas por Asalto (Round).....	173
Capítulo 9	175
Reglas de Low Kick	175
Artículo 1. Definición.	176
Artículo 2. Equipamiento de Protección y Vestimenta.	176
Artículo 2.1. Equipamiento de Protección Personal.	176
Artículo 2.2. Vestimenta Personal.	176
Artículo 3. Áreas Legales de Contacto.....	176
Artículo 4. Técnicas Legales.	177
Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes, Puñetazos).	177
Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).....	177
Artículo 4.3. Técnicas de Proyección.....	177
Artículo 5. Técnicas Ilegales.....	177
Capítulo 10	179



Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

Reglas de Estilo K1	179
Artículo 1. Definición.	180
Artículo 2. Equipamiento de Seguridad y Vestimenta.	180
Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.	180
Artículo 2.2. Vestimenta Personal.	180
Artículo 3. Áreas Legales de Contacto.	180
Artículo 4. Técnicas Legales.	181
Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes, Puñetazos).	181
Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).	181
Artículo 4.3. Técnicas de Rodilla.	181
Artículo 4.4. Técnicas de Proyección.	181
Artículo 5. Técnicas Ilegales.	182

CAPÍTULO 1

REGLAS GENERALES





ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN DE KICKBOXING COMO DEPORTE.

El **KICKBOXING** es un Deporte Moderno de Combate y Contacto, que incluye varias disciplinas claramente definidas:

- Point Fighting (PF) - Pelea a Puntos
- Light Contact (LC) - Contacto Ligero
- Kick Light (KL) - Patada Ligera
- Full Contact (FC)
- Low Kick (LK)
- K1 Style (K1)
- Musical Forms (MF) - Formas Musicales

Las disciplinas de Kickboxing están divididas en dos grupos principales de acuerdo con las reglas específicas que se aplican a cada grupo. Las características principales que determinan a cada grupo son las técnicas de manos y piernas permitidas, la fuerza con que se ejecuta cada una de estas técnicas y el área de competencia.

Los grupos en que se divide el Kickboxing son:

- **DISCIPLINAS DE TATAMI:** Incluyen PF, LC, KL y MF y está permitido usar igualmente técnicas de mano y pierna con fuerza y contacto controlados. La intención básica del Kickboxer es derrotar a su oponente anotando una mayor cantidad de puntos que su contrincante. El área de pelea se denomina TATAMI.
- **FORMAS:** Son un grupo específico de disciplinas de Tatami en las que los Kickboxers desarrollan técnicas de Kickboxing con o sin música donde la intención es mostrar una pelea contra un oponente imaginario. El área de competencia se denomina TATAMI.
- **DISCIPLINAS DE RING:** Incluyen FC, LK, K1 y en las cuales está permitido usar igualmente técnicas de mano y pierna con toda la potencia. La intención básica del Kickboxer en estas disciplinas es derrotar a su contrincante al parar la pelea o ganar por puntuación. El área de pelea es denominada RING.

ARTÍCULO 2. DEFINICIONES.

Artículo 2.1. Participantes en el Deporte de Kickboxing.

Todos quienes participen en Kickboxing deben actuar con honor, juego limpio, respeto y honestidad de conformidad con estas reglas, los Estatutos y reglamentos de WAKO y sus actualizaciones.

Los participantes en el deporte de Kickboxing se identifican como: Kickboxer, Entrenador, Réferi y Oficial.

Artículo 2.1.1. Kickboxers.

El KICKBOXER es un atleta que practica y participa en competencias de Kickboxing con respeto y comportándose de acuerdo con el presente reglamento.

2.1.1.1. Registro de Kickboxers.

Los Kickboxers deben registrarse en las federaciones nacionales reconocidas por WAKO. Solamente los Kickboxers registrados podrán participar en las competencias de Kickboxing de WAKO.

Para participar en competencias, los Kickboxers deben contar con un certificado médico válido en el que se establezca “apto para pelear” y con vigencia menor a 1 año.

2.1.1.2. Categorías de Edad.

Los Kickboxers se dividen en **Categorías de Edad y Peso** que están definidas en los Reglamentos Generales de Ring y Tatami.

La edad del Kickboxer se determina de acuerdo con su **año de nacimiento**.

En todos los campeonatos se requerirá comprobar la edad con documentos Oficiales (pasaporte o tarjetas de identificación).

Las categorías de edad son:

Categorías de Edad	Nomenclatura	División
CHILDREN (Niños)	CH	Niños y niñas
YOUNGER CADETS (Cadetes Menores)	YC	Niños y niñas
OLDER CADETS (Cadetes Mayores)	OC	Niños y niñas
JUNIORS (Jóvenes)	J	Hombres y mujeres
YOUNGER JUNIORS (Jóvenes Menores)	YJ	Hombres y mujeres
OLDER JUNIORS (Jóvenes Mayores)	OJ	Hombres y mujeres
SENIORS (Adultos)	S	Hombres y mujeres
MASTER CLASS (Veteranos)	V	Hombres y mujeres

Categoría de NIÑOS (CH): 7, 8 y 9 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 7, 8 y 9 años. Los niños pueden participar en las disciplinas de Tatami de Point Fighting y Musical Forms.

Categoría de CADETES MENORES (YC): 10, 11 y 12 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 10, 11 y 12 años. Los Cadetes Menores pueden participar en las disciplinas de Tatami de Point Fighting y Musical Forms.

Categoría de CADETES MAYORES (OC): 13, 14 y 15 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 13, 14 y 15 años. Los Cadetes Mayores pueden participar en las disciplinas de Tatami de Point Fighting, Light Contact, Kick Light y Musical Forms.

Categoría de JÓVENES (Y): 16, 17 y 18 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 16, 17 y 18 años. Los Jóvenes pueden participar en las disciplinas de Tatami de Point Fighting, Light Contact, Kick Light y Musical Forms.

Categoría de JÓVENES MENORES (YJ): 15 y 16 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 15 y 16 años. Los Jóvenes Menores pueden participar en las disciplinas de Ring de Full Contact, Low Kick y K-1 Style.

Categoría de JÓVENES MAYORES (OJ): 17 y 18 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener 17 y 18 años. Los Jóvenes Mayores pueden participar en las disciplinas de Ring de Full Contact, Low Kick y K-1 Style.

Categoría de ADULTOS (S): 19 a 40 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener entre 19 y 40 años. Los Adultos pueden participar en todas las disciplinas de Kickboxing.

Categoría de MÁSTER o VETERANOS (V): Hombres de 41 a 55 años. El grupo de edad se determina por el año de nacimiento. En el año de competencia el Kickboxer puede tener entre 41 y 55 años. Los Máster o Veteranos pueden participar en las disciplinas de Tatami de Point Fighting, Light Contact y Kick Light.

Cuadro Resumen Divisiones de Edad

Categoría	Género	Edad	PF	LC	KL	MF	FC	LK	K1
CH	Niño, Niña	7-8-9	✓			✓			
YC	Niño, Niña	10-11-12	✓			✓			
OC	Niño, Niña	13-14-15	✓	✓	✓	✓			
J	Hombre, Mujer	16-17-18	✓	✓	✓	✓			
YJ	Hombre, Mujer	15-16					✓	✓	✓
OJ	Hombre, Mujer	17-18					✓	✓	✓
S	Hombre, Mujer	19-40	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
V	Hombre, Mujer	41-55	✓	✓	✓				

Aclaraciones y excepciones (en categorías de edad).

- Niños (CH), Cadetes Menores (YC) y Cadetes Mayores (OC) solamente pueden competir en sus categorías de edad.
- Los Jóvenes (J) en las disciplinas de Tatami y los Jóvenes Mayores (OJ) en las disciplinas de Ring pueden competir en las categorías de adultos solamente si ya tienen 18 años.
- Si un Joven (J) o un Joven Mayor (OJ) compiten en la categoría de Adultos en un Campeonato Mundial o Campeonato Continental no pueden volver a competir en su categoría en los subsecuentes Campeonatos Mundiales y Continentales y deben seguir compitiendo en la categoría de Adultos.
- Los Jóvenes (J) o Jóvenes Mayores (OJ) que han competido en la categoría de Adultos en un Campeonato Mundial o Continental pueden seguir compitiendo como jóvenes en todas las otras competencias de WAKO, excepto las indicadas en el párrafo anterior.
- Niños, Cadetes Menores, Cadetes Mayores o Jóvenes solamente pueden participar en EQUIPOS en la categoría de edad que les corresponde como individuos.
- Si un Kickboxer de la Categoría de Veteranos quisiera pelear en la Categoría de Adultos debe presentar certificado y examen médicos declarándolo “apto para pelear” y solicitar la autorización especial emitida por las oficinas centrales de WAKO para participar en Campeonatos Mundiales, Campeonatos Continentales y Copas Mundiales. Para cualquier otra competencia debe solicitar autorización especial emitida por la Federación Nacional.
- Los Kickboxers que participen en Campeonatos Mundiales, Continentales; Copas Mundiales; eventos abiertos internacionales y otros torneos nacionales pueden moverse entre categorías / clases de peso (máximo una arriba) siempre que sea una división arriba de su peso.

2.1.1.3. Principiantes (Beginners).

- Los Principiantes son jóvenes Kickboxers que han entrenado Kickboxing por menos de 1 año, tienen un máximo de 5 participaciones en copas o torneos abiertos y nunca han competido en categorías regulares.
- Las copas y torneos abiertos pueden incluir competencias para Principiantes. No en Campeonatos (Mundiales, Continentales y Nacionales).
- Si la competencia de Principiantes se desarrolla en una Copa Mundial o Continental, entonces puede llevarse a cabo al mismo tiempo y en la misma sede, pero debe ser organizada de manera separada como una competencia aparte: como “Abierto” con trofeos más pequeños, medallas y diplomas indicando que se trata de un “Abierto”
- Si durante la pelea un Joven Kickboxer muestra tener conocimientos y habilidades significativamente superiores, y con el propósito de proteger a su oponente, el Réferi Central debe llamar a los Jueces, al Réferi en Jefe del Tatami y al Supervisor y decidir por mayoría si el competidor es Principiante o no.
- El competidor será descalificado si la mayoría decide que no es Principiante.

2.1.1.4. Nacionalidad del Kickboxer.

- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, el Kickboxer debe presentar la nacionalidad del país que representa mostrando el documento Oficial de identidad personal (Pasaporte o identificación Oficial o carta de residencia o residencia permanente en el país que quiere representar).
- Bajo circunstancias especiales un Kickboxer que ha representado a un equipo nacional en un Campeonato Continental o Mundial en cualquier categoría de edad, puede cambiar una vez su representación a otro equipo nacional cumpliendo los requisitos:
 - Confirmación Oficial de residencia permanente en su nuevo país.
 - El cambio de representación debe solicitarse a las oficinas centrales de WAKO, explicando la razón de cambio. Esta solicitud debe realizarse al menos 1 mes antes del evento de que se trate.
 - Debe contarse con la aceptación formal y por escrito del país original.
 - No se permite ningún tipo de especulación en el cambio de representación. Tal actitud puede resultar en un castigo para el Kickboxer y para la Federación del nuevo país.
 - El Kickboxer no puede dar marcha atrás y participar por su país de origen o por cualquier otro país en el futuro.
 - Un Kickboxer que cuente con pasaportes de diferentes países puede hacer un cambio solamente una vez.

- El cambio de representación debe asentarse en un acuerdo escrito entre los países y presentarse en las oficinas centrales de WAKO para su aprobación por escrito.
- En el pesaje Oficial debe mostrarse el documento de identidad personal a los Oficiales a cargo del registro / pesaje.
- En los Campeonatos Continentales no se permite la participación de competidores de otros continentes.

2.1.1.5. Salud y Seguridad de los Kickboxers.

- WAKO es un miembro Oficial de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) y ha adoptado completamente el Código Mundial Antidopaje. Todos los Kickboxers, Entrenadores y Oficiales están obligados a entender, adoptar y respetar el Código WADA dentro y fuera de las competencias.
- Cualquier Kickboxer que se niegue a examen médico o prueba antidopaje antes o después de una pelea, puede ser descalificado inmediatamente o suspendido a la espera de audiencia. Lo mismo aplica en el caso de un Oficial que aliente la negativa.
- Los atletas que sean seleccionados para ser parte del Grupo de Prueba Certificada de WAKO (RTP) deben seguir las indicaciones del Director Antidopaje de WAKO y del prestador de servicios que apoye la prueba, llenar el Cuestionario de Competencia y enviarlo al Director Antidopaje. No seguir estas indicaciones resultará en la suspensión automática del ranking del atleta y la aplicación del Código.
- En todos los deportes de Ring, WAKO permite un máximo de 2 peleas diarias en los Campeonatos Mundiales y Continentales, en las Copas Mundiales y en los eventos de clase A/B/C. En deportes de Tatami no existe un número límite de peleas.
- Un Kickboxer puede participar en una competencia internacional solamente si ha sido declarado apto por un médico designado y reconocido por la Federación que avale la competencia, o por el Comité Médico de WAKO durante los Campeonatos Mundiales y Continentales.
- El examen médico físico es obligatorio para cada Kickboxer.
- Para participar en un torneo internacional, cada Kickboxer debe tener una declaración Oficial de su Federación Nacional, donde se acredite que fue sometido a una preevaluación de acuerdo con las disposiciones de su país y del Comité Médico de WAKO y sea apto para participar en el torneo avalado por WAKO de que se trate. Para estos casos debe utilizarse la forma “Certificado Médico WAKO” ([Apéndice 19](#)). La declaración a que se refiere esta regla debe ser redactada en inglés (no se aceptará en otro idioma), contar con la firma y sello del médico designado por la Federación Nacional (de acuerdo con las disposiciones nacionales) y con la firma del Presidente y/o Secretario General de la Federación Nacional y debe ser individualizada para cada Kickboxer (no se aceptará presentar un listado de

atletas aptos). Cada Kickboxer debe entregar su certificado personal al médico visitante después del pesaje. El médico examinador revisará la validez y decidirá la idoneidad de cada certificado. Para participar en Campeonatos y Torneos Nacionales, el Kickboxer debe tener un certificado médico emitido de acuerdo con las disposiciones médicas de su país.

- En la sección de apéndices se indican los exámenes mínimos y la verificación instrumental requeridos para la emisión del Certificado Médico WAKO.
- El Certificado Médico WAKO tiene validez por un año. Si a partir de la emisión del último certificado, el Kickboxer sufre una conmoción, una lesión grave, un KO o TOK es necesaria la emisión de un certificado médico nuevo.
- Para participar en un torneo internacional, cada Kickboxer debe llenar el “Cuestionario Médico WAKO” sobre su historial médico, así como la forma de “Exención de Responsabilidad de WAKO”.
- Todas las Kickboxers de 14 años o más, deben entregar al médico visitante el formato WAKO “Declaración de No Embarazo” ([Apéndice 23](#)).
- Cualquier Kickboxer que use aparatos dentales debe entregar la forma WAKO “Certificado Dental” emitido por un cirujano ortodoncista que considere que la participación del Kickboxer no lo pone en un peligro mayor que cualquier otra persona que participe en las competencias de Kickboxing de acuerdo con las reglas de WAKO.
- Sin la presentación de los formatos de WAKO debidamente llenados: Certificado Médico, Cuestionario Médico, Exención de Responsabilidad, Declaración de No Embarazo para las Kickboxers, y Certificado Dental para los Kickboxers con aparatos dentales; el Kickboxer no tendrá permitido competir.
- Los Certificados y Formatos Médicos pueden enviarse en línea de manera anticipada, una vez que WAKO haya adoptado los sistemas informáticos adecuados residentes en la web.
- Los Kickboxers no pueden participar en una pelea si tienen vendaje en una herida, un corte, una lesión, una ulceración, una laceración o les fluye sangre de la cabeza o de la cara incluyendo nariz y oídos. Puede permitírseles pelear si la ulceración está protegida por Colodión. Esta decisión debe tomarla el médico que examine al Kickboxer el día de la competencia.
- WAKO se basa en sus Procedimientos Médicos y Lineamientos de Seguridad y Salud que contienen:
 - Introducción
 - Antidopaje
 - Reducción de peso y métodos de nutrición
 - Certificados – Exámenes de Aptitud Médica
 - Revisiones Médicas antes de las competencias

- Suspensiones Médicas
 - Personal Médico
 - Seguridad y Salud en competencias
- Un médico designado (calificado y con reconocida experiencia en deportes de combate) debe estar presente en las competencias y no debe abandonarlas antes de que termine la última pelea o antes de la revisión de los Kickboxers que participaron en ésta.
- En un torneo debe haber al menos dos ambulancias en el sitio.
- Si una mujer musulmana acepta participar en cualquier competencia de WAKO, respetando y de acuerdo con su religión debe otorgar su consentimiento escrito a WAKO de que en caso de emergencia (lesiones, cortes, etc.) el equipo médico responsable puede proceder a cualquier revisión urgente y que consideren necesaria.

Artículo 2.1.2. Entrenadores (Coaches).

- Entrenador es un experto en Kickboxing con la preparación y licencia apropiadas para el deporte de Kickboxing. Para participar en un Campeonato Mundial o Continental o en una Copa Mundial, el Entrenador debe contar con licencia de WAKO IF. Para participar en otros campeonatos internacionales o nacionales y torneos de Kickboxing el Entrenador debe contar con licencia de la federación nacional de acuerdo con las leyes y reglas nacionales.
- La educación y licencias las brinda WAKO IF antes de los Campeonatos Mundiales, Continentales y Copas Mundiales.
- El propósito de los seminarios organizados e impartidos por el Presidente y Miembros del Comité de Entrenadores es enseñar, mejorar, compartir e impartir conocimiento, experiencias e informar sobre los nuevos desarrollos en el deporte de Kickboxing.
- Los seminarios tratarán cada una de las disciplinas del Kickboxing de acuerdo con las reglas WAKO vigentes para asegurar que todos los Entrenadores trabajan en la dirección que es importante para el desarrollo de WAKO.
- Los seminarios deben contener:
 - Videos, pláticas, artículos varios o cualquier otro medio de presentaciones y explicaciones basadas en el desarrollo del Kickboxing.
 - Explicaciones de los principales aspectos que normalmente causan problemas con el fin de homogeneizar la acción de los Entrenadores.
 - Pruebas escritas.
 - Registro.
- Todos los Entrenadores deben estar registrados en el sistema de membresía de WAKO y contar con su licencia (autorizados) para dirigir (“coachear”).

Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

- Los Entrenadores deben vestir la chamarra del uniforme del equipo nacional / o de su club, pants largos y zapatos de entrenamiento (tenis).
- Los Entrenadores tienen la obligación de traer al área de pelea (Ring o Tatami): toalla, agua en botella de plástico solamente como bebida y para enjuague bucal. No se permite cualquier otro tipo de agua embotellada en las áreas de pelea (Ring o Tatami) para el uso de los Kickboxers y los Entrenadores (las botellas de vidrio están prohibidas).
- No está permitido traer bolsas o mochilas; pero sí está permitido llevar una pequeña bolsa de documentos alrededor de la cintura (cangurera a la cintura).
- No está permitido el uso de gorras o sombreros, camisas sin mangas, pantalones cortos ni zapatillas (pantuflas).
- No está permitido el uso de ropa o partes de ropa de cualquier otro deporte o de ropa marcada con logos o figuras de otros deportes, o con uniformes característicos de cualquier otro deporte.
- Durante la pelea un Entrenador debe obedecer las reglas siguientes:
 - El Kickboxer debe contar con uno o máximo dos Entrenadores en su esquina para que lo asistan durante la pelea.
 - El Entrenador debe tener 18 o más años.
 - Solamente un Entrenador puede entrar al área de pelea.
 - No está permitido que el Entrenador entre al Ring o al Tatami antes o durante la pelea. Solamente durante los descansos.
 - El Entrenador debe permanecer sentado en todo momento en la silla provista y no debe interferir o interrumpir con el desarrollo de la pelea gesticulando o señalando. Está estrictamente prohibido poner los brazos en la plataforma, pararse o entrar al área de combate, incluso en las escaleras durante la pelea.
 - Si el Entrenador se percata de un error material del Réferi Central (error material: cualquier error llevando el tiempo o marcando los puntos o anotando el resultado) el Entrenador tiene el derecho de pararse y hacer con las manos la señal de T al Réferi Central solicitando detener el tiempo y la corrección del error material DOS VECES en una pelea. El Entrenador no tiene derecho de solicitar un cambio en las decisiones del Réferi Central o de los Jueces que no sea un error material. Si el Entrenador se queja o hace comentarios al Réferi Central o Jueces sobre sus decisiones recibirá una advertencia.
 - En representación de su Kickboxer, un Entrenador puede abandonar el combate aventando la toalla al área de pelea si el Kickboxer está en problemas, excepto cuando el Réferi Central le está aplicando la cuenta.

- El Entrenador no puede hacer comentarios al Réferi o Jueces dentro o fuera del área de competencia durante o después de la pelea.
 - El Entrenador puede dar pequeñas indicaciones y animar al Kickboxer durante el round, pero no fuerte ni gritando.
 - Durante la pelea, el Entrenador no puede estar sobre la plataforma del Ring o dentro del Tatami. Si durante la pelea el Entrenador se para en el Tatami o entra al Ring, será descalificado de esta pelea.
 - Antes de cada round, el Entrenador debe remover silla, toallas, cubetas, etc.
 - Ningún Entrenador u Oficial tiene permitido animar o dirigir a los espectadores para dar ánimos o consejos a un Kickboxer durante la pelea. Si un Entrenador u Oficial se comportan de esta manera pueden ser suspendidos de su función en la competencia en curso.
 - El Entrenador que viole las reglas puede recibir una advertencia o ser descalificado por el Réferi Central por mal comportamiento y no permitírsele dirigir durante la pelea, el día o por lo que resta del torneo, después de consultarlo y tener acuerdo con el Comité Técnico del Torneo.
- No está permitido pelear sin el Entrenador. Si el Entrenador es desalojado por el Réferi, debe ser reemplazado en un lapso de dos minutos.

2.1.2.1. Comportamiento de los Entrenadores.

- Después de 2 advertencias verbales, el Réferi Central tiene el derecho de descalificar de la pelea al Entrenador que no obedece sus órdenes. Debe ser una decisión por mayoría de los Jueces y del Supervisor.
- En caso de que el Entrenador que fue descalificado continúe con violaciones a las reglas; con actitud agresiva hacia los Oficiales, otros Entrenadores, Kickboxers o espectadores, el Réferi en Jefe tiene el derecho a descalificarlo de todo el día de competencias. En este caso, el Réferi en Jefe debe iniciar procedimiento disciplinario.
- En caso de que la descalificación del Entrenador sea por todo el día o del torneo, el Réferi en Jefe de esa área de competencia debe enviar un informe escrito a las oficinas centrales de WAKO y se iniciará el procedimiento de acuerdo con las disposiciones aplicables. El Comité Disciplinario sancionará el caso.

Artículo 2.1.3. Reglas Generales para Réferis y Jueces.

- El Réferi es una persona con conocimiento de Kickboxing y Licencia Oficial y su tarea principal es implementar este reglamento durante las competencias de Kickboxing.

- Es OBLIGATORIO para poder participar en campeonatos y torneos internacionales de Kickboxing que los Réferis y Jueces hablen un mínimo de inglés para poderse comunicar durante estos eventos.
- El inglés es el idioma Oficial de WAKO y de sus Réferis en todos los campeonatos y torneos internacionales de Kickboxing. En competencias nacionales o locales, el idioma oficial de la Federación Nacional puede ser usado en sus comunicaciones oficiales.
- Todos los Réferis Internacionales, Clases A/B, deben tener una buena capacidad de hablar y leer en inglés.
- Antes, durante y después de su trabajo en cualquier torneo internacional de Kickboxing, los Réferis y Jueces respetarán tanto el Código de Conducta de Jueces como el Reglamento de WAKO IF.

Edad límite para Réferis y Jueces.

La edad mínima oficial para participar en torneos de título de WAKO como Réferi Central o Juez es de 21 años. No hay una edad límite para ser Juez o Réferi WAKO mientras se tengan buenas condiciones médicas y saludables y puedan desempeñar las responsabilidades del Tatami o del Ring.

2.1.3.1. Supervisor (Supervisor).

- El Supervisor es nombrado por el Presidente del Comité de Réferis de WAKO para cada competencia internacional de WAKO de entre los miembros del Comité de Réferis o de entre los mejores Réferis.
- Su función principal es supervisar el trabajo de los Observadores y de los Réferis en Jefe para asegurar que la competencia se desarrolle de acuerdo con el reglamento WAKO.
- El Supervisor es miembro del Comité de Protestas y Apelaciones del torneo.
- En caso de una Protesta Formal, si el Supervisor es del país de uno de los peleadores cuya pelea se está protestando, será sustituido por otro miembro del Comité de Réferis.

2.1.3.2. Observador (Observer).

- El Observador es nombrado por el Presidente del Comité de Réferis de WAKO para 2 o más áreas de combate en cada competencia internacional de WAKO.
- La función principal del Observador es supervisar el trabajo de los Réferis en Jefe de las áreas de pelea que estén bajo su responsabilidad y asegurar que la competencia en esas áreas se desarrolle de acuerdo con el reglamento WAKO.
- El Observador es miembro del Comité de Protestas y Apelaciones del torneo.
- En caso de una Protesta Formal, si el Observador es del país de uno de los peleadores cuya pelea se está protestando, será sustituido por otro miembro del Comité de Réferis.

2.1.3.3. Réferi en Jefe (Chief Referee).

- El Réferi en Jefe en los Campeonatos Mundiales o Continentales y en las Copas Mundiales o Continentales de WAKO es nombrado por el Comité de Réferis de WAKO de entre los Réferis asignados a cada área de competencia. En otros torneos de Kickboxing los Réferis en Jefe son nombrados por el Jefe de Réferis de cada Federación Nacional.
- Las funciones principales del Réferi en Jefe son:
 - Organizar el trabajo de los Réferis Centrales y Jueces asegurándose que todas las actividades se desarrollen de acuerdo con el reglamento WAKO.
 - Organizar a los Réferis Centrales y Jueces de acuerdo con la nacionalidad de los Kickboxers y observar cada pelea con el propósito de estar listo para guiar a los Réferis y Jueces en caso de errores o para manejar las protestas. Pueden alternar sus roles.
 - Ser responsable del correcto llenado de las gráficas con los resultados de los enfrentamientos. Al final deben firmar las gráficas con los resultados y entregarlas a los coordinadores de Ring y Tatami.
- El Réferi en Jefe es miembro del Comité de Protestas y Apelaciones del torneo.
- En caso de protestas, deben seguir los procedimientos y tomar una primera decisión. Si quien protesta no está satisfecho con su decisión, el Réferi en Jefe debe exponer los detalles del caso al Comité de Protestas y Apelaciones del torneo, quienes tomarán la decisión final.
- En caso de una Protesta Formal, si el Réferi en Jefe es del país de uno de los peleadores cuya pelea se está protestando, será sustituido por un Réferi en Jefe de otra área de competencia.
- El Réferi en Jefe supervisa el trabajo del Réferi Central y de los Jueces y puede cambiar la decisión del Réferi Central solamente en caso de un “error material”.
- En Formas Musicales el Réferi en Jefe coordina el trabajo de los Jueces y dará la señal a los competidores para iniciar su ejecución.
- El Réferi en Jefe debe hablar inglés de manera fluida.

2.1.3.4. Réferi Central (Central Referee).

- El Réferi Central es determinado por el Réferi en Jefe para cada pelea en Tatami o en Ring.
- La función principal del Réferi Central es asegurarse que la pelea se desarrolla de acuerdo con el reglamento WAKO y con la máxima seguridad para ambos Kickboxers.
- Solamente el Réferi en Jefe y el Supervisor / Observador pueden cambiar la decisión de un Réferi Central únicamente en caso de un error material.

2.1.3.5. Jueces (Judges).

- El Juez es designado por el Réferi en Jefe para cada pelea en Ring o Tatami.
- La función principal del Juez es marcar los puntos de cada Kickboxer durante la pelea.
- Los Jueces marcan solamente lo que ven.
- Solamente el Réferi en Jefe y el Supervisor / Observador pueden cambiar la decisión de un Juez si éste confirma que ha cometido un error y cambia el marcador.

2.1.3.6. Cronometrador (Timekeeper).

- El Cronometrador es designado por el Réferi en Jefe para cada pelea en Ring o Tatami.
- La función principal del Cronometrador es llevar el tiempo de la pelea (tiempo activo de la pelea con descansos, el inicio y fin de una pelea, el tiempo médico, correr el tiempo extra) de acuerdo con el reglamento WAKO.
- Se sentará en la mesa central del área de pelea en el Ring o en el Tatami.
- Diez segundos antes del inicio de cada round dará la indicación “Asistentes Fuera”.
- Dará la señal para el inicio del round levantando la mano.
- Dará la señal para el término de cada round sonando la campana o lanzando la almohadilla al lado del área de combate en el Ring o en el Tatami.
- Anunciará el número del round antes de su inicio.
- Detendrá el tiempo de la pelea cuando se lo solicite el Réferi Central.
- Llevará el registro del tiempo extra con un reloj o con un cronómetro.
- En las disciplinas de Ring, si al final de un round, un Kickboxer está en el piso, y el Réferi Central le está aplicando el conteo, la campana debe sonar al finalizar el tiempo de 2 minutos, y el Réferi Central debe terminar el conteo.

2.1.3.7. Anotador (Scorekeeper).

- El Anotador es designado por el Réferi en Jefe para cada pelea en Ring o Tatami.
- La función principal del Anotador es registrar todos los puntos, advertencias y castigos determinados por el Réferi Central.
- Adicionalmente, para cargar los datos en el sistema computarizado de marcación, el Anotador registra los resultados y marca al ganador en las gráficas o en una hoja de control de peleas.
- Uno de los roles del Anotador es ser el Anunciador del área de pelea.

2.1.3.8. Anunciador (Announcer).

- Antes de cada pelea el Anunciador llama a los Kickboxers al Ring o al Tatami. Primero se llama al Kickboxer en la esquina roja y posteriormente al Kickboxer en la esquina azul.
- En campeonatos y copas, el Anunciador llamará a los siguientes dos Kickboxers a estar listos para la siguiente pelea.
- Después de haber llamado tres veces a un Kickboxer y que este no se presente en el área de Tatami o Ring, el Anunciador dará la orden al Cronometrador de iniciar el tiempo de espera.
- Si el Kickboxer no se presenta en un tiempo de 2 minutos, el Réferi en Jefe dará una señal al Réferi Central y al Anunciador y éste anunciará al ganador de la pelea por WO del contrincante (ausencia).
- En Formas Musicales, dirán con voz fuerte las calificaciones de cada Juez.
- La función del Anunciador en cada área de pelea de Ring o Tatami la desempeñará el Anotador.

2.1.3.9. Contador de Patadas (Kick Counter).

- El Contador de Patadas es designado por el Réferi en Jefe para cada pelea de Full Contact en Ring.
- Es obligatorio designar al Contador de Patadas en todas las competencias Oficiales avaladas por WAKO en la disciplina de Full Contact.
- Un Juez desempeña el papel de Contador de Patadas y debe sentarse en una esquina neutral del Ring (cuando no se use el sistema electrónico de marcación) o cerca del Cronometrador (cuando se utilice el sistema electrónico de marcación). Si no se usa el sistema electrónico de marcación, los Entrenadores deben poder ver el conteo.
- La función principal del Contador de Patadas es registrar las patadas válidas durante cada round de una pelea de Full Contact.
- El Contador de Patadas informa al Réferi Central después de cada round el número de patadas faltantes de cada Kickboxer.
- Cuando no se utilice el sistema electrónico de marcación, es obligatorio que el Contador de Patadas utilice un tablero con números rojos y azules visibles.

2.1.3.10. Reglas Generales para Réferis y Jueces.

- En campeonatos y torneos internacionales de Kickboxing, cada pelea debe ser sancionada por tres Jueces Internacionales (excepto en peleas de Point Fighting donde hay un Réferi Central y dos Jueces).

Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

- Para asegurar neutralidad, el Réferi Central y los tres Jueces para cada pelea serán elegidos por el Réferi en Jefe con total responsabilidad del área de pelea, de acuerdo con las reglas siguientes:
 - En los Campeonatos y Copas Mundiales o Continentales de ninguna manera dos de los Jueces / Réferi Central de la misma pelea deben ser del mismo país, salvo que sea debido a situaciones fuera de control.
- Los tres Jueces se sentarán apartados de los espectadores y cerca del área de competencia.
- Las posiciones de los tres Jueces deben colocarse de manera que les permita tener una visión clara del área de pelea.
- En Point Fighting el Réferi Central y los dos Jueces con su posición en triángulo aseguran que al menos dos de ellos puedan ver claramente la ejecución de las técnicas en la pelea.
- El resto de los Jueces deben estar sentados en barrera a distancia del área de pelea, de manera que no tenga la posibilidad de influir en la pelea en curso si algo sucede. El Réferi en Jefe y el Supervisor deben resolver las situaciones sin la influencia del resto de los Jueces que no están asignados a la pelea.
- Todos los Réferis y Jueces deben realizarse en su propio país, un examen médico básico antes de juzgar en cualquier campeonato Oficial de WAKO. Deben traer consigo su certificado médico válido durante los Campeonatos y mostrarlos a requerimiento del Réferi en Jefe.
- Los Jueces deben usar el sistema electrónico para marcar puntos mientras estén en servicio.
- Los Jueces y Réferis deben asistir a los campamentos / seminarios para Réferis Internacionales de WAKO y mínimo a una Copa Mundial antes de poder juzgar en un Campeonato Mundial o Continental en ese mismo año (Eventos Clase A de WAKO).
- Su Licencia / Tarjeta de Réferi debe ser renovada cada dos años.
- Para asegurar neutralidad, el Réferi Central y los tres Jueces para cada pelea serán elegidos por el Réferi en Jefe con total responsabilidad del área de pelea, de acuerdo con las reglas siguientes:
 - De ninguna manera dos de los Jueces / Réferi Central de una misma pelea deben ser del mismo país, salvo que sea debido a situaciones fuera de control.
- Para peleas internacionales entre los equipos de dos o más Federaciones Nacionales / Asociaciones, la pelea puede ser supervisada bajo un acuerdo entre los Oficiales representantes de las Federaciones / Asociaciones en cuestión, cuidando que el acuerdo no trasgreda el reglamento WAKO.
- Las personas designadas como Réferis o Jueces para una pelea o serie de peleas no deberán en ningún momento de estas peleas actuar como dirigentes, preparadores, Entrenadores o

asistentes de un Kickboxer o de un equipo que esté tomando parte de las peleas, ni actuar como Oficiales en una pelea en la cual participe un Kickboxer de su país.

- En caso de que un Juez / Réferi no acate el reglamento WAKO y cometa errores graves en el desempeño de su responsabilidad, puede ser suspendido y reemplazado durante la pelea por el Réferi en Jefe. Su posición será cubierta por el siguiente Juez / Réferi disponible por decisión del Réferi en Jefe.

2.1.3.11. Uniformes de Réferis y Jueces.

- El Réferi y los Jueces deben estar vestidos de la manera siguiente:
 - Saco azul marino con el emblema de WAKO.
 - Solamente se permite un pequeño logo de WAKO en la solapa del saco.
 - Camisa de WAKO blanca de manga corta.
 - Moño de WAKO para los Réferis Centrales y Jueces; o corbata de WAKO para los Réferis en Jefe y Supervisores.
 - Pantalones negros sin dobladillo.
 - Calcetines negros a azul oscuro.
 - Zapatos para deporte sin agujetas o cordones, ni tacones o logotipos, con excepción del logo de WAKO (Ver [Apéndice 7](#)).
- Su vista debe ser de al menos 6 dioptrías por ojo.
- No está permitido que un Réferi Central use anteojos, pero puede usar lentes de contacto.
- El uso de anteojos / lentes está permitido para los Jueces / Oficiales de Mesa (no para Jueces en peleas de Point Fighting).

Artículo 2.1.4. Réferis y Jueces – Deberes y Responsabilidades.

2.1.4.1. Réferi Central.

El Réferi Central debe:

- Verificar el protector bucal.
- Verificar la correcta posición de los Jueces antes de la pelea.
- Asegurarse de que un Kickboxer “debilitado”, no sufra golpes injustos e innecesarios.
- Anunciar al ganador por puntuación electrónica después de la indicación del Réferi en Jefe.
- Al final de la pelea, en caso de utilizar hojas de marcación, recolectar y verificar las hojas de los tres jueces.
- Después de la verificación debe entregarlas al Réferi en Jefe y a la orden de éste anunciar al ganador de la pelea.

2.1.4.2. Órdenes del Réferi Central.

El Réferi Central utiliza las indicaciones u órdenes siguientes:

- **CHOQUEN GUANTES (Shake Hands).** El Réferi Central usa esta orden al principio de la pelea para indicar a los Kickboxers que toquen sus guantes y muestren respeto entre ellos.
- **PELEEN (Fight).** El Réferi Central usa esta orden al principio de la pelea para iniciar la misma y cada vez que necesita reiniciarla.
- **ROMPAN (Break).** El Réferi Central usa esta orden para separar a los Kickboxers de una posición cuerpo a cuerpo. Los Kickboxers deben dar un paso atrás al escuchar la orden antes de continuar la pelea.
- **ALTO (Stop).** Es la indicación que usa el Réferi Central para ordenar a los Kickboxers que detengan la pelea.
- **PAREN TIEMPO (Stop Time).** Esta es la indicación que el Réferi Central da al Cronometrador para que detenga el tiempo activo de la pelea.
 - Usando la señal de manos “T”, para dar la orden al Cronometrador para detener el tiempo hasta que el Réferi Central de la orden “PELEEN”. Cuando el Réferi Central indica **PAREN TIEMPO**, debe decir la razón por la cual detiene el reloj.

El Réferi Central dará la indicación **PAREN TIEMPO** en estas ocasiones:

- Cuando otorgue **Advertencia Oficial** a alguno de los Kickboxers. En este caso el oponente debe dirigirse inmediatamente a la esquina neutral.
 - Cuando uno de los Kickboxers levanta su mano derecha solicitando **TIEMPO**. En este caso el oponente debe dirigirse inmediatamente a la esquina neutral.
 - Cuando se percate que es necesario corregir el equipo de protección o la vestimenta de alguno de los Kickboxers.
 - Cuando vea que un Kickboxer se encuentra lastimado (el tiempo máximo para atención médica es de 2 minutos para cada Kickboxer)
 - En cualquier momento en que se detenga la pelea, debe reiniciarse con ambos peleadores lo más cercano a su última posición en Tatami o en el centro del área en caso de Ring.
- Para reiniciar la pelea, el Réferi Central da la orden **TIEMPO** (Time) y luego **PELEEN** (Fight).
 - Si el Réferi Central piensa que un Kickboxer está usando las pausas de tiempo para descansar o para evitar que su oponente logre aventajarlo, será acreedor de una Advertencia por parte del Réferi Central, y si el Kickboxer continúa discutiendo con los Jueces puede ser descalificado por retrasar o rehuir la pelea.

- Si el Réferi Central (por mayoría con los 3 Jueces) descalifica a un Kickboxer o detiene la pelea, debe primero informarlo al Réferi en Jefe de Ring / Tatami e indicar las razones de haber detenido la pelea, de manera que el Réferi en Jefe de Ring / Tatami pueda indicarlo al Anunciador, quien hará el anuncio público.
- Con el propósito de no entorpecer una pelea cerrada, el Réferi Central no debe ponerse en la trayectoria de los peleadores ni romper la pelea demasiado pronto. Debe indicar al Kickboxer, usando las señales adecuadas cualquier violación al reglamento.
- En caso de que uno o los dos Kickboxers no escuchen, el Réferi Central puede usar un toque de mano en los hombros o brazos para “detener” o “romper” la pelea.

2.1.4.3. Facultades del Réferi Central.

- Detener en cualquier momento una pelea por motivos de salud y seguridad, si percibe que la pelea está cargada de un lado.
- Detener en cualquier momento una pelea si uno de los Kickboxers ha recibido un golpe ilegal o si está lastimado, o cuando considere que un Kickboxer ya no puede continuar.
- Detener una pelea en cualquier momento si considera que un Kickboxer se está comportando de manera antideportiva. En este caso el Réferi Central puede descalificar al Kickboxer.
- Hacer una Advertencia a un Kickboxer o detener la pelea para penalizarlo por violaciones.
- Dar Advertencia, Penalizar o incluso Descalificar a un Entrenador o asistente que han violado las reglas o no obedecen las indicaciones.
- Descalificar, con o sin Advertencia a un Kickboxer que ha cometido una violación al reglamento.

2.1.4.4. Obligaciones de los Jueces.

- Los Jueces son responsables de verificar la vestimenta y el equipo de protección de los Kickboxers antes de las peleas.
- El Juez 1 (rojo) y el Juez 3 (azul) verifican el equipo de protección y la vestimenta de los Kickboxers antes de entrar al Ring / Tatami. Los Jueces verifican el vendaje de manos y los guantes antes de que los Kickboxers entren al Ring / Tatami con los guantes. El Réferi Central tiene la obligación de verificar solamente el protector bucal.

Artículo 2.1.5. Oficiales.

- En las competencias WAKO, los Oficiales son todas aquellas personas que pertenecen a las federaciones nacionales o internacionales de Kickboxing y de cualquier otra organización del deporte de Kickboxing.

Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

- Todos los Oficiales (funcionarios, directivos) de los campeonatos y copas son considerados Oficiales WAKO, no son considerados Oficiales de sus Federaciones o de sus países. Deben ser completamente neutrales y durante los campeonatos representan a WAKO en todo momento. Deben mostrar una actitud positiva, honesta y de juego justo en todo momento.
- Durante un Campeonato, los Oficiales no tienen permitido cambiar su rol y volverse Entrenadores o competidores.

Se consideran como Oficiales WAKO a las personas siguientes:

2.1.5.1. Personas VIP (Very Important People).

- El Presidente de WAKO IF / WAKO Continental.
- Los miembros del Consejo Directivo de WAKO IF / WAKO Continental.
- Los Presidentes de las Federaciones Nacionales de Kickboxing WAKO reconocidas o sus representantes.
- Invitados especiales.
- Las personas VIP deben permanecer en el área designada y no presentarse al lado del Ring o del Tatami cuando se está desarrollando una competencia; hacerlo puede provocar presión innecesaria e injustificada para los Oficiales.

2.1.5.2. Comité Organizador.

Presidente del Comité Organizador.

- El Presidente de WAKO será el Presidente del Comité Organizador.
- El Presidente decidirá quién, cuando y donde los miembros del Comité Organizador estarán presentes en los Campeonatos Mundiales o Continentales y en las Copas Mundiales.

Coordinadores de Ring y Tatami.

- Los coordinadores son responsables del adecuado desarrollo de la competencia en las áreas de pelea que son su responsabilidad (Ring o Tatami).
- Están a cargo del registro, siembra y procedimiento de sorteo.
- Preparan y verifican la programación diaria (que es firmada por el Presidente del Comité Organizador).
- Son los responsables de revisar todos los resultados e informes de la competencia.

Coordinador de Arena / Sede.

- El Coordinador de la Sede es miembro del Comité Organizador.

Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

- Su principal responsabilidad es tener listo el recinto, preparar el equipo para el sistema electrónico de marcación, preparar el escenario y el pódium para la ceremonia de premiación.
- Asegurarse que la sede y el recinto de competencia estén adecuadamente preparados y listos todos los días.

Oficial de Seguridad.

- El Oficial de Seguridad es un miembro del Comité Organizador.
- Su principal función es supervisar y coordinar todas las actividades del personal de seguridad del Comité Organizador Local (LOC, por sus siglas en inglés) quienes estarán bajo su control directo.
- El Oficial de Seguridad es designado por el Presidente del Comité Organizador como contacto con la policía y demás autoridades de seguridad.

Oficial de Medios.

- El Oficial de Medios es un miembro del Comité Organizador, es propuesto para cada Campeonato Mundial y Continental por el Presidente del Comité Organizador y aprobado por el Presidente del Comité de Medios.
- Sus principales deberes y responsabilidades son las publicaciones, posteo, artículos, fotos y videos cortos en redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, Flickr y otros) durante los eventos donde es designado con el propósito de incrementar la publicidad del torneo, de WAKO y del Kickboxing como deporte.
- También es responsable de preparar reportes en forma de artículos para publicarse en la página web Oficial.
- Son responsables de compilar los reportes a medios post competencia.

Oficial de Transmisiones y Medios en Vivo.

- El Oficial de Transmisiones y Medios en Vivo es miembro del Comité Organizador.
- Su principal responsabilidad es organizar las transmisiones en vivo (live streaming) de las competencias en todas las áreas de pelea de los programas diarios, la ceremonia de inauguración y la premiación que se transmitan a través de WAKO.TV, YouTube y la página Facebook de WAKO.
- También es responsable de preparar la post producción y carga de todos los videos después de los Campeonatos Mundiales y Continentales, las copas mundiales y continentales para el Video Canal Oficial de WAKO (YouTube).

Administrador del Sistema Electrónico de Marcación.

- Es nombrado por el Presidente del Comité Organizador.
- El Administrador es responsable de concentrar todo el material de registro y cargar los datos en el sistema para preparar las listas del sorteo.
- Junto con los Coordinadores (de Ring y Tatami) prepara las gráficas y las distribuye a las mesas de Oficiales.
- Recolecta las gráficas llenadas al terminar las peleas y carga la información al sistema.
- Prepara el Informe Oficial del Campeonato o Copa y lo distribuye a todos los representantes de los equipos nacionales.
- Es el responsable de cargar (en la web – Facebook) y distribuir el programa Oficial diario, los resultados y los demás reportes aprobados por los coordinadores de Ring y Tatami y por el Presidente en los Campeonatos Mundiales y Continentales, y en las Copas mundiales y continentales.

2.1.5.3. Miembros y Equipo del Comité Organizador Local (LOC).

El Comité Organizador Local de los Campeonatos Mundiales y Continentales, o de las Copas Mundiales y Continentales debe estar conformado por:

- Presidente del Comité Organizador Local – Coordinador de todas las actividades locales en el país anfitrión. Debe ser el Presidente de la Federación Nacional WAKO del país anfitrión o un apersona designada por éste.
- Director de Operaciones de la Arena
- Director de Operaciones de Seguridad (incluye contacto con Policía).
- Director Local de Staff / Voluntarios.
- Director de Operaciones de Transportación.
- Director de Operaciones de Hospedaje.
- Director de Operaciones Médicas.
- Director de Operaciones Antidopaje.

2.1.5.4. Equipo Médico.

- Doctor en Jefe a cargo.
- Paramédico a cargo.
- Técnico Médico a cargo.
- Oficial Antidopaje.
- El Equipo Médico debe contar con el equipamiento médico, doctores y técnicos suficientes para una intervención rápida y segura en todas las áreas de pelea.
- Los doctores deben contar con experiencia atendiendo lesiones propias de Kickboxing.
- El Promotor es responsable de proveer equipamiento médico adecuado con ambulancias.

- Deben respetarse los Procedimientos Médicos de Salud y Seguridad de WAKO.
- Los doctores deben estar listos para intervenir inmediatamente al llamado de un Réferi. NO pueden entrar en las áreas de competencia antes de ser llamados por el Réferi.

2.1.5.5. Otros.

- Periodistas.
- Camarógrafos.
- Fotógrafos.
- Personal de Seguridad
- Los mencionados como “Otros” deben ser registrados y acreditados por el Comité Organizador Local.

Artículo 2.2. Competencias.

- Los fundamentos de todas las competencias de Kickboxing son el honor, el juego limpio y la competencia honesta.
- Las competencias de Kickboxing se organizan con la autorización de WAKO y se rigen por estas reglas y demás reglamentos aplicables.
- Ningún Equipo Nacional o Atleta puede registrarse a un Campeonato Mundial o Continental, si no han cumplido con todas sus obligaciones marcadas en los estatutos vigentes, en ese año. En caso de que el evento se realice antes de las fechas límites de pagos de cuotas, o demás, debieron haber cumplido en el año previo con todas sus obligaciones como el pago anual, recepción de documentos, etc.
- Todas las competencias internacionales deben sujetarse completamente al reglamento WAKO. Las competencias nacionales pueden adaptar organizacionalmente partes del reglamento de acuerdo con las disposiciones nacionales, sin embargo, las reglas de las disciplinas de combate deben respetarse completamente.
- En la competencia, los resultados de las peleas determinarán la posición y el logro final de cada Kickboxer, equipo nacional o club.
- Todas las competencias Oficiales WAKO y las competencias Oficiales nacionales, las peleas amateurs, peleas de exhibición o de título, deben sujetarse completamente al reglamento WAKO.
- La participación en las competencias y peleas se realiza de manera voluntaria.
- Todos los Kickboxers, Entrenadores, Oficiales, representantes, promotores y miembros de las organizaciones de WAKO deben respetar el reglamento WAKO, el honor, la dignidad y los valores morales de todos los miembros, clubes, federaciones nacionales y de WAKO.

- Todas las competencias a nivel mundial, continental, nacional y a cualquier nivel deben promover el desarrollo, la popularización y la mejora continua del Kickboxing como deporte y de WAKO como organización.
- Todas las Federaciones y Asociaciones regionales, nacionales, internacionales y continentales deben registrar a sus atletas, oficiales y réferis a través del Sistema de Membresías de WAKO RSportz y del Sistema de Administración de Eventos Sport Data.
- Las inscripciones y registros a todas las competencias WAKO (Campeonatos Mundiales y Continentales, Copas Mundiales y Continentales, Campeonatos y Copas Regionales, Campeonatos Nacionales, Torneos Locales y todos los torneos de Kickboxing de clases A, B, C), así como otros eventos (seminarios y campamentos) en todos los niveles, **DEBEN** registrarse a través del Sistema de Membresías de WAKO RSportz e integrados a la Plataforma de Administración de Eventos Sport Data.
- **SOLAMENTE** los miembros WAKO que cuenten con una Membresía WAKO anual regular y válida en la plataforma RSportz, pueden registrarse y por tanto participar en los eventos previamente mencionados.
- Todas las competencias internacionales de WAKO Clases A/B/C deben solicitar con el formato de aplicación y ser preaprobados para ser incluidos en el Calendario WAKO.
- Antes de la inclusión en el Calendario WAKO, el Promotor debe enviar una solicitud de consentimiento para organizar una competencia internacional de Kickboxing. La Forma de Aplicación puede encontrarse en el [Apéndice 31](#).
- El consentimiento debe ser presentado para todas las competencias internacionales de WAKO Clases A/B/C y los Campeonatos Continentales (Los Campeonatos Mundiales son aprobados de acuerdo con un procedimiento especial).
- Los Campeonatos Continentales y los Torneos Internacionales Clase A deben ser solicitados al menos con un año de anticipación; para otro tipo de torneos debe hacerse con al menos 6 meses de anticipación.
- El organizador de la competencia está obligado a enviar un folleto de invitación y un póster para revisión y aprobación del Comité Organizador de WAKO antes de la publicación en el Calendario y en la página web Oficiales de WAKO.
- Todas las competencias internacionales deben aplicar el Sistema Sport Data de registro y procesamiento de resultados.
- Las competencias internacionales que no sean aprobadas por el Comité Organizador de WAKO no pueden ser incluidas en el Calendario de WAKO.
- Las Federaciones Nacionales no pueden organizar competencias internacionales que no sean aprobadas ni verificadas por el Comité Organizador de WAKO, y ninguna Federación Nacional tiene permitido participar en dicha competencia.

- La Federación Nacional puede ser sancionada por el no cumplimiento de esta decisión (organización y/o participación en competencias no aprobadas).

Las Competencias son:

- Campeonatos Mundiales
- Copas Mundiales (Torneos de Gran Premio Mundial – World Grand Prix Tournaments)
- Campeonatos Continentales
- Copas Continentales
- Campeonatos Internacionales Regionales
- Campeonatos Nacionales
- Torneos Abiertos Internacionales y Nacionales

Artículo 2.2.1. Calendario de Competencias.

El calendario de competencias de WAKO debe estar disponible en todo momento en la página web Oficial.

El calendario de competencias de WAKO muestra:

- Campeonatos Mundiales y Continentales.
- Campeonatos Regionales y Copas Mundiales y Continentales, al menos hasta antes del final del último año de torneos.
- Los torneos abiertos internacionales de las federaciones nacionales WAKO (las federaciones nacionales son responsables de informar a las oficinas centrales de WAKO las fechas y detalles de sus abiertos). Al menos un año antes de la fecha del evento habrá otras actividades Oficiales como seminarios, reuniones, etc.
- Todas las federaciones nacionales WAKO son responsables de integrar su propio calendario de competencia, que debe ajustarse al calendario de competencias de WAKO.
- Los torneos abiertos internacionales de las federaciones nacionales de WAKO no pueden organizarse dentro de las dos semanas alrededor a un Campeonato Mundial o Continental ni a Copas Mundiales.

Artículo 2.2.2. Campeonatos Mundiales.

- Los Campeonatos Mundiales de Kickboxing para todas las disciplinas se organizan cada segundo año par o impar.
- Los Campeonatos Mundiales de Kickboxing para Adultos y Veteranos se organizan cada dos años impares. Los resultados de la categoría de veteranos se registran separadamente de la

categoría de adultos y sus medallas no se contabilizan en el ranking de los equipos nacionales.

- Los Campeonatos Mundiales para Niños, Cadetes y Jóvenes en todas las disciplinas se organizan cada año par.
- Los Campeonatos Mundiales en todas las categorías de edad y en todas las disciplinas se organizan de la manera siguiente:
 - **Point Fighting:** Niños (CH), Cadetes Menores (YC), Cadetes Mayores (OC), Jóvenes (J), Adultos (S), Masters o Veteranos (V) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **Light Contact:** Cadetes Mayores (OC), Jóvenes (J), Adultos (S), Masters o Veteranos (V) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **Kick Light:** Cadetes Mayores (OC), Jóvenes (J), Adultos (S), Masters o Veteranos (V) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **Formas:** Niños (CH), Cadetes Menores (YC), Cadetes Mayores (OC), Jóvenes (J), Adultos (S) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **Full Contact:** Jóvenes Menores (YJ), Jóvenes Mayores (OJ), Adultos (S) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **Low Kick:** Jóvenes Menores (YJ), Jóvenes Mayores (OJ), Adultos (S) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
 - **K1 Style:** Jóvenes Menores (YJ), Jóvenes Mayores (OJ), Adultos (S) en divisiones Masculino (M) y Femenino (F).
- En los Campeonatos Mundiales de Kickboxing solamente pueden participar equipos nacionales reconocidos por WAKO.
- En los Campeonatos para adultos, solamente puede participar 1 miembro por equipo nacional en cada categoría de peso en disciplinas de combate.
- En los Campeonatos para cadetes y jóvenes pueden participar 2 miembros por equipo nacional en cada categoría de peso en disciplinas de combate.
- En Campeonatos Mundiales y Continentales, un Kickboxer solamente puede pelear como máximo en una categoría arriba de la de su peso real. Por ejemplo: si pesa 65.5 kg, puede pelear solamente en -69 kg o en -74 kg (esta regla aplica únicamente para Kickboxers en disciplinas de Tatami).
- En Campeonatos Mundiales y Continentales, un Kickboxer solamente puede pelear en una categoría de peso (si hay competencia en múltiples disciplinas de Tatami).
- Un Kickboxer en disciplinas de Ring, solamente puede competir en una disciplina durante un mismo campeonato y no puede participar en disciplinas de Tatami. Está prohibido hacer dobles aperturas en deportes de Ring y múltiples aperturas durante los campeonatos.

- Un Kickboxer puede competir en Point Fighting, Light Contact y Kick Light en el mismo campeonato, pero no puede participar en deportes de Ring en el mismo evento.
- El Comité Organizador debe poner especial atención y de ser posible evitar el inicio al mismo tiempo de peleas en dos o tres disciplinas donde esté registrado un mismo Kickboxer.
- De presentarse el caso en que un Kickboxer sea llamado para una pelea en Point Fighting, Light Contact o Kick Light al mismo tiempo, deberá decidir inmediatamente a que disciplina atender. En la práctica, la pelea en la que el Kickboxer decida no participar se registrará como perdida por WO (Walk Over).

Artículo 2.2.3. Campeonatos Continentales.

En Campeonatos Continentales para todas las categorías de edades y en todas las disciplinas de Kickboxing aplican las mismas reglas que para los Campeonatos Mundiales, excepto:

- Los Campeonatos Continentales para todas las disciplinas se organizan cada dos años impares y pares.
- Los Campeonatos Mundiales de Kickboxing para Adultos y Veteranos (Master Class) son organizados cada año par.
- Los Campeonatos Continentales de Kickboxing para niños, cadetes y jóvenes en todas las disciplinas juntas son organizados cada año impar.
- En Campeonatos Continentales solamente pueden participar equipos nacionales reconocidos por WAKO.
- En Campeonatos Continentales solamente pueden participar países aprobados por WAKO IF que hayan cumplido completamente y que estén al día.
- En Campeonatos Continentales no pueden participar equipos nacionales de otros continentes.

Artículo 2.2.4. Copas Mundiales (Gran Premio Mundial).

- Todas las Copas Mundiales WAKO deben cumplir con los criterios mínimos siguientes:
 - Torneo de al menos 3 días.
 - Llegada y pesaje un día antes del inicio de las peleas.
 - La competencia de Point Fighting, Light Contact y Kick Light es recomendable se desarrollen a 2x2 rounds, pero puede ajustarse con la autorización del Director Técnico de WAKO.
 - Deportes de Ring desarrollarse a 3x2 rounds.

- Pesaje diario es obligatorio para disciplinas de Ring.
- Más de una participación en disciplinas de Ring no están permitidas.
- Solamente Réferis Oficiales de WAKO.
- Las Copas Mundiales son abiertas solamente a Miembros WAKO y sus Clubs / Equipos.
- Un miembro del Comité Organizador / Comité Técnico de WAKO debe estar presente en las Copas Mundiales. La asistencia se acuerda con el Presidente del Comité Organizador.
- En las Copas Mundiales deben acordarse las designaciones de un Réferi en Jefe de Tatami y de Ring con la aprobación del Comité de Réferis.
- La configuración del recinto de cada Copa Mundial debe ser aprobada por el Comité Organizador de WAKO.
- Cada Copa Mundial debe organizarse completamente bajo el reglamento WAKO aplicando los mismos criterios que para Campeonatos Mundiales y Continentales. Un Kickboxer en uno de los deportes de Ring solamente puede competir en una disciplina durante el mismo campeonato y no puede participar en deportes de Tatami. Está prohibido hacer dobles y múltiples aperturas en deportes de Ring durante el campeonato.
- Un Kickboxer puede competir en Point Fighting, Light Contact y Kick Light durante el mismo campeonato, pero no puede participar en deportes de Ring en el mismo evento.
- El Comité Organizador debe poner especial atención y de ser posible evitar el inicio al mismo tiempo de peleas en dos o tres disciplinas donde esté registrado un mismo Kickboxer.
- El Promotor de una Copa Mundial puede promocionar adicional y separadamente un torneo abierto internacional al mismo tiempo y en la misma sede aplicando los criterios para torneos abiertos. Los registros, resultados e informes deben hacerse por separado de la Copa Mundial. Las medallas, trofeos y certificados deben ser diferentes.
- La participación en Copas Mundiales está permitida a clubs y equipos nacionales.

Artículo 2.2.5. Copas Continentales.

- Todas las Copas Continentales deben organizarse completamente bajo el reglamento WAKO aplicando los mismos criterios que para una Copa Mundial, excepto:
 - Una Copa Continental puede organizarse con menos disciplinas y menos categorías de edad y peso (incluso una sola disciplina), pero todas las categorías deben cumplir el reglamento WAKO.

Artículo 2.2.6. Campeonatos Regionales.

- Todos los Campeonatos Regionales deben organizarse completamente bajo el reglamento WAKO aplicando los mismos criterios que para una Copa Continental.
- La participación en Campeonatos Regionales se permite solamente a equipos nacionales de los países miembros de la federación regional de Kickboxing.

Artículo 2.2.7. Campeonatos Nacionales.

- Los Campeonatos Nacionales deben ser organizados por las Federaciones Nacionales reconocidas por WAKO, adoptando completamente el reglamento WAKO bajo los mismos criterios que para un Campeonato Mundial o Continental.
- En caso de que una Federación Nacional no practique alguna de las disciplinas de Kickboxing, no es obligatorio organizar un campeonato nacional de dicha disciplina.

Artículo 2.2.8. Torneos Abiertos Nacionales e Internacionales.

- Los Torneos Abiertos Nacionales e Internacionales deben ser organizados por la Federación Nacional reconocida por WAKO y completamente bajo el reglamento WAKO aplicando los mismos criterios que para una Copa Mundial o Continental.
- La Federación Nacional tiene derecho a autorizar la inclusión de categorías de edad y peso adicionales (por ejemplo: principiantes, modificar los tiempos de las peleas, u otras divisiones de acuerdo con la habilidad de los Kickboxers).
- Un Torneo Abierto Nacional o Internacional no debe ser abierto a clubes de diferentes organizaciones internacionales. Cuando se use la denominación WAKO, el torneo debe ser promovido solamente bajo el reglamento WAKO.

Artículo 2.2.9. Peleas Internacionales.

- Para torneos o competencias entre 2 o más naciones, el pesaje será llevado a cabo por un miembro designado por la Federación o Asociación Nacional del país organizador, junto con un representante del país o países participantes y permitírseles verificar el peso de cada Kickboxer.
- La Asociación / Federación del país que reciba a un equipo visitante deberá proveer básculas (para verificar sus pesos) y un área de entrenamiento, en el momento en que el último visitante haya llegado a la localidad donde se llevarán a cabo las peleas.
- Réferis WAKO (mundiales, internacionales o nacionales) llevarán cada pelea: igualmente de ser necesario dos o tres jueces pueden officiar.

- Antes del pesaje, cada Kickboxer debe ser declarado apto para pelear por el médico que hayan designado el Presidente del Comité Médico o el Promotor del Evento.

Artículo 2.2.10. Promotores.

- Los Promotores de todos los eventos internacionales de WAKO deben cooperar y contactarse con el Presidente de las Federaciones Nacionales en un espíritu de cooperación.
- El Promotor de los Campeonatos y Copas Mundiales debe comunicarse directamente con el Presidente de WAKO IF para tratar todos los asuntos relacionados con el evento.
- El Promotor de los Campeonatos y Copas Continentales debe comunicarse directamente con el Presidente de WAKO IF y con el Presidente de la Federación Continental para tratar todos los asuntos relacionados con el evento.
- El Promotor de un Campeonato Nacional y demás torneos abiertos debe comunicarse directamente con el Presidente de la Federación Nacional WAKO para tratar todos los asuntos relacionados con el evento.

El costo del aval de WAKO para los campeonatos y copas son diferentes y se tratan directamente con el Presidente de WAKO de acuerdo con la decisión del Consejo de Directores.

Artículo 2.2.11. Equipamiento para Competencias.

Los Promotores de la Competencia (Campeonatos o Copas) deben proveer el equipamiento necesario para el desarrollo normal del torneo:

- Es obligatorio utilizar Sport Data en todos los eventos WAKO: regionales, nacionales e internacionales.
- Es obligatorio usar el sistema de membresías de WAKO IF para registrar a todos los equipos y atletas en las competencias.
- Al menos 2 básculas electrónicas o mecánicas.
- Amplificador con el número suficiente de micrófonos para cada área de pelea.
- Banderas y CDs con los himnos nacionales de cada equipo nacional participante.
- Accesorios para limpiar y secar el piso.
- Fotocopiadora.
- Cronómetros para todas las mesas de Oficiales, los cuales deben siempre estar visibles para los Entrenadores.
- Pequeñas almohadillas para cada Tatami y Ring o campanas para el Ring (para dar la señal de que el tiempo del round ha terminado).

- Cada área de pelea debe estar señalada con un número.
- Un marcador por Tatami con dos grandes números negros (del 0 al 30) para mostrar los puntajes y 4 pequeños números rojos de 0 a 3 (2 a cada lado de los números grandes) para mostrar las advertencias y salidas.
- Una visualización adecuada del número de pelea.
- Una adecuada visualización del tiempo.
- Las reglas hacen referencia a una Lista de Verificación de Torneos la cual está en proceso de elaboración.

Artículo 2.2.12. Premiación de Competencias.

Campeonatos Mundiales y Continentales.

Se debe proporcionar una premiación adecuada y de alta clase para las categorías siguientes:

- Medallas: Para los primeros, segundos y terceros lugares de todas las divisiones de los campeonatos.
- Trofeos para todos los medallistas de oro. Los trofeos deben ser de una calidad propia de la categoría de un Campeonato Mundial o Continental y de acuerdo con los requerimientos organizacionales de WAKO.
- Trofeos para las competencias de equipos en Point Fighting.
- Estas premiaciones se decidirán en la manera siguiente: Primer Lugar, 3 puntos; Segundo Lugar, 2 puntos; Tercer Lugar, 1 punto.

Copas Mundiales y Continentales.

- Medallas: Para los primeros, segundos y terceros lugares de todas las divisiones de los campeonatos.
- Trofeos para todos los medallistas de oro. Los trofeos deben ser de una calidad propia de la categoría de una Copa Mundial o Continental.
- Trofeos para las competencias de equipos en Point Fighting.
- Estas premiaciones se decidirán en la manera siguiente: Primer Lugar, 3 puntos; Segundo Lugar, 2 puntos; Tercer Lugar, 1 punto.

Artículo 2.2.13. Oficinas Centrales del Campeonato.

- El Promotor debe seleccionar un hotel que funcionará como Oficina Central del Torneo.

- El hotel debe ser adecuado para los invitados VIP y para los miembros del Comité Organizador de WAKO permitiéndoles una fácil comunicación con la sede.
- WAKO ha preparado una Lista de Verificación de Torneos para ser distribuida a los Promotores de Campeonatos Mundiales y Regionales.
- La Lista de Verificación está definida en términos de los requisitos organizacionales de WAKO.
- Si el Promotor debe desviarse de la Lista de Verificación, debe comunicarlo al Comité Organizador de WAKO para acordar la mejor solución posible.
- La Lista de Verificación de Torneo puede ser modificada por el Comité Organizador o por el Consejo de Directores.

Artículo 2.2.14. Representante de WAKO.

- Un Representante de WAKO debe estar presente en todos los Campeonatos Mundiales y Continentales y/o en las Copas Mundiales, Continentales y Regionales.
- El Representante de WAKO en el torneo puede ser el Presidente de WAKO o un miembro del Consejo de Directores de WAKO.
- El Representante WAKO es responsable de supervisar que todos los campeonatos o copas se lleven a cabo bajo el reglamento WAKO y que todos los resultados sean Oficiales.
- Para cada Campeonato Mundial y Continental o Copas Mundiales y Continentales el Consejo de WAKO o el Presidente de WAKO designarán al Representante de WAKO.

Artículo 2.3. Equipamiento y Vestimenta.

Artículo 2.3.1. Equipo Personal de Seguridad (Equipo de Protección Personal).

- El Consejo de Directores de WAKO junto con el Comité Técnico deben aprobar todo el equipo de seguridad.
- Los fabricantes de equipo de seguridad deben contar con la aprobación de WAKO.
- El equipo que puede ser utilizado en un Campeonato Mundial o Continental debe ser autorizado al menos 3 meses antes de su realización y todos los miembros deben estar debidamente informados.
- Solamente equipo aprobado puede ser utilizado en los Eventos Mundiales o Continentales Clase A, B, C de WAKO.

- El equipo de seguridad debe cumplir con normas y disposiciones internacionales aplicables.

2.3.1.1. Casco.

- El casco es obligatorio en todas las peleas de Kickboxing y en todas las disciplinas excepto en Formas Musicales.
- El casco debe estar fabricado de caucho o plásticos suaves o esponja compacta cubierta por piel. NO están permitidos cascos que cubran el rostro y que reduzcan el campo de visión.
- El casco debe ser de la talla adecuada para evitar que se mueva o gire durante la pelea.
- El casco debe cubrir la parte alta de la frente, la parte superior de la cabeza, la sien, la parte superior de la mandíbula, las orejas y la parte de atrás de la cabeza.
- No deben obstruir la capacidad de oír de los Kickboxers.
- Los accesorios para ajustar el casco no deben ser hebillas de metal o plástico. Se permite el uso de velcro para ajustar el casco bajo la barbilla y en la parte de atrás de la cabeza.

2.3.1.2. Careta.

- En las Categorías de Niños y Cadetes Menores, el uso de careta es obligatoria en Point Fighting en los Campeonatos, Copas y Torneos Oficiales de WAKO.
- La careta debe ser de una talla adecuada que ajuste al casco.
- Debe ajustarse al casco con velcro autoadherible.

2.3.1.3. Protector Bucal.

- El protector bucal debe estar hecho de plástico suave y flexible o de silicón.
- Se permiten protectores bucales que cubran la parte superior o superior e inferior.
- Debe permitir la respiración, adaptarse a la boca del competidor y no debe salir de la boca de ninguna manera.
- Pueden ser de cualquier color.
- No está permitido usar protector bucal encima de aparatos de protección dental (braquets, etc.) al menos que se cuente con la autorización escrita de un dentista.
- Si el Kickboxer utiliza braquets en los dientes superiores o tanto en los superiores como inferiores deben usar protección bucal tanto en la parte superior como inferior.
- El uso de la protección bucal es obligatorio para todas las disciplinas de combate en todas las categorías de edades.

2.3.1.4. Guantes.

- En todas las disciplinas de Kickboxing es obligatorio el uso de guantes autorizados.
- Se utilizan dos tipos de guantes en las competencias: guantes de Point Fighting (palma abierta) y guantes de Kickboxing para las disciplinas de Light Contact, Kick Light, Full Contact, Low Kick y K1 Style.

Guantes de Point Fighting.

- En Point Fighting es obligatorio el uso de guantes con la palma abierta y que cubran totalmente la primera mitad de los dedos incluyendo el pulgar. Los guantes deben permitir abrir y cerrar la mano.
- Los guantes deben cubrir las áreas de contacto al frente y la parte superior del puño y el borde de la palma y debe cubrir al menos 5 centímetros encima de la muñeca.
- Los guantes deben estar hechos de espuma de caucho sintético cubierto con piel original o artificial, **o de algún otro material similar (adecuado)**.
- Los guantes deben ajustarse a la mano del Kickboxer con una tira autoadherible y ajustable sobre la muñeca. No se permiten hebillas o ajustes de metal para fijar los guantes. Tampoco se permite usar cinta adhesiva, excepto cinta adhesiva hecha a base de algodón utilizada únicamente para fijar el guante en la muñeca.
- El peso total del guante debe ser 8 Oz (226 gramos).
- El pulgar debe estar completamente unido y fijo al cuerpo principal del guante. Si la unión al guante está cortada o rota, entonces el guante no puede ser usado.

Deslizamiento de Guante.

- Deslizar el guante es contra las reglas y amerita una advertencia. Si el guante de un Kickboxer se le sale mientras realiza un punto válido de mano, no se otorgará el punto, y se le dará una advertencia por deslizar el guante (si el guante es sacado por el oponente, el punto se otorga y no se hará advertencia).

Guantes de Kickboxing.

- Los guantes están hechos de espuma de caucho, sintética, de material compacto y suave cubiertos con piel genuina o artificial, **o de algún otro material similar (adecuado)**. El material de la cubierta debe representar menos de la mitad del peso y el material de relleno más de la mitad del peso del guante.
- Los guantes deben permitir que el Kickboxers apriete completamente su puño y mantenga su pulgar en contacto con los otros dedos.

- Los guantes deben cubrir completamente el puño del Kickboxer con partes separadas para los dedos y el pulgar. El pulgar debe estar conectado con una pequeña tira resistente al guante. Esta tira mantiene el pulgar unido al puño para evitar que se separe al golpear y se lastime o lesione al contrincante. Si la tira se encuentra rota o está dañada, el guante no se puede utilizar.
- La parte inferior de los guantes debe cubrir la parte baja de los dedos y la palma solamente con piel y cubrir un mínimo de 5 centímetros de la muñeca.
- Los guantes se sujetarán con tiras autoadheribles en la muñeca del Kickboxer y se permite el uso de cintas autoadhesivas a base de algodón (no se permite el uso de cintas autoadheribles plásticas o de otro tipo). Ajustar los guantes con cinchos o hebillas no está permitido.
- El material de relleno debe cubrir el frente y la parte superior del puño, el filo de la palma y la parte superior y frontal del pulgar.
- Los guantes de Kickboxing usados en competencias Oficiales de WAKO deben ser de 10 Oz (283 gramos) y el peso debe estar claramente marcado.
- Los **guantes** de Kickboxing deben estar en buen estado, sin grietas.
- El ajuste de los guantes debe hacerse con tiras autoadhesivas y deben asegurarse en la muñeca.
- No están permitidos los guantes con cordones de sujeción.
- El pulgar debe estar completamente fijado al cuerpo principal del guante. Si la fijación del pulgar al guante está rota o cortada, los guantes no podrán ser usados.

2.3.1.5. Vendaje de Mano y Pie.

- El vendaje de manos se utiliza para dar soporte a la muñeca y evitar lesiones, no para darle fuerza al golpeo.
- El uso de vendaje de mano es obligatorio con guantes de Kickboxing.
- Las vendas de mano son de 2.5 y hasta 5 metros de longitud y 5 centímetros de ancho con tiras de ajustes a base de algodón y sin bordes cortantes. Pueden ser elásticas.
- Deben ser ajustadas en la parte superior de la muñeca del Kickboxer con tiras autoadhesivas a base de algodón con una longitud máxima de 15 centímetros por 2 de ancho.
- El vendaje de pie se utiliza para dar soporte al pie y evitar lesiones, no para darle fuerza al golpe.
- El vendaje de pie es opcional en las disciplinas de Ring (Low Kick y K1 Style).

- Las vendas de pie son de 2.5 y hasta 5 metros de longitud por 5 centímetros de ancho con tiras de ajuste a base de algodón y sin bordes cortantes. Pueden ser elásticas.
- Deben ser ajustadas en la parte superior del tobillo con tiras autoadhesivas a base de algodón con una longitud máxima de 15 centímetros por 2 de ancho (el uso de cinta no está permitido, debe cubrirse con el soporte de tobillo para evitar lesiones durante la pelea).

2.3.1.6. Coderas.

- Las coderas son fabricadas de material plástico y espuma suave.
- La codera debe cubrir parcialmente el antebrazo y la parte alta del brazo con una protección de material no abrasivo.
- Las coderas son obligatorias para Point Fighting
- Las coderas no deben ser delgadas (1.5 cm)

2.3.1.7. Protección de Pecho.

- La protección de pecho es obligatoria para todas las competidoras en las categorías de Cadetes Mayores, Jóvenes y Adultos y en todas las disciplinas (Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Full Contact, Low Kick y Estilo K1).
- La protección de pecho está hecha de plástico duro y puede ser cubierta con material de algodón.
- Puede ser de una pieza y cubrir todo el pecho o en dos piezas e insertarse en el brasier para una cobertura individual.
- Se usa debajo de la camisa T o bajo el “Top” (corpiño).

2.3.1.8. Protección de Ingle.

- La protección de ingle es obligatoria para todos los competidores hombres y mujeres en todas las disciplinas
- La protección de ingle está hecha de material plástico duro y cubre completamente los genitales para proteger esta parte del cuerpo de lesiones.
- Puede ser hecha como una copa para proteger los genitales, o cubriendo completamente el abdomen.
- La protección de ingle debe utilizarse debajo de los pantalones o shorts.

2.3.1.9. Espinilleras.

- Las espinilleras son de material plástico espumoso duro.
- Hay dos tipos de espinilleras:

- Para disciplinas de Tatami y Full Contact, la espinillera debe cubrir la tibia desde la parte baja de la rodilla hasta la parte alta del pie.
- Para las disciplinas de Low Kick y Estilo K1, la espinillera debe cubrir la espinilla y el empeine
- La espinillera debe ajustarse a la pantorrilla con dos tiras autoadhesivas.
- No pueden utilizarse otros tipos de cintas plásticas para ajustar la protección a la espinilla.
- Espinilleras con elementos de metal, de madera o plásticos duros no están permitidas.
- En Low Kick y Estilo K1, las espinilleras de tipo calcetín están estrictamente prohibidas.

2.3.1.10. Zapato de Protección.

- EL zapato de protección está hecho de material de caucho sintético, compacto y suave cubierto con piel genuina o artificial.
- El zapato de protección cubre el empeine, el maléolo interior y exterior y el talón, todo en una pieza, con la planta del pie al descubierto.
- Deben ser suficientemente largos (talla adecuada) para cubrir completamente el pie y dedos del Kickboxer.
- La parte frontal del zapato se sujeta con tiras elásticas al primero y segundo dedo de los pies.
- El zapato se ajusta al pie con tiras autoadhesivas elásticas por detrás del pie arriba del talón.
- El zapato de protección es obligatorio para disciplinas de Tatami y para Full Contact.

2.3.1.11. Otras Protecciones Adicionales.

- El soporte de tobillo es opcional en todas las disciplinas y se usa para prevenir la torsión del tobillo durante las peleas.
- El soporte de tobillo está hecho de material elástico de algodón.
- El soporte de tobillo es obligatorio cuando se utiliza vendaje de pie.

2.3.2. Vestimenta de Kickboxers.

- Los uniformes son diferentes para cada disciplina de Kickboxing, pero es el mismo tipo de uniforme para todas las categorías de edad que compiten en una disciplina en particular.
- El uniforme debe estar seco, limpio, sin manchas de sangre u otras sustancias y en buen estado.

- El uniforme debe ser de la talla adecuada de manera que no interfiera con la pelea y cubra justamente las partes definidas. No debe ser ni muy largo, ni muy corto, ni muy ajustado ni muy holgado.
- Los uniformes no deben contener partes duras (metálicas, de madera, plásticas), cables integrados u otro tipo de refuerzos, cierres, broches, botones o incorporar protecciones (protectores o almohadillas).
- No se permite el uso de ropa o parte de vestimenta de otros deportes ni ropa con logos o símbolos de otros deportes, o uniformes característicos de otros deportes.
- Está prohibido voltear la ropa o cualquier parte de la vestimenta para ocultar símbolos no autorizados o rastros de sangre y suciedad.
- Anuncios o logos de patrocinadores pueden ser usados en la ropa de la manera siguiente:
 - Camisa: en la parte alta de la manga y/o en el área del hombro, y no debe ser mayor de 10x10 cm (4"x4").
 - Pantalón: de lado, en el área entre la rodilla y la cadera.

2.3.2.1. Camisa con Cuello en V.

- La camisa en cuello V es la parte superior de la vestimenta del Kickboxer en Point Fighting.
- El largo de las mangas será como máximo a medio brazo superior.
- Si el Kickboxer en Point Fighting utiliza "Dobok", entonces debe usar la cinta apropiada.

2.3.2.2. Pantalones Largos.

- Los Kickboxers deben utilizar pantalones largos en Point Fighting, Light Contact y Full Contact.
- El largo del pantalón debe ir de la cintura a la articulación del tobillo.
- Los pantalones largos que sean utilizados por Kickboxers en Point Fighting y Light Contact deben tener una banda elástica en la cintura de 8 - 10 cm de ancho, de color diferente al resto del pantalón o deberá utilizar su cinta.
- Los pantalones largos que sean utilizados por Kickboxers en Full Contact deben tener una banda elástica en la cintura de 8 - 10 cm de ancho y pueden ser del mismo o diferente color que el pantalón o cualquiera de sus partes.

2.3.2.3. Pantalones Cortos (Shorts).

- Los shorts deben utilizarse en Kick Light, Low Kick y Estilo K1.
- Los shorts de Kickboxing deben cubrir como mínimo la mitad y como máximo tres cuartos del muslo.

- Las rodillas deben estar visibles y desnudas.
- Los shorts deben tener una banda elástica en la cintura de 8 a 10 cm de ancho, del mismo o diferente color que el resto del short.
- Los shorts en Kick Light deben tener una banda elástica en la cintura de color diferente al resto del short y a la camisa en T.
- No se permite el uso de short con nombres y logos de cualquier otro deporte o que sea característico de cualquier otro deporte.
- Si se incluye logo, solamente se puede el nombre del país o del club.

2.3.2.4. Camisa T Cuello Redondo.

- La camisa T es la parte superior de la vestimenta del Kickboxer en Light Contact.
- El largo de las mangas será como máximo a la mitad superior del brazo.

2.3.2.5. Camisa T Cuello Redondo sin Mangas

- La camisa T de cuello redondo sin mangas es la parte superior de la vestimenta del Kickboxer en Kick Light.

2.3.2.6. Top.

- El Top es la parte superior de la vestimenta de mujeres Kickboxers en las disciplinas de Ring (Full Contact, Low Kick y Estilo K1).
- El Top debe ser de algodón o de fibra elástica inalámbrica, ser del tamaño adecuado para cubrir el pecho femenino y permitir insertar la protección de pecho bajo el Top.
- El largo del Top debe dejar descubierto el estómago de la Kickboxer por arriba de la banda elástica de la cintura.
- Los tirantes del Top sobre los hombros deben ser de 3 a 5 cm.

2.3.2.7. Vestimenta para Mujeres Musulmanas.

- Con el propósito de respetar todas las creencias religiosas, WAKO permite a las mujeres Kickboxers musulmanas usar su vestimenta apropiada para participar en los eventos de WAKO (ver [Apéndice 6](#)).
- Está permitido para las mujeres Kickboxers musulmanas usar durante la competencia un uniforme especial (underwear) que cubra su cuerpo excepto la cara.
- El uniforme (underwear) debe ser del tipo stretch y ajustado al cuerpo con el fin de no estorbar.

- Las mujeres Kickboxers musulmanas tienen permitido utilizar una bufanda (Hiyab) debajo del casco, cubriendo su cabeza, pero no el rostro.
- Si una mujer musulmana decide su vestimenta de acuerdo con su religión, debe cumplir completamente, no parcialmente, con el uso del uniforme especial (underwear) y la bufanda cubriendo la cabeza, no el rostro. Algunas costumbres religiosas musulmanas permiten no usar la bufanda.
- Las mujeres atletas musulmanas que participen en cualquier competencia de WAKO bajo las condiciones descritas anteriormente, deben dar por escrito su consentimiento a WAKO para que en caso de una emergencia (lesiones, cortes, etc.), el equipo médico a cargo pueda proceder a cualquier examen del caso de ser necesario.

Artículo 2.3.3. Barba, Pelo y Uñas.

- Kickboxers con barba pueden participar en cualquier torneo WAKO, solamente si su barba tiene una longitud razonable de no más de 2 centímetros.
- Kickboxers con el pelo largo deben tener su pelo bajo control de manera que no interrumpen la pelea.
- El competidor no debe tener las uñas largas de las manos ni de los pies. Las uñas deben ser recortadas a un tamaño apropiado de manera que no lastimen al oponente.
- Los Oficiales a cargo del pesaje durante el registro verificarán el largo de la barba y las uñas de los competidores y no procederá el registro si el largo no es el adecuado para cumplir con las reglas.
- Es recomendable que el cabello este recogido o peinado dentro del casco.

Artículo 2.3.4. Equipamiento y Vestimenta Inapropiados.

- Si un Kickboxer se presenta al Ring o al Tatami con la vestimenta o el equipamiento incompletos o inadecuados (color equivocado del casco o de los guantes, usando equipamiento de seguridad no autorizado, sin vendaje o sin protector bucal) se le otorgarán dos minutos para corregir la situación antes de ser descalificado.
- Si transcurre el tiempo otorgado y el Kickboxer no está listo, será descalificado y el resultado de la pelea se anotará como WO.
- No está permitido que el Kickboxer utilice anteojos durante una pelea. Sin embargo, sí se pueden utilizar lentes suaves de contacto.



ARTÍCULO 3. PROCEDIMIENTOS.

Artículo 3.1. Procedimiento de Registro.

- En todas las competencias de WAKO debe usarse el Sistema de Registro Electrónico y Sistema de Administración de Eventos autorizado por WAKO (a la fecha el proveedor autorizado es Sport Data).
- Cada participante en competencias de WAKO debe contar con un registro anual válido (WAKO Sport ID) en la plataforma web RSportz que le permita registrarse a la competencia a través de Sport Data.
- Todas las inscripciones a los Campeonatos Mundiales, Continentales y a las Copas deben realizarse “en línea” usando el Sistema de Registro autorizado.
- Los registros se cierran una semana (7 días) antes de los Campeonatos Mundiales y Continentales y al menos tres días antes de los pesajes en las Copas Mundiales y Continentales. Antes del cierre de registros, las inscripciones deberán estar disponibles en el sitio web de Sport Data para que los responsables de las Federaciones Nacionales / Clubs puedan hacer correcciones o cambios.
- Después de la fecha límite de registro, éstos quedan cerrados y no se permiten cambios excepto en el sorteo de los registros.
- Los registros personales (Kickboxers, Entrenadores, réferis, Oficiales) deben incluir la información siguiente:
 - Nombre y apellidos
 - Nacionalidad
 - Fecha de nacimiento
 - Fotografía (en formatos JPEG o PNG, resolución mínima de 400x600 píxeles, tamaño máximo 1 Mb)
 - Estatus
 - Certificado de autorización médica
 - Cualquier otra documentación Oficial que sea requerida por el Consejo de WAKO IF
- El registro a competencia se hará con base en el registro personal que se haya hecho al evento WAKO seleccionado.

Artículo 3.1.1. Registro En Línea.

- Cada participante será registrado en un rol seleccionado (Kickboxer, Entrenador, réferi, Oficial).

- El Kickboxer será registrado en la categoría de competencia que se selecciones (incluyendo la disciplina y las categorías de edad y peso).
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales se permite estar registrado en solamente una categoría de edad y peso.
- Un Kickboxer puede ser registrado solamente en una disciplina de Ring en el mismo campeonato, copa o torneo y no puede registrarse en disciplinas de Tatami. Está prohibido tener dobles aperturas en la disciplina de Ring y múltiples aperturas en el mismo campeonato, copa o torneo.
- Un Kickboxer puede ser registrado en Point Fighting, Light Contact y Kick Light durante el mismo campeonato, copa o torneo; pero no puede registrarse en disciplinas de Ring durante ese mismo campeonato, copa o torneo.
- En las Copas Mundiales y Continentales y en otros torneos abiertos, se permite en las disciplinas de Tatami el registro en dos categorías (la que le corresponde y una arriba).
- En Campeonatos del Mundo o Continentales, no se permiten cambios de categoría de edad / peso una vez que se han cerrado los registros.
- Si un Kickboxer está excedido del peso, no puede moverse y será descalificado.
- En las Copas Mundiales, Continentales o en otros torneos abiertos, está permitido cambiar de categoría de peso, es decir, el Kickboxer puede moverse una categoría arriba o abajo aún cuando el registro en línea se haya cerrado. La categoría final será la que resulte del pesaje Oficial.
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, un Kickboxer puede pelear a lo más en una categoría de peso arriba de la que le corresponde por su peso real. Por ejemplo: si pesa 65.5 kg., puede pelear en -69 kg., o en -74 kg. (esto aplica solamente para las disciplinas de Tatami, en las disciplinas de Ring, el Kickboxer debe registrarse en la categoría que le corresponde de acuerdo con su peso real).

Artículo 3.1.2. Registro a Competencia.

- El registro a competencia inicia el primer día del pesaje y chequeo médico Oficiales e incluye:
 - Acreditación (que se hará con base en el registro personal realizado).
 - Pesaje Oficial
 - Revisión médica



Artículo 3.1.3. Documentación requerida del Kickboxer.

- Cada Kickboxer, en registro a competencia, debe contar con la siguiente documentación certificada la cual deben mostrar a los Oficiales durante el pesaje o el chequeo médico:
 - Pasaporte o tarjeta de identificación.
 - Si el Kickboxer no es de la nacionalidad del país que quiere representar debe mostrar Carta de Residencia o de Residencia Permanente en el país.
 - Certificado Médico - Formato WAKO ([Apéndice 20](#)).
 - Cuestionario Médico - Formato WAKO ([Apéndice 21](#)).
 - Autorización orto dental - Formato WAKO, si el Kickboxer usa prótesis ([Apéndice 22](#)).
 - Declaración de no embarazo - Formato WAKO, para Kickboxers mujeres de 14 años o más ([Apéndice 23](#)).
 - Exención de Responsabilidad - Formato WAKO ([Apéndice 24](#)).
 - Consentimiento del Tutor Legal para Kickboxers de 18 años o menores ([Apéndice 26](#)).
- Toda la documentación debe estar escrita claramente, llenada desde casa y antes de la competencia.
- Todos los documentos y certificados deben tener el número de pasaporte o de la identificación Oficial del Kickboxer.
- Para Kickboxers menores de edad, los padres o tutores legales, además de llenar la forma WAKO de “Consentimiento del Tutor Legal”, deben firmar también las Formas WAKO de “Exención de Responsabilidad” y el “Cuestionario Médico”.

Artículo 3.2. Procedimiento de Reserva y Hospedaje.

Este procedimiento aplica en Campeonatos Mundiales y Continentales.

Este procedimiento es diferente y no está relacionado el procedimiento de registro (Artículo 3.1) para las competencias que se llevan a cabo a través de la página web de Sport Data.

- El hospedaje para todos los participantes en los Campeonatos Mundiales y Continentales de WAKO debe ser proveída por el Organizador Local del Campeonato.
- Todos los participantes en los Campeonatos Mundiales y Continentales (Kickboxers, Entrenadores, Oficiales, invitados, acompañantes, ayudantes) deben estar registrados en el Sistema Oficial de Registro de Sport Data para tener derecho a su Acreditación.
- Todos los participantes en Campeonatos Mundiales y Continentales (Kickboxers, Entrenadores, Oficiales, invitados, acompañantes, ayudantes) deben estar acreditados y

deben ser hospedados a través del organizador o de la agencia de viajes contratada por el organizador para apoyar el evento.

- El Organizador Local, de ser posible, debe ofrecer a los equipos nacionales hospedaje de 3 niveles de calidad y diferentes precios.
- Durante el proceso de selección y aprobación de anfitrión para el Campeonato Mundial o Continental, el Presidente del Comité Organizador de WAKO o un Miembro designado por él, visitará y verificará los alojamientos y todos los elementos técnicos del proceso de organización de las propuestas (proceso de revisión de las propuestas) y en ese momento completará el Formato de Propuestas de WAKO.
- La decisión para designar al anfitrión del Campeonato Mundial o Continental la realiza el Consejo de WAO IF o el Consejo de WAKO Continental en colaboración con WAKO IF y se firmará contrato con el organizador por parte del Presidente de WAO y el Presidente de WAKO Continental.
- El contrato establece todos los derechos y obligaciones de los organizadores locales del campeonato, precios, servicios que son cobrados, así como las fechas límites para solicitudes, reservaciones de hospedaje, pagos y otros detalles.
- El organizador debe proveer accesos y reservaciones para hospedaje a través del correo electrónico Oficial del campeonato a las Federaciones Nacionales de Kickboxing al menos 120 días antes del inicio del Campeonato.
- Para reservar y pagar el hospedaje y otros costos de participación en el Campeonato, el organizador local proveerá los términos de pago siguientes:

Estas disposiciones para el procedimiento de reservación y cancelación con fechas claras para todos los plazos deben estar claramente asentadas en la Carta de Invitación del Campeonato que entregue el organizador y debe ser aprobada por el Presidente de la Federación Mundial y Continental de WAKO. La Carta de Invitación debe enviarse desde las Oficinas Centrales de WAKO al menos 6 meses antes del inicio del Campeonato.

Artículo 3.3. Procedimiento de Acreditación.

- Todos los participantes en Campeonatos Mundiales o Continentales deben acreditarse a través del Sistema de Registro de Sport Data.
- Existen varios tipos de acreditación:
 - Kickboxer.
 - Entrenador.
 - Juez.
 - Doctor / Médico.

- Oficial.
 - Organizador / Comité Organizador.
 - Staff.
 - VIP.
 - Invitado VIP.
 - Periodista.
 - Todos los participantes del Campeonato Mundial o Continental deben estar registrados en el Sistema de Sport Data dentro de los plazos establecidos.
 - El Administrador Sport Data preparará las acreditaciones que serán impresas por el Organizador al completar el proceso de registro.
 - El Organizador se asegurará que sea posible imprimir las acreditaciones en el sitio durante el pesaje Oficial (correcciones o registro posterior de invitados).
 - Las acreditaciones deben incluir la información siguiente:
 - Nombre del Campeonato, localidad, país y fecha del evento.
 - Foto de la persona acreditada.
 - Código QR con toda la información.
 - Código de abreviación del país.
 - Bandera.
 - Nombre y apellidos.
 - Categoría o función.
 - Estatus
- (Ver ejemplos de Tarjetas de Acreditación en [Apéndice 18](#))
- El Organizador, junto con el Comité Organizador de WAKO, determinarán el derecho de acceso a ciertas áreas a las personas acreditadas.

Artículo 3.3.1. Kickboxers y Entrenadores.

- Solamente el Kickboxer acreditado y hasta 2 Entrenadores calificados y registrados tienen permitido acceder al área de competencia (Ring y Tatami).
- En todo momento debe portarse la Tarjeta de Acreditación.
- Al llegar al Ring o al Tatami, el Entrenador entregará la acreditación del Kickboxer al Juez responsable de revisar su equipo de protección.
- El Juez responsable de verificar el equipamiento determinará la identidad del Kickboxer y dejará la Tarjeta de Acreditación en la mesa de Oficiales hasta la finalización de la pelea.
- Al terminar la pelea, el Juez regresará la Tarjeta de Acreditación del Kickboxer al Entrenador, excepto si el Kickboxer o el Entrenador han sido descalificados por conducta antideportiva.

En este caso, las acreditaciones del Kickboxer y del o los Entrenadores serán retenidas por el Réferi en Jefe.

- En caso de nocaut (KO) o nocaut técnico (TKO), el Juez entregará la Tarjeta de Acreditación al Oficial Médico.
- Durante las peleas, las Tarjetas de Acreditación no deben ser portadas por Kickboxers, Réferi Central ni Jueces en Point Fighting, mientras todos los otros Oficiales están obligados a portar sus Tarjetas de Acreditación (Jueces de marcador / cronometrador, Contador de Patadas, Réferi en Jefe, Observador y Supervisor).
- En caso de que un Entrenador sea descalificado, el Réferi en Jefe revocará la acreditación del Entrenador – hasta el final de la pelea o hasta el final de la competencia, dependiendo de la sanción impuesta que haya sido aprobada por las partes apropiadas.

Artículo 3.4. Procedimiento de Pesaje.

Artículo 3.4.1. Básculas.

- Debe contarse con al menos dos básculas médicas para el pesaje Oficial y al menos una para el control de peso previo al pesaje Oficial.
- Las básculas Oficiales deben colocarse en dos habitáculos diferentes (uno para mujeres y otro para hombres) o en un mismo cuarto (más grande) que cuente con barreras visuales adecuadas. Si no puede contarse con un cuarto con las barreras visuales requeridas, entonces los miembros de un mismo equipo serán pesados de manera separada - primero las mujeres y luego los hombres.
- Las básculas de control deben colocarse en espacios adecuados y separados de las básculas Oficiales.

Artículo 3.4.2. Oficial de Pesaje.

- El Oficial de Pesaje en los Campeonatos Mundiales o Continentales es miembro del Comité Organizador de WAKO y nombrado por el Presidente del Comité Organizador. En otros campeonatos, copas y torneos, los organizadores de la Federación Nacional (Promotores) designan a los Oficiales de Pesaje.
- Su principal función es controlar y verificar la edad, categoría de peso y disciplina de cada Kickboxer de acuerdo con su registro y su identificación.
- Durante el pesaje, dos Oficiales de Pesaje estarán presentes, una Oficial mujer y un Oficial hombre.

Artículo 3.4.3. Procedimiento de Pesaje.

3.4.3.1. Registro de Pesaje.

- El pesaje Oficial en Campeonatos Mundiales y Continentales se llevará a cabo al menos 48 y máximo 72 horas antes del inicio de la competencia.
- El pesaje debe organizarse de manera que se respete la necesidad de discreción de hombres y mujeres.
- Solamente un representante de cada Federación Nacional puede estar presente durante el pesaje de su equipo.
- Sin embargo, no se les permite intervenir en ningún momento. El representante nacional no puede tener contacto físico con el Kickboxer, deben estar apartados de las básculas al menos 1 metro.
- Cada Kickboxer debe presentar al Oficial de Pesaje su identificación personal (Tarjeta de Identidad Nacional o Pasaporte) y su Forma WAKO de Exención de Responsabilidad firmada.
- El Pesaje se llevará a cabo de acuerdo con la programación del torneo. El horario que se haya anunciado en cada competencia debe entenderse como el horario Oficial y debe ser respetado.
- No se permite pesaje fuera de los tiempos Oficiales anunciados, excepto si el pesaje no ha concluido para aquellos equipos que se hayan presentado dentro del tiempo anunciado.
- Para el primer pesaje Oficial (en el período de registro), si se presentan demoras en el viaje, éste puede realizarse fuera del horario Oficial, lo cual debe ser avisado propiamente por la Federación Nacional en caso de que suceda.
- Sin embargo, no está permitido que ningún equipo especule en que su llegada sea después del horario Oficial de pesaje anunciado en la Carta de Invitación.
- Todos los equipos deben haber sido pesados antes del sorteo.
- El peso es el que muestre la báscula con el Kickboxer desvestido.
- El peso debe mostrarse en escala métrica. Pueden utilizarse básculas electrónicas.
- Un Kickboxer tiene permitido pelear solamente en la categoría de peso definida en el pesaje.
- La báscula debe estar sobre piso sólido y no sobre alfombras.
- Si el Kickboxer excede su peso, puede tener un segundo y último pesaje una hora después de su primer intento y dentro del tiempo Oficial.
- Si un Kickboxer no logra el peso en su segundo intento, entonces será descalificado.

- Se permite a las Federaciones Nacionales sustituir a un Kickboxer por otro, antes de finalizar el pesaje Oficial y antes del Chequeo Médico, con la condición de que dentro de cada competencia en que se permitan los sustitutos, el Kickboxer en cuestión haya sido registrado como reserva en esa o cualquier otra categoría de peso.
- Cualquier especulación o acción deliberada que cuestione o rompa las reglas anteriores ameritará sanción tanto al Kickboxer involucrado como a la Federación Nacional responsable.

3.4.3.2. Pesaje Diario.

- Los deportes de Ring tienen pesaje diario obligatorio durante el torneo (Campeonatos y Copas Mundial y Continental).
- Está estrictamente prohibido ignorar el pesaje diario en los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales.
- El pesaje diario será el mismo día de la pelea, las peleas iniciarán al menos 3 horas después del horario del pesaje, o en menos tiempo si el Presidente del Comité Organizador toma la decisión, después de consultarlo con los Comités Médico, de Entrenadores y el Comité de Réferis, cuidando que la decisión no sea perjudicial para cualquiera de los Kickboxers que tomen parte en las primeras peleas del torneo.
- El pesaje se realiza en las mañanas en el horario anunciado y se considera Oficial.
- No está permitido pesarse fuera del tiempo Oficial anunciado, excepto si el pesaje no ha terminado para aquellos equipos que hayan llegado dentro del tiempo Oficial.
- Todos los Kickboxers deben traer consigo sus pasaportes como identificación.
- Si el Kickboxer excede el peso, puede intentar dentro del tiempo Oficial una segunda y última oportunidad después de 45 minutos de su primer intento para dar el peso límite.
- El peso registrado en esta segunda oportunidad es el definitivo.
- Si el Kickboxer no logra el peso en esta segunda oportunidad, será descalificado por Descalificación Técnica.

Artículo 3.5. Procedimiento de Chequeo Médico.

- El Chequeo Médico Oficial para los Campeonatos Mundial y Continental será organizado al menos 48 y máximo 72 horas antes del inicio de la competencia.
- El Chequeo Médico debe organizarse de manera que se respete la necesidad de discreción de hombres y mujeres.

- Las posiciones de los puntos de chequeos médicos serán en cuartos separados (uno para hombres y otro para mujeres) o en un mismo cuarto (más grande) que cuente con barreras visuales adecuadas. Si no es posible contar con un solo cuarto con las separaciones indicadas, entonces los miembros de un equipo serán revisados separadamente – primero las mujeres y luego los hombres.

Artículo 3.5.1. Oficial de Chequeo Médico.

- El Oficial de Chequeo Médico debe ser un Médico, nombrado por el Comité Organizador Local y aprobado por el Comité Médico de WAKO.
- Su función principal es controlar y recolectar los Certificados y Cuestionarios Médicos, determinar el género del Kickboxer y examinar la condición física de cada Kickboxer, de acuerdo con su registro e identificación personal.

Artículo 3.5.2. Procedimiento para Chequeo Médico.

- El Doctor local debe llevar a cabo un examen físico general a cada Kickboxer.
- Este examen médico tiene el propósito de descartar cualquier lesión o condición médica que pueda considerarse un riesgo para la salud del Kickboxer.
- Debe darse especial atención al sistema neurológico, sistema musculo esquelético, ojos, nariz, enfermedades infecciosas (incluidas las de la piel), especialmente a los Kickboxers de Ring.
- Durante el chequeo médico en los Campeonatos Mundiales y Continentales, dos médicos estarán presentes, una mujer y un hombre. En otras copas, campeonatos y torneos nacionales el chequeo médico puede ser realizado por un solo doctor, pero de manera separada a hombres y mujeres.
- Cada Kickboxer debe presentar su identificación personal (Tarjeta de Identidad o Pasaporte), su Certificado Médico WAKO con vigencia no mayor a 1 año y firmado su Cuestionario Médico WAKO.
- Después de ser revisado médicamente, cada Kickboxer debe ser declarado Apto para Pelear por el Médico Oficial aprobando su estatus en el Sistema de Registro.

Artículo 3.6. Sorteo.

- Los Sorteos en los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales serán organizados y conducidos por el Comité Organizador de WAKO mínimo 12 horas después de haber

concluido el registro Oficial a competencia y mínimo 24 horas antes de iniciar la competencia.

- El Sorteo se realizará de acuerdo con los datos finales confirmados del registro de los Kickboxers.

Artículo 3.6.1. Criterios Generales.

- Los competidores del mismo club o equipos nacionales en la misma categoría de peso deben separarse (uno en la parte superior y otro en la parte inferior de la lista de gráfica - los competidores solamente pueden enfrentarse en la final). Si hay más de dos Kickboxers del mismo club, entonces no pueden enfrentarse en la primera pelea si hay al menos el mismo número de competidores de otros clubs.
- Cada lista de gráfica debe tener la siguiente información: Nombre del torneo, lugar y fecha, nombre de la disciplina, género, edad, división de peso, nombre y apellido del Kickboxer, club o país, número de pelea.
- Cada lista de gráfica debe imprimirse en 3 copias Oficiales - para el Réferi en Jefe, la mesa de Oficiales, y para el tablero de avisos o noticias – las tres copias deben ser las mismas y cualquier cambio debe reflejarse en ellas con la firma del Réferi en Jefe. También las copias no Oficiales de las listas de gráficas serán distribuidas a los jefes de los equipos nacionales.
- Las copias Oficiales completas con los resultados, sellos y la firma del Réferi en Jefe son documentos Oficiales de WAKO y se conservarán en archivo por al menos 2 años.
- No se pueden realizar modificaciones a las listas de gráficas una vez que han sido emitidas por el Comité Organizador. Solamente correcciones en caso de errores materiales (errores en categorías de peso, divisiones de edad o en las disciplinas por parte de la administración de WAKO), las cuales deben contar con la aprobación por escrito del Presidente del Comité Organizador.

Artículo 3.6.2. Siembra.

La Siembra para los Campeonatos Mundiales se basará en los criterios siguientes.

3.6.2.1. Criterios para Siembra.

- Las posiciones de la siembra para los Campeonatos Mundiales y Continentales para cada categoría de competencia serán determinadas considerando solamente los resultados logrados en la misma categoría de competencia (misma disciplina en las mismas categorías de edad y peso) en los eventos previos de los últimos dos años de la misma disciplina y categoría de edad.

- Las posiciones de la siembra son determinadas de manera pública por el Comité Organizador en el sorteo Oficial.

3.6.2.2. Criterios para el Ranking.

El criterio se basa en la acumulación de puntos en los dos años calendario previos.

Logro	Puntos
Campeón Mundial	100
Campeón Continental	70
Plata Mundial	70
Plata Continental	50
Campeón de Copa Mundial	50
Plata de Copa Mundial	30
Campeón de Copa Continental	20
Plata de Copa Continental	10

Artículo 3.6.3. Sorteo Oficial.

- El sorteo será realizado por el Presidente del Comité Organizador de manera pública en el horario previamente anunciado.
- Se realizará en el Sistema Electrónico de Sorteo aprobado por WAKO (en el presente el servicio es proporcionado por Sport Data).
- Las hojas definitivas del sorteo se publicarán en la página web Oficial como máximo una hora después de haber terminado el sorteo.
- En caso de cualquier error material, los equipos nacionales podrán enviar una notificación Oficial al Comité Organizador, pero no más de una hora después de la publicación del sorteo en la página web Oficial.
- El Comité Organizador actuará con base en la notificación y tomará la decisión final a más tardar una hora después de haber terminado el tiempo para las notificaciones Oficiales.

Artículo 3.6.4. Programa Diario.

- El programa diario en los Campeonatos Mundiales y Continentales será determinado por el Comité Organizador y aprobado por el Presidente de este.
- El programa del primer día de competencia será publicado como máximo 3 horas después del sorteo en la página web Oficial.

- Los programas diarios del resto de la competencia serán publicados en la página web Oficial como máximo 2 horas después de haber terminado la última pelea del día, para el siguiente día de competencia.
- Los programas diarios incluyen
 - La programación de las peleas por número para cada área de pelea.
 - Información de la pelea (categoría, posición del peleador - azul o rojo - nombre del Kickboxer y nacionalidad).
 - Hora de inicio.
 - Horario provisional.
 - Horario provisional de descansos.
 - Tiempo de finalización.

Artículo 3.7. Procedimiento de Descalificación.

Cualquier participante en la competencia puede ser descalificado por violación a las reglas o por comportamiento antideportivo.

Existen dos tipos de descalificaciones:

- Descalificación Técnica
- Descalificación por Comportamiento.

Artículo 3.7.1. Descalificación Técnica.

- Una Descalificación Técnica es una violación no intencional de las reglas durante la pelea: salidas, advertencias, puntos menos, número de patadas, etc.
- Un Kickboxer descalificado por “Descalificación Técnica” mantiene su derecho a ser premiado basado en lo que haya logrado hasta antes del momento de la descalificación.

Artículo 3.7.2. Descalificación por Comportamiento.

- Una Descalificación por Comportamiento es una violación intencional y fuerte de las reglas durante la pelea que puede ocasionar una lesión al oponente.
- Una Descalificación por Comportamiento también se da por actitudes antideportivas: maldecir, gritar, gesticular inapropiadamente hacia el oponente y su Entrenador, réferi, cualquier otro Oficial o espectadores.
- El Kickboxer o cualquier otro participante puede ser Descalificado por Comportamiento en caso de protestar de manera irregular las decisiones de la pelea y obstruir o causar mayores retrasos al programa planeado.

- Un Kickboxer al que se le ha aplicado Descalificación por Comportamiento pierde su derecho a ser premiado.
- Cualquiera puede ser descalificado de una pelea, por el día o por el torneo completo de acuerdo con la gravedad de su violación a las reglas. La decisión sobre la descalificación del día o del torneo completo será tomada por el Comité del Torneo.
- El Presidente del Comité de Protestas y Apelaciones del Torneo informará por escrito sobre la descalificación del participante a las Oficinas Centrales de WAKO, y la oficina iniciará el procedimiento de acuerdo con las disposiciones aplicables. El Comité Disciplinario procesará el caso.

3.8. Procedimiento para Llevar a Cabo una Protesta.

Artículo 3.8.1. Protesta / Apelación a Competencia.

- El escrito de protesta debe describir claramente el problema. El Réferi en Jefe debe entregar la protesta al Comité de Apelaciones y Protestas que tomará el problema y lo atenderá de inmediato.

Artículo 3.8.2. Comité de Apelaciones y Protestas Oficiales.

- El Comité de Protestas y Apelaciones Oficiales está conformado de la manera siguiente:
 - Presidente del Comité de Réferis de Ring o Tatami.
 - Supervisor / Observador.
 - Réferi en Jefe.
 - Director Técnico para Ring o Tatami (quién actuará como Presidente del Comité de Protestas y Apelaciones).
- No puede haber dos miembros nombrados por la misma Federación Nacional.
- El Presidente del Comité de Réferis debe nombrar tres miembros adicionales designados con los números del 1 al 3 que automáticamente reemplazarán a cualquiera de los miembros originalmente nombrados en situaciones de conflictos de interés (misma nacionalidad, relaciones consanguíneas, etc., o que estén involucrados en el incidente en discusión).
- La secuencia siguiente debe seguirse cuando se haga una protesta. Se espera que en cada momento la prioridad sea una resolución amigable, en caso de que no se pueda entonces:

Artículo 3.8.2. Procedimiento de Protesta.

- Inmediatamente al terminar la pelea, el Entrenador o el representante deben indicar su intención de presentar una protesta.
- Deben solicitar al Jefe del Ring y Tatami el Formato Oficial de Protestas WAKO (**Apéndice 28**), llenarlo y regresárselo junto con la Cuota de Protesta (100 euros, pagados por adelantado) durante los 10 minutos posteriores a la pelea cuyo resultado van a protestar.
- El Comité de Protestas y Apelaciones revisará la protesta y declarará la resolución como máximo 15 minutos después de haberla recibido. Solo se necesitan 15 minutos en total para examinar la protesta.
- El Comité revisa la protesta y emite la decisión final.
- Si se determina inválida la protesta, el depósito de la Cuota de Protesta será donado a WAKO.
- Si la protesta es exitosa, la decisión será cambiada y la Cuota de Protesta será reembolsada.

Artículo 3.8.3. Protestas Irregulares.

- No están permitidas Protestas Irregulares relacionadas al desacuerdo con decisiones, donde el Kickboxer protesta retrasando el programa con acciones como sentarse en el Ring / Tatami por iniciativa propia o alentado por su Entrenador /equipo.
- En caso de presentarse Protestas Irregulares, serán atendidas por el Réferi en Jefe, el Supervisor y el Director Técnico de Ring o Tatami.
- La consecuencia de estos comportamientos puede ser que el total del equipo de la disciplina pueda ser excluido.
- En caso de que el conflicto empeore por estas acciones y el staff de seguridad deba intervenir, llevará a la inmediata descalificación de todo el equipo nacional.
- La decisión sobre la situación anterior en Campeonatos Mundiales y Continentales la tomará el Consejo de Directores de WAKO. En otros campeonatos, copas y torneos la decisión la tomará un Comité Interino conformado por el Presidente de la Federación Nacional o su representante, el organizador (Promotor) y el Réferi en Jefe.
- Una protesta solamente será aceptada por escrito y no será atendida si las acciones mencionadas anteriormente están sucediendo.

Artículo 3.8.4. Video Evidencia.

- Video grabaciones no son aceptadas en los eventos competitivos de WAKO.

- Imágenes de video no pueden ser utilizadas para resolver o revisar cualquier duda, quejas o aclarar puntos.

Artículo 3.8.5. Violación Especial a las Reglas.

- Si un Kickboxer, Entrenador o el equipo completo protesta entrando al área o no desalojando el Ring o el Tatami inmediatamente después de la pelea en un Campeonato Mundial o Continental, el Consejo de Directores de WAKO puede descalificar al equipo completo. En otros campeonatos, copas o torneos la decisión de descalificación será tomada por un Comité Interino conformado por el Presidente de la Federación Nacional o su representante, el organizador (promotor) y el Réferi en Jefe.

Artículo 3.9. Procedimiento para el Cambio de la Decisión del Réferi.

- Solamente el Réferi en Jefe y el Supervisor pueden cambiar la decisión del Réferi Central / Juez en caso de “Error Material”, con la aprobación del Presidente de WAKO o de su delegado designado en los Campeonatos Mundiales y Continentales. En otros campeonatos, copas y torneos cambiar una decisión será aprobado por el Presidente de la Federación Nacional o su representante.
- Lo siguiente es considerado Error Material:
 - El Juez cambia la esquina del Kickboxer.
 - Registro erróneo de puntos o penalizaciones por parte del Anotador (Scorekeeper).
 - Error significativo en la aplicación de las reglas por parte del Réferi Central.
- El cambio de la decisión tiene efecto inmediato y debe ser registrada por escrito.

Artículo 3.10. Procedimiento para la Ceremonia de Apertura.

- La Ceremonia de Apertura en los Campeonatos Mundiales y Continentales debe realizarse el primer día de competencias antes del inicio de la primera pelea. Es organizada y dirigida por el Comité Organizador con el Comité Organizador Local.
- La Ceremonia de Apertura se organiza a manera de desfile de los equipos nacionales que participan en el campeonato.
- Para el desfile, cada equipo nacional se compone de 3 Kickboxers (hombres y mujeres) vestidos con el uniforme nacional usando zapatos deportivos (no se permite presentarse en pantaloncillos cortos y sandalias)

- El Comité Organizador Local debe proporcionar una placa de diseño especial con el nombre del país para cada uno de los equipos nacionales participantes.
- El programa de la ceremonia de apertura será como sigue:
 - Anuncio.
 - Desfile.
 - Discurso de bienvenida (Presidente de WAKO, Presidente WAKO del país anfitrión, VIP nacional local).
 - Programa cultural consistente de: música (cultural local), 3 minutos; música (moderna), 3 minutos; danza (cultural local), 3 minutos.

Artículo 3.11. Procedimiento para Ceremonia de Premiación.

- En los Campeonatos Mundiales y Continentales la ceremonia de premiación debe tener lugar en los dos últimos días de la competencia después de las peleas finales. Es organizada y dirigida por el Comité Organizador con el Comité Organizador Local.
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, el Promotor debe proveer trofeos de alta calidad, medallas y reconocimientos de acuerdo con los estándares de WAKO. En otros campeonatos, copas y torneos los trofeos, medallas y reconocimientos deben ser acorde con el nivel del torneo y los estándares de la Federación Nacional promotora.
 - Medallas (oro, plata y dos bronce. Medalla de fundición de 100 mm. [Apéndice 16](#)).
 - Trofeos para el ganador (de acuerdo con el prestigio del evento).
 - Reconocimientos para los ganadores de medalla.
 - Reconocimientos de participación.
 - Premios especiales
 1. Trofeo para el Mejor Kickboxer Masculino de Tatami
 2. Trofeo para el Mejor Kickboxer Masculino de Ring
 3. Trofeo para la Mejor Kickboxer Femenina de Tatami
 4. Trofeo para la Mejor Kickboxer Femenina de Ring
 5. Trofeo para el Mejor Réferi de Ring
 6. Trofeo para el Mejor Réferi de Tatami
 7. Trofeo para el Entrenador más Ético
 8. Trofeos para competencias por equipos, de ser el caso.
- El Podio / área de premiación debe ser un escenario elevado de alta calidad (8 metros de longitud x 3 metros de profundidad).
- Una pared central de al menos 5 x 5 metros
- Una pared digital para imágenes dinámicas y presentación de los premios (debe ser aprobada por el Director Técnico de WAKO 3 meses antes de la producción).

- Podio adecuado con sonido apropiado.

En el Podio.

- No se permiten banderas personales o nacionales en o sobre el podio.
- Las banderas nacionales se permiten en el Ring y en el Tatami después de la pelea.
- No se permite a los Entrenadores u Oficiales ir al podio durante o inmediatamente después de la presentación.
- Los atletas deben presentarse por sí solos al podio en su uniforme nacional y usando zapatos deportivos. No se permite entrar a la ceremonia de premiación vestido en pantaloncillos cortos, sandalias, con lentes de sol y gorras / sombreros.

Procedimiento de Premiación.

- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, las medallas serán otorgadas por el Presidente de WAKO IF o el Presidente de WAKO continental o por miembros del Consejo de Directores o por Presidentes de WAKO nacionales. Deben estar vestidos de manera apropiada (para hombres traje con corbata WAKO, para mujeres vestimenta elegante).
- El presentador de los premios premiará a los Kickboxers en el orden siguiente: medallas de bronce, medalla de plata y medalla de oro y trofeos con diplomas.
- Para cada medallista de oro será presentado el himno nacional (20 segundos máximo).
- Todos los medallistas y el presentador de premios deben permanecer en su posición en el podio durante la presentación del himno nacional del medallista de oro.

Artículo 3.12. Procedimiento para Reporte Oficial.

- Inmediatamente de que los Campeonatos Mundiales y Continentales terminaron, el Comité Organizador y el Administrador de Sport Data harán el Reporte Oficial de la Competencia.
- El reporte Oficial debe incluir los puntos siguientes:
 - Portada con el nombre y logo Oficiales del campeonato / copa
 - Carta del Presidente.
 - Comité Organizador.
 - Equipo Médico.
 - Folleto de invitación Oficial.
 - Recuento de participación (país, hombres, mujeres, total de registros, total de atletas).

- Participación en el torneo: por países, listas de registros (lista de nombres de atletas y categorías).
- Recuento de participantes: lista de Oficiales (países, Entrenadores, Oficiales, réferis, total).
- Registro Oficial de Entrenadores.
- Registro Oficial de Oficiales.
- Hojas de sorteos y listas de marcación de formas (con resultados).
- Resultados Oficiales por categoría.
- Medallas por naciones.
- Medallas por categorías de edad.
- Medallas por disciplina.
- Premiación especial.
- Reporte médico (con estadísticas de lesiones).
- Reporte de medios: YouTube, Facebook, Instagram (vistas, visitas, alcance)

Artículo 3.13. Procedimiento para Cambios de Reglas.

- Cualquier miembro WAKO puede iniciar un cambio de reglas respetando el procedimiento siguiente:
 - La recomendación inicial debe ser entregada al Comité a cargo con la explicación escrita en inglés ([Apéndice 30](#)).
 - El Comité a cargo revisará la propuesta y si determina que es apropiada, la enviará al Comité de Reglamento de WAKO.
 - El Comité de Reglamento de WAKO revisará la propuesta del Comité a cargo y si determina que es adecuada, la enviará al Consejo de WAKO para su aprobación.



ARTÍCULO 4. COMITÉS.

Artículo 4.1. Comité del Torneo.

- El Presidente de WAKO nombrará a los miembros del Comité del Torneo para cada Campeonato Mundial y Continental.
- El Comité del Torneo se compondrá de 3 miembros: miembro del Comité Organizador, miembro del Consejo de WAKO y Presidente del Comité Organizador Local.
- El Presidente del Comité del Torneo es el miembro designado del Comité Organizador y tendrá la posición de Director del Torneo.
- Es obligatorio que todos los miembros del Comité del Torneo hablen Inglés de manera fluida.
- El Comité se reúne antes del torneo para el cual han sido designados y preparan todas las actividades para un adecuado desempeño del torneo y respetando totalmente el reglamento WAKO.
- De ser necesario, pueden designar otros Oficiales como miembros del Comité y llevar a cabo otras reuniones durante el torneo.
- Junto con el Promotor se encargarán del evento / promoción / torneo y se asegurarán de que todo está preparado de acuerdo con el reglamento WAKO.
- Cualquier queja hecha por los participantes respecto a las condiciones del torneo debe ser atendida por el Comité del Torneo o a través del Presidente de WAKO.
- El Comité del Torneo reporta al Presidente de WAKO.

Artículo 4.1.1. Comités de Réferis de Deportes de Ring / Deportes de Tatami.

- El Presidente de cada Comité es responsable de nombrar Supervisores / Observadores para Tatami o Ring.
- Con el Supervisor asignan Réferis Centrales y Jueces de Tatami y Ring.
- Con cada Supervisor verifican el equipamiento de las mesas de Oficiales de Tatami y Ring, los uniformes de Réferis y Jueces y darán el inicio de la competencia.
- Los Comités de Réferis son nombrados por el Consejo de Directores de WAKO y permanecerán en el cargo por 4 años salvo decisión del Consejo de WAKO.

4.1.1.1. Seminario Internacional de Réferis y Registros.

- Como preparación de los Campeonatos Mundiales y Continentales y de las Copas Mundiales, el Comité de Réferis organiza seminarios para asegurar el mejor trabajo y comportamiento de los Réferis.
- Al momento de enviar las cartas de invitación a los campeonatos y copas, la oficina central de WAKO escribirá una nota extra sobre Réferis y Jueces incluyendo todos los requerimientos para su preparación.
- La organización de seminarios será como se indica:
 - Todos los Réferis y Jueces deben tener una copia del reglamento actualizado que se revisará en el seminario.
 - Por prueba, hay que asegurar que todos los Jueces y Réferis hablan un mínimo de inglés. Con el inglés categorizar a los Réferis y Jueces (tanto por lenguaje como por experiencia).
 - Los seminarios abarcarán cada disciplina de Kickboxing y sus reglas específicas.
 - Hay que asegurar que todos los Réferis y Jueces usan el mismo uniforme de acuerdo con el reglamento WAKO.
- La secuencia de un seminario contiene:
 - Presentación y explicaciones verbales
 - Explicación verbal de los principales tópicos que normalmente causan problema con el fin de armonizar los Jueces.
 - Presentación de videos para explicar las situaciones.
 - Enseñanza práctica con la colaboración de Kickboxers en acción.
 - Explicación del uso de tarjetas de puntuación y/o sistema digital.
 - Examen escrito.
 - Registro.
- Todos los Réferis y Jueces son registrados y se les otorgan puntos durante campeonatos y eventos aprobados.
- Los mejores Réferis y Jueces serán invitados como Réferis Oficiales a participar en los Campeonatos Mundiales y Continentales.
- Los Réferis y Jueces obtendrán sus licencias con base en sus desempeños en los Campeonatos Mundiales y Continentales.

Artículo 4.2. Comité de Entrenadores.

- El Comité de Entrenadores de WAKO representa a los Entrenadores durante todos los Campeonatos y Torneos WAKO.
- El Presidente del Comité de Entrenadores (IF o Continental) o el representante (nombrado por el Presidente del Comité de Entrenadores) debe ser incluido en las decisiones sobre Entrenadores en los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales. En otros tipos de campeonatos, copas y torneos el Presidente del Comité Nacional de Entrenadores del país sede (o su representante) debe estar incluido en las decisiones sobre los Entrenadores.
- El Comité de Entrenadores es responsable de la capacitación y licencia de todos los Entrenadores internacionales.
- El Comité de Entrenadores organizará seminarios en preparación para los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales.
- El propósito de los seminarios organizados y conducidos por el Presidente del Comité de Entrenadores y sus miembros es enseñar y difundir el conocimiento, experiencia e información en las más nuevas tendencias del deporte del Kickboxing.
- Los seminarios abordarán cada disciplina de Kickboxing de acuerdo con el reglamento WAKO vigente para asegurar que todos los Entrenadores trabajen de la manera que es importante para el desarrollo de WAKO.

Artículo 4.3. Comité Médico, de Salud y Antidopaje.

- El Comité tiene al menos 3 miembros.
- El líder toma la iniciativa para organizar el trabajo dentro del comité.
- Es importante que todos los miembros del grupo hablen inglés.
- El Comité se reúne antes de las Copas Mundiales y/o Campeonatos Mundiales y Continentales.
- De ser necesario, pueden organizar otras reuniones, pero están requeridos para reunirse durante los eventos / torneos.
- Su responsabilidad es asegurar que todas las reglas médicas sean seguidas en los torneos / campeonatos ambos de acuerdo con los doctores y el equipo médico.
- Se asegurarán de que las reglas antidopaje sean informadas y junto con el Consejo de Directores y/o Promotor en un campeonato aplicarán el control antidopaje.
- Asegurarse que el trabajo de WAKO sea efectivo para erradicar problemas de reducción de peso.

- El Comité trabaja en conjunto con y reporta al Consejo de Directores.
- El Comité tiene la facultad de posponer el inicio de las peleas si el pesaje está muy próximo al inicio normal de las peleas o si el pesaje se ha demorado o si de alguna manera los Kickboxers no están debidamente informados.
- El Comité tiene la facultad de posponer el inicio de las peleas si no está presente todo el equipo médico designado, completamente equipado y listo para desempeñar sus deberes.
- El Comité tiene la facultad de posponer el inicio de las peleas si no se cuenta con el número adecuado de ambulancias completamente equipadas y listas para su uso. También tienen la facultad de detener todas las peleas en los supuestos mencionados anteriormente.

Artículo 4.4. Comité Técnico.

- El Comité tiene al menos 3 miembros.
- El líder toma la iniciativa para organizar el trabajo dentro del comité.
- Es importante que los miembros del grupo hablen inglés.
- El Comité se reúne antes de las Copas Mundiales y/o Campeonatos Mundiales y Continentales.
- De ser necesario, pueden organizar otras reuniones, pero están requeridos para reunirse durante los eventos / torneos.
- Su principal obligación durante el torneo es controlar el uso adecuado del equipo de protección personal correcto y de otro equipamiento en el torneo, observar todas las irregularidades e informar sobre ellas al Director Técnico.
- Con base en las observaciones sobre el torneo, recomendar al Consejo de Directores mejoras o cambios en el equipo de protección personal o en otro equipamiento o instalaciones del torneo.

Artículo 4.5. Seminarios.

- Los Seminarios Internacionales (transfronterizos) (atletas, réferis, Entrenadores, médicos y antidopaje) organizados fuera de la competencia deben ser aprobados, verificados e incluidos en el Calendario WAKO.
- Los programas de los seminarios deben estar alineados a los programas educativos y al reglamento de WAKO.

Reglamento WAKO - Capítulo 1 – Reglas Generales

- El organizador del seminario está obligado a anunciarlo de manera oportuna y a obtener la aprobación y verificación del Comité apropiado (atletas, Entrenadores, réferis o médico – antidopaje) para llevarlo a cabo.
- Previo a la inclusión del seminario en el Calendario WAKO, el promotor debe enviar la solicitud de consentimiento para organizar un seminario internacional de Kickboxing. El formato de aplicación puede encontrarse en el [Apéndice 32](#).
- Con el propósito de que el organizador del seminario consiga la aprobación del Comité, debe enviar la convocatoria, el póster y el programa del seminario, el nombre y apellidos del responsable del seminario, los expositores y quienes serán los participantes.
- El Presidente del Comité (de atletas, Entrenadores, réferis o médico – antidopaje) dará su consentimiento para el seminario después del consentimiento de los miembros del comité, tan pronto como sea posible si se ha cumplido con las condiciones previas y si el seminario está organizado de acuerdo con las reglas WAKO.



ARTÍCULO 5. DISPOSICIONES GENERALES.

Artículo 5.1. Comportamiento Antideportivo.

Si el competidor, Entrenador o miembros no competidores de la delegación se comportan de tal manera hacia cualquier Oficial WAKO, delegación, competidor o voluntario, incluidos los miembros del público en general, que se dañe el prestigio y honor de WAKO y del Kickboxing. Mencionando, pero no limitado a:

- Agresiones verbales.
- Agresiones físicas.
- Señas inapropiadas.
- Intimidación.
- Obstruir el desarrollo del campeonato.
- Tratar de manipular o influir las decisiones de los Jueces

La delegación será penalizada con una o ambas formas siguientes:

1. Con la suma aprobada por el Consejo de Directores de WAKO en el Campeonato por mayoría de votos.
 - € 5,000
 - € 10,000
 - € 20,000

El Presidente y la Federación Nacional serán responsables del pago.

2. La DELEGACIÓN COMPLETA será descalificada por un período de dos años de todos los Campeonatos Internacionales de WAKO futuros.

Artículo 5.2. Participación de Miembros WAKO en otras Organizaciones Disidentes.

- No está permitido que los miembros de WAKO participen en cualquier otra organización disidente nacional o internacional de Kickboxing.
- Todos los eventos WAKO Mundiales, Continentales y Nacionales / torneos internacionales están reservados solamente para miembros WAKO.
- Con respecto a Norteamérica y Sudamérica y con el propósito de dar a nuestros miembros la oportunidad de organizarse ellos mismo, tiene permitido que miembros No-WAKO tomen parte en sus eventos y viceversa hasta que el Consejo de WAKO tome en el futuro una decisión final.

- De conformidad con reglas previamente acordadas, un miembro No-WAKO no puede tomar parte en cualquier actividad donde WAKO y sus federaciones / divisiones continentales estén a cargo de la competencia o la competencia se rija bajo el reglamento WAKO y/o reglas o reglamentos de sus federaciones / divisiones continentales.
- Si en cualquier país existen otras organizaciones y asociaciones de Kickboxing, la Federación / Organización Nacional de ese país tiene permitido aceptar la afiliación de atletas provenientes de esas organizaciones. Solamente si éstos aceptan detener sus actividades y colaboración con estas otras organizaciones de Kickboxing Internacionales o Continentales disidentes y su organización nacional en caso de existir, de acuerdo con las reglas y disposiciones de WAKO y Continentales correspondientes.
- Una vez que un atleta de otra organización se vuelve un miembro de una Federación Nacional reconocida por WAKO, no tendrá permitido regresar a la organización de origen. En caso de que el atleta regrese a la organización o continúe sus actividades o colaboración con una organización de Kickboxing disidente, su afiliación a WAKO se sujeta a expulsión inmediata, automática y permanente, sin posibilidad de regreso.

Artículo 5.3. Cambio de Reglas.

- Solamente el Consejo de Directores de WAKO tiene la facultad de aprobar Oficialmente cambios al reglamento, ya sea propuestos por ellos o por comités designados por ellos.
- Un cambio al reglamento debe ser comunicado con el Comité responsable de la materia.
- Cuando haya cambio de reglas en los capítulos (reglas en los deportes de las disciplinas), los cambios entrarán en vigor al menos 1 mes después de la decisión.
- La fecha de entrada en vigor de una nueva regla debe ser claramente comunicada a todos los Comités y países miembros de WAKO.
- Los cambios pueden entrar en vigor inmediatamente si se encontraron errores obvios en el texto o si así lo decide el Consejo de Directores por considerarlo como crítico para la salud y seguridad o en caso de “fuerza mayor”.
- Si un cambio entra en vigor inmediatamente debe ser claramente comunicado a todos los países miembros por correo electrónico y publicándolo en la página web Oficial de WAKO. La excepción a esta regla es que no puede haber cambio de reglas justo antes o durante Campeonatos Mundiales y Continentales.
- El Consejo de Directores puede cambiar las reglas del Capítulo 1 “Reglas Generales” en cualquier momento. Sin embargo, los cambios deben ser claramente comunicados a todos los países miembros por correo electrónico y en la página web Oficial de WAKO. La fecha de entrada en vigor debe ser claramente comunicada.

Artículo 5.4. Notas Especiales.

- Por facilidad de lectura, a lo largo del texto se utilizan pronombres masculinos, Sin embargo, todas las referencias a personas aplican a ambos géneros.
- Este reglamento entrará en vigor el 1 de enero de 2021, y su vigencia será de al menos 2 años. Durante la aplicación de este reglamento por los próximos 2 años, cada miembro WAKO con la autorización del Presidente de la Federación Nacional reconocida por WAKO tiene el derecho de proponer cambios, mejoras o claridad de las reglas.
- El cambio propuesto a las reglas se envía al Comité de Reglamento de WAKO IF (Director Técnico de WAKO) a través de un formato especial ([Apéndice 30](#)).

CAPÍTULO 2

REGLAS GENERALES DE TATAMI



ARTÍCULO 1. DISCIPLINAS.

Las disciplinas de Tatami son:

- Point Fighting (PF) - Pelea a Puntos
- Light Contact (LC) - Contacto Ligero
- Kick Light (KL) - Patada Ligera
- Forms (Musical / Creative) (MF/CF) - Forma Musical / Creativa

ARTÍCULO 2. ÁREA DE PELEA.

- El área de pelea debe ser llamada TATAMI.
- Todas las áreas serán de 7x7 metros en todos los Campeonatos Mundiales y Continentales, Copas Mundiales y Continentales y en todos los otros torneos abiertos WAKO.
- Un perímetro de seguridad de un metro debe rodear el área de pelea.
- El Tatami debe colocarse sobre el piso descubierto y debe estar compuesto por tapetes entrelazados antideslizantes del color adecuado y autorizado por WAKO (Trocellen).
- El área para la ejecución de Formas Musicales será mayor. El Tatami será de 10x10 metros.

ARTÍCULO 3. CATEGORÍAS DE PESO.

Solamente una categoría de peso: En los Campeonatos Mundiales y Continentales solamente es posible iniciar y competir en una categoría de peso. El Kickboxer solamente puede competir en una categoría de peso como máximo en una división arriba de su peso real.

Artículo 3.1. Niños (Children “CH”) 7, 8 y 9 años.

Niños	Niñas
-18 kg	-18 kg
-21 kg	-21 kg
-24 kg	-24 kg
-27 kg	-27 kg
-30 kg	-30 kg
-33 kg	-33 kg
-36 kg	-36 kg
+36 kg	+36 kg

Artículo 3.2. Cadetes Menores (Younger Cadets “YC”) 10, 11 y 12 años.

Niños	Niñas
-28 kg	-28 kg
-32 kg	-32 kg
-37 kg	-37 kg
-42 kg	-42 kg
-47 kg	-47 kg
+47 kg	+47 kg

Artículo 3.3. Cadetes Mayores (Older Cadets “OC”) 13, 14 y 15 años.

Niños	Niñas
-32 kg	-32 kg
-37 kg	-37 kg
-42 kg	-42 kg
-47 kg	-46 kg
-52 kg	-50 kg
-57 kg	-55 kg
-63 kg	-60 kg
-69 kg	-65 kg
+69 kg	+65 kg

Artículo 3.4. Jóvenes (Juniors “J”) 16, 17 y 18 años.

Hombre	Mujer
-57 kg	-50 kg
-63 kg	-55 kg
-69 kg	-60 kg
-74 kg	-65 kg
-79 kg	-70 kg
-84 kg	+70 kg
-89 kg	
-94 kg	
+94 kg	

Artículo 3.5. Adultos (Seniors “S”) 19 - 40 años.

Hombre	Mujer
-57 kg	-50 kg
-63 kg	-55 kg
-69 kg	-60 kg
-74 kg	-65 kg
-79 kg	-70 kg
-84 kg	+70 kg
-89 kg	
-94 kg	
+94 kg	

Artículo 3.6. Masters o Veteranos (Veterans “V”) 41 - 55 años.

Hombre	Mujer
-63 kg	-55 kg
-74 kg	-65 kg
-84 kg	+65 kg
-94 kg	
+94 kg	



ARTÍCULO 4. ASALTOS (ROUNDS).

Artículo 4.1. Niños (Children).

- En las disciplinas de Point Fighting en Campeonatos Mundiales, Continentales y Nacionales; en Copas Mundiales y Continentales y en otros torneos abiertos el formato de cada pelea en la Categoría de Niños es de 2 rounds de 1 minuto (2x1) con 30 segundos de descanso entre cada round.
- En caso de empate al final de la pelea de Point Fighting se extenderá un tiempo extra de 1 minuto sin descanso.
- Si al final del tiempo extra persiste el empate, se aplicará sistema de muerte súbita: el ganador será el siguiente Kickboxer en ganar un punto.

Artículo 4.2. Cadetes Menores “YC” (Younger Cadets)

- En las disciplinas de Point Fighting en Campeonatos Mundiales, Continentales y Nacionales; en Copas Mundiales y Continentales y en otros torneos abiertos el formato de cada pelea en la Categoría de Cadetes Menores es de 2 rounds de 1.5 minutos (2x1.5) con 1 minuto de descanso entre cada round.
- En Copas Mundiales o Continentales y en Torneos Abiertos Internacionales, el formato de la pelea en la Categoría de Cadetes Menores puede ser de 2 rounds de 1 minuto (2x1) con 30 segundos de descanso de acuerdo con las necesidades del promotor.
- En caso de empate al final de la pelea de Point Fighting se extenderá un tiempo extra de 1 minuto sin descanso.
- Si al final del tiempo extra persiste el empate, se aplicará sistema de muerte súbita: el ganador será el siguiente Kickboxer en ganar un punto.

Artículo 4.3. Cadetes Mayores “OC” (Older Cadets)

- En todas las disciplinas de Tatami en Campeonatos Mundiales; Continentales y Nacionales, Copas Mundiales y Continentales y otros torneos abiertos el formato de cada pelea en la Categoría de Cadetes Mayores es de 2 rounds de 2 minutos (2x2) con 1 minuto de descanso entre rounds.
- En Copas Mundiales o Continentales y en Torneos Abiertos Internacionales, el formato de la pelea en la Categoría de Cadetes Mayores puede ser de 2 rounds de 1.5 minutos (2x1.5) con 30 segundos de descanso de acuerdo con las necesidades del promotor.

- En caso de empate al final de la pelea de Point Fighting se extenderá un tiempo extra de 1 minuto sin descanso.
- Si al final del tiempo extra persiste el empate, se aplicará sistema de muerte súbita: el ganador será el siguiente Kickboxer en ganar un punto.

Artículo 4.4. Jóvenes “J” (Juniors) y Adultos “S” (Seniors).

- En todas las disciplinas de Tatami en Campeonatos Mundiales, Continentales y Nacionales el formato de cada pelea en las Categorías de Jóvenes y Adultos es de 3 rounds de 2 minutos (3x2) con 1 minuto de descanso entre rounds.
- En caso de empate al final de la pelea de Point Fighting se extenderá un tiempo extra de 1 minuto sin descanso.
- Si al final del tiempo extra persiste el empate, se aplicará sistema de muerte súbita: el ganador será el siguiente Kickboxer en ganar un punto.
- En Copas Mundiales o Continentales y en Torneos Abiertos Internacionales, el formato de la pelea en la Categoría de Adultos puede ser de 2 rounds de 2 minutos (2x2) con 1 minuto o 30 segundos de descanso de acuerdo con las necesidades del promotor.

Artículo 4.5. Máster o Veteranos “V” (Master Class or Veterans)

- En todas las disciplinas de Tatami en Campeonatos Mundiales, Continentales y Nacionales; Copas Mundiales y Continentales y otros torneos abiertos el formato de cada pelea en la Categoría Máster o Veteranos es de 2 rounds de 2 minutos (2x2) con 1 minuto de descanso entre rounds.
- En Copas Mundiales o Continentales y Torneos Abiertos Internacionales, el formato de la pelea en la Categoría Máster o Veteranos puede ser de 2 rounds de 1.5 minutos (2x1.5) con 30 segundos de descanso de acuerdo con las necesidades del promotor.
- En caso de empate al final de la pelea de Point Fighting se extenderá un tiempo extra de 1 minuto sin descanso.
- Si al final del tiempo extra persiste el empate, se aplicará sistema de muerte súbita: el ganador será el siguiente Kickboxer en ganar un punto.

Artículo 4.6. Tiempo Médico.

- El tiempo máximo para atención médica en una pelea es de 2 minutos para cada Kickboxer.

- Si un Kickboxer utiliza todo el tiempo de 2 minutos, puede continuar la pelea. Sin embargo, si hay necesidad de más tiempo médico, el Réferi Central debe detener la pelea con la decisión RSC (Referee Stop Contest).
- El Tiempo Médico inicia cuando el médico / doctor llega al Tatami, o cuando el Réferi Central aprueba cualquier otra ayuda médica con problemas pequeños (tales como hemorragias nasales, lentes de contacto, etc.)
- En caso de corte o sangrado, el Doctor Oficial debe decidir dentro de los 2 minutos si el Kickboxer puede o no continuar.
- Siguiendo la opinión del Doctor Oficial del torneo, el Réferi Central decidirá si la pelea continúa o no (esta decisión puede tomarla el Réferi Central solamente en caso de que el médico Oficial haya permitido que un Kickboxer continúe la pelea).
- Si el Réferi Central, después de consultarlo con el Doctor, determina que el Kickboxer ha hecho mal uso del tiempo médico para descansar o rehuir la pelea, puede dar al Kickboxer una Advertencia Oficial.



ARTÍCULO 5. EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA.

Artículo 5.1. Kickboxers en Point Fighting.

Artículo 5.1.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección para la cabeza (Casco).
- Protección Facial “Mica” (en las Categorías de Niños y Cadetes Menores).
- Protector bucal.
- Protección de ingle “suspensorio”.
- Protección de senos “pechera” (Solamente para Kickboxers mujeres. Opcional para las mujeres en la Categoría de Cadetes Menores).
- Guantes de Point Fighting.
- Vendaje de manos (opcional).
- Coderas.
- Protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (Zapato).

Artículo 5.1.2. Vestimenta Personal.

- Top con cuello en V (Camisas T con cuello en V no están permitidas).
- Pantalones largos.
- Cintas (cinturones) son opcionales y deben indicar su grado.

Artículo 5.2. Kickboxers en Light Contact.

Artículo 5.2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Casco (cabezal).
- Protector bucal.
- Protección de ingle “suspensorio”.
- Protección de senos “pechera” (solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje de manos (obligatorio).
- Protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies.

Artículo 5.2.2. Vestimenta Personal.

- Camisa T (cuello redondo).
- Pantalones largos.
- No se permiten cinturones indicando el grado.

Artículo 5.3. Kickboxers en Kick Light.

Artículo 5.3.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Casco (cabezal).
- Protector bucal.
- Protección de ingle “suspensorio”
- Protección de senos “pechera” (solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje para manos (obligatorio).
- Protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres)
- Espinilleras.
- Protección para los pies.

Artículo 5.3.2. Vestimenta Personal.

- Camisas T sin mangas.
- Shorts de Kickboxing.
- No se permiten “cintas” indicando el grado.

Artículo 5.4. Kickboxers en Formas.

- Para la ejecución de Formas Musicales el Kickboxer tiene permitido usar toda la vestimenta original del arte marcial sobre el cual está basada su ejecución.
- No se permite calzado.
- Puede utilizarse cualquier tipo de uniforme de Kickboxing legalmente reconocido, en buen estado y limpio. Está permitido usar un kimono tradicional pero no debe tener marcas ni signos de otros deportes o artes marciales.
- En estilos duros, los Kickboxers deben estar descalzos.
- La ejecución puede realizarse sin camisa, excepto mujeres.
- Está permitido el uso de bandas de sudor en los brazos / muñecas.
- No está permitido el uso de joyería o piercings de ningún tipo.

Artículo 5.5. Procedimiento para la verificación del equipo y vestimenta.

- La verificación del equipamiento de seguridad, uniforme y otros controles serán realizados por el Réferi Central o por el Juez. EL Kickboxer debe presentarse ante el Juez más cercano a su esquina para que su equipo de protección sea revisado.
- Una vez que el Juez ha inspeccionado al Kickboxer, éste esperará para entrar al Tatami hasta que le sea indicado por el Réferi central.
- Los Kickboxers deben estar adecuadamente preparados para participar en la disciplina de su elección; no deben estar lesionados o enfermos de manera que puedan lastimarse a ellos o a otros Kickboxers. El rostro del Kickboxer debe estar seco y sin grasa. No está permitido entrar a una pelea sangrando. Tampoco está permitido entrar a una pelea con yeso o con tampones en la nariz, con cortes o rasguños. En estos casos, el Juez consultará al Doctor. El cuerpo debe estar seco y sin grasa.
- El Juez solicitará al Entrenador limpiar con un paño la cara y el cuerpo del Kickboxer.
- **Joyería y Piercing.** No está permitido entrar a una pelea con cualquier tipo de joyería u otros adornos. Los Jueces recorrerán sus dedos bajo la camisa alrededor del cuello para verificar que el Kickboxer no tenga joyería u otros adornos; también pasarán sus dedos índices debajo del casco para asegurarse que el Kickboxer no use aretes, botones u otros accesorios. Tampoco se permiten piercings en la lengua y en el ombligo.
- Antes de permitir que un Kickboxer entre al Tatami, el Juez debe estar completamente seguro de que el equipo de protección y el uniforme del Kickboxer son completamente funcionales por su seguridad y de acuerdo con el reglamento WAKO.
- El Observador de Formas Musicales verifica joyería y piercing en todos los Kickboxers antes de que compitan.
- Los Kickboxers deben pararse afuera del Tatami.
- El Juez verificará los uniformes que deben estar secos, limpios, sin rastros de sangre u otras sustancias y en buen estado.
- El Juez verificará el equipo de protección personal y debe poner atención a lo siguiente:
 - El casco debe estar ajustado firmemente con las correas autoadheribles bajo la barbilla y detrás de la cabeza (no se permite ningún tipo de hebilla).
 - La parte alta de la cabeza debe estar completamente cubierta. El rostro, la barbilla y las cejas deben estar descubiertos.
 - La protección facial debe ser usada en las categorías de Niños (CH) y Cadetes Menores (YC).
 - Los guantes de Point Fighting deben estar sin grietas ni rajaduras. El Kickboxer debe poder abrir sus manos, y la primera mitad de los dedos y el pulgar debe estar cubierta. La palma no debe estar cubierta.
 - El cincho ajustable debe ser autoadherible y los guantes deben ajustarse a la altura de la muñeca.

- Los vendajes o soportes de mano son opcionales para Point Fighting, pero obligatorios para Light Contact y Kick Light.
- El vendaje de manos puede colocarse alrededor de la base de los dedos, la palma y el dorso de la mano.
- Las vendas deben fijarse en la muñeca con cinchos o tiras autoadheribles o con cinta autoadherible a base de algodón. Los Jueces deben tocar y sentir, cuando se utilice, el vendaje de mano, que sea suave y sin partes duras.
- Antes de la verificación de los guantes de Kickboxing en las categorías de Light Contact y Kick Light, el Kickboxer debe mostrar sus manos con el vendaje. El vendaje de manos es obligatorio.
- Después de la verificación del vendaje de manos, el Juez permitirá a los Kickboxers ponerse sus guantes.



ARTÍCULO 6. OFICIALES.

Artículo 6.1. Réferi en Jefe de Deportes de Tatami.

- En los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales, el Réferi en Jefe es nombrado por el Comité de Réferis de WAKO de entre los referis para cada área de competencia. En los otros torneos de Kickboxing los Réferis en Jefe son nombrados por el Presidente del Comité de Réferis de la Federación Nacional organizadora.
- Su principal responsabilidad es organizar a los Réferis Centrales y Jueces de acuerdo con las nacionalidades de los Kickboxers y observar cada pelea con el fin tanto de estar listos para orientar a los Réferis y Jueces en caso de errores como para poder manejar las protestas. Pueden alternar sus roles.
- También, pueden:
 - Interrumpir la pelea para contestar o manejar una protesta.
 - Interrumpir la pelea si las reglas no se están aplicando correctamente.
 - Remover al Réferi Central o Jueces que no se estén desempeñando con un estándar aceptable.
 - Designar a un asistente para sustituir un miembro cuando sea necesario.

Artículo 6.2. Réferis Centrales.

El rol de un Réferi Central se basa principalmente en los principios siguientes:

- Un Réferi Central por pelea.
- El Réferi Central debe ser seleccionado por el Presidente de Deportes de Tatami o por su suplente designado.
- Asegurarse que las reglas de “Fair Play” sean observadas estrictamente.
- Tienen la facultad de controlar el Tatami y a los Kickboxers.
- Su primera responsabilidad es la seguridad de los Kickboxers.
- Tienen la facultad de detener la pelea para otorgar puntos o penalizaciones.
- Es la única persona con la autoridad para detener la pelea.
- En Light Contact y Kick Light, el Réferi Central puede otorgar advertencias y penalizaciones por violaciones a las reglas y salidas por sí mismo. Solamente en caso de necesitar clarificar situaciones dudosas o que no haya visto y que hayan llamado su atención, consultará a los Jueces y siguiendo el acuerdo de la mayoría tomará una decisión.
- No debe otorgar puntos en peleas de Point Fighting sin que haya al menos 1 Juez otorgando el mismo punto.

- Cuando se otorga una advertencia o una penalización, no se podrá dar punto al Kickboxer infractor.
- Deben dar todas las indicaciones en INGLÉS.
- Son responsables del cumplimiento de las reglas durante la competencia y asegurarse que todos los puntos, penalizaciones y advertencias se registran correctamente.
- Cuando el Réferi sienta que una descalificación pueda ser apropiada, debe consultarlo con el Réferi en Jefe, excepto en los casos o circunstancias que requieran una descalificación automática.
- En disciplinas de Tatami el Réferi Central debe usar guantes médicos y cambiarlos después de cada pelea en la que haya habido sangrado.

Artículo 6.3 Jueces.

- En peleas de Point Fighting hay 2 Jueces y en peleas de Light Contact y Kick Light hay 3 Jueces.
- Los Jueces deben apoyar al Réferi en asegurar la seguridad de los Kickboxers.
- Deben verificar a los Kickboxers antes de cada pelea para asegurar que se está usando el equipamiento de seguridad apropiado.
- Cuando un Juez ve lo que considere un punto legal, debe indicarlo inmediatamente con la mano, el contador o el marcador electrónico conforme sea apropiado respecto al estilo de que se trate.
- Los Jueces deben observar constantemente el área de pelea e informar al Réferi Central cuando alguno de los Kickboxers salga del área.
- Si un Juez observa una acción que considere como una violación de las reglas debe contactar al Réferi e informarle lo que ha visto.

Artículo 6.4. Número de Oficiales por Tatami.

En los Campeonatos Mundiales y Continentales y en las Copas Mundiales, se requiere un número mínimo de Jueces para asegurar la neutralidad de los encuentros como se indica:

Disciplina / Estilo	Requerimiento
Point Fighting	1 Réferi en Jefe 6 Réferis / Jueces Sus responsabilidades durante la pelea: 1 Réferi en Jefe 1 Réferi Central 2 Jueces 1 Marcador / Cronometrador 2 Jueces en espera
Light Contact & Kick Light	1 Réferi en Jefe 8 Réferis / Jueces Sus responsabilidades durante la pelea: 1 Réferi en Jefe 1 Réferi Central 3 Jueces 1 Marcador / Cronometrador 3 Jueces en espera
Forms	1 Réferi en Jefe 4 Jueces 1 Juez en espera

- El Presidente del Comité Internacional de Réferis de Deportes de Tatami de WAKO o su representante designado para los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales puede designar a 1 Réferi experimentado como Supervisor de 2 Tatamis en los cuales se desarrollen peleas de la misma disciplina. En los otros torneos de Kickboxing, los Supervisores son nombrados por el Presidente del Comité de Réferis de la Federación Nacional organizadora. El Réferi en Jefe no debe asignar un Juez para una pelea como Réferi Central, Juez, Marcador (Scorekeeper) o Cronometrador (Time keeper) de la misma nacionalidad que uno de los Kickboxers.
- Durante la pelea, excepto en casos excepcionales (fuerza mayor), el Réferi en Jefe no puede cambiar al Réferi Central o a los Jueces. Se considera “fuerza mayor” que el Réferi Central o el Juez se enfermen o se haya detectado una violación mayor e intencional de las reglas.

ARTÍCULO 7. DECISIONES.

Las decisiones se tomarán de la manera siguiente:

Artículo 7.1. Victoria por Puntos (P).

- Al final de la pelea, el Kickboxer que haya anotado más puntos (en Point Fighting) y haya obtenido la victoria por la decisión de la mayoría de los Jueces (en Light Contact y Kick Light) es declarado ganador.
- Si ambos Kickboxers se lesionan y no pueden continuar la pelea, los Jueces marcarán los puntos obtenidos por cada Kickboxer en esa acción y el Kickboxer adelante por puntos será declarado ganador.

Artículo 7.1.1. Puntuación Máxima.

Point Fighting: si un Kickboxer lleva una ventaja de 10 puntos o más, entonces se detiene la pelea y el Kickboxer adelante por puntos será declarado ganador.

Light Contact y Kick Light: Si uno de los Kickboxers obtiene una ventaja de al menos 15 puntos de al menos 2 jueces, entonces la pelea es detenida y el Kickboxer adelante por puntos será declarado ganador.

Artículo 7.2. Victoria por Abandono (AB).

Si un Kickboxer voluntariamente se da por vencido por lesión o por cualquier otro motivo, o si ya no continúa después del descanso de 1 minuto entre rounds, su oponente será declarado ganador.

Artículo 7.3. Victoria por Detención (RSC).

- Una pelea puede detenerse si el Kickboxer es incapaz de pelear o defenderse a sí mismo y también si el otro Kickboxer muestra una total superioridad atlética. El Réferi Central decide quién es el ganador.
- Si la pelea se detiene debido a que el Kickboxer se encuentra lesionado, entonces los Oficiales deben tomar la decisión de acuerdo con el Artículo 10.1 del presente Capítulo del reglamento.

Artículo 7.3.1. Lesiones.

En caso de lesión de uno de los competidores, la pelea debe ser detenida solamente el tiempo suficiente para que el médico decida si el Kickboxer lesionado puede continuar o no. Una vez que el médico llega al Tatami, solamente tendrá dos minutos para decidir si la lesión requiere tratamiento

(ver Artículo 1.8 de las Reglas Generales). Cualquier tratamiento debe ser completado dentro del tiempo de dos minutos.

Si la lesión es de seriedad, debe ser atendida por el médico en funciones quien es el único que puede decir si la pelea debe terminar.

Si la pelea debe ser detenida por lesión, el Réferi Central y los dos Jueces deben decidir quién causó la lesión.

- Si la lesión fue causada o no de manera intencional.
- Si la lesión fue culpa o no del Kickboxer lesionado.
- Si la lesión fue causada o no por una técnica ilegal.
- Si no hubo violación a las reglas por parte del Kickboxer no lesionado, entonces este ganará por retiro.
- Si hubo violación a las reglas por parte del Kickboxer no lesionado, entonces el Kickboxer lesionado gana por descalificación.
- Si el Kickboxer lesionado es declarado apto para continuar por el médico, entonces la pelea se reanuda siguiendo los procedimientos para después de KO, RSC, RSC-H, lesiones.
- Si un Kickboxer es lesionado en la pelea, el doctor es la única persona que puede evaluar la situación.
- Si un Kickboxer permanece inconsciente, solamente el Réferi Central y el Doctor a cargo tendrán permitido permanecer dentro del Tatami, salvo que el Doctor necesite ayuda extra.
- Si el Doctor permite que la pelea continúe, el Réferi Central debe iniciar la pelea. Sin embargo, si el Réferi Central ve que el Kickboxer no está apto para continuar, debe detener la pelea nuevamente sobre la base de RSC. Esto es para prevenir mayores lesiones.

Artículo 7.4. Victoria por Descalificación (DISQ).

El Kickboxer es descalificado si:

- Recibe 4 Advertencias Oficiales por parte del Réferi Central.
- Excede de 4 salidas del Tatami.
- Noquea a su oponente con un ataque sin control a la cabeza o por un ataque mal intencionado.
- Noquea a su oponente con un golpe sin control a la cabeza o por un ataque mal intencionado.
- Continuar golpeando de manera excesiva después de la indicación ALTO (STOP).
- Por conducta antideportiva extrema de un Kickboxer tal como insultar al Réferi Central, Jueces, oponente o Entrenadores.
- Muestra un comportamiento demasiado agresivo.

- En casos difíciles, el Réferi Central puede decidir una descalificación sin haber dado advertencias previas, pero solamente después de haberlo consultado con sus Jueces (decisión por mayoría) y con el Observador del Tatami.

Artículo 7.5. Victoria por Ausencia (WO - Walk Over).

- Cuando un Kickboxer está presente en el Tatami y listo para pelear, y su oponente no aparece cuando es anunciado tres veces por el altavoz.
- Después de 2 minutos, el Réferi Central declarará al Kickboxer presente en el Tatami como ganador por ausencia (WO).
- Si el Kickboxer llega tarde o no está listo para la pelea, pero está a tiempo antes de que terminen los 2 minutos, el Réferi Central iniciará la pelea con una Advertencia Oficial al Kickboxer.

Artículo 7.6. Cambio de Decisiones.

Todas las decisiones anunciadas son definitivas y no pueden modificarse salvo:

- Errores que ocurrieron al calcular los puntos que sean materialmente probados y acordados.
- Uno de los Jueces declare que cometieron un error y erróneamente cambiaron los marcadores de los Kickboxers.
- Error material del Réferi Central.
- Error técnico del sistema informático.

ARTÍCULO 8. CONCESIÓN DE PUNTOS.

- **Técnica legal** golpea un **área legal**. El área autorizada de golpeo de la mano o el pie deben hacer contacto limpio y bien controlado. Debe ser una técnica apropiada, con poder efectivo, pero controlado.
- EL Juez debe ver realmente la técnica golpeando el objetivo. Marcar puntos basándose en el sonido del golpe no está permitido. El Kickboxer debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica. Todas las técnicas deben ser utilizadas con fuerza “razonable”. Cualquier técnica que simplemente toque, talle o empuje a u oponente no será marcada.
- Si un Kickboxer brinca para atacar o defender, debe caer dentro del Tatami con ambos pies para que cuente el punto, y mantener el equilibrio (no está permitido tocar el piso con cualquier parte del cuerpo, excepto con los pies).
- Por equilibrio, se entiende “equilibrio suficiente”, es decir, no caer. El Kickboxer puede tropezarse, pero no caerse.
- Fuerza “razonable” significa no muy fuerte ni muy suave. Una técnica debe ejecutarse con propósito e intención.

Artículo 8.1. Concerniente a los Ataques.

Durante cada round, el Juez marcará los respectivos puntos para cada Kickboxer, de acuerdo con el número de ataques técnicamente controlados que conceda a cada uno. Para conceder un golpe o una patada, la técnica no debe ser bloqueada o detenida. El número de ataques registrados en una pelea son controlados por la mesa de Oficiales (en Point Fighting).

- Los ataques dados por un Kickboxer no se tomarán en cuenta:
 - Si son contrarios al reglamento.
 - Si golpean los brazos.
 - Si son débiles y no vienen de las piernas, cuerpo u hombros.

Artículo 8.2. Concerniente a Violaciones.

- Durante cada asalto (round), el Juez no solamente penaliza las violaciones que vea, tiene que llamar la atención del Réferi Central sobre esa violación.
- El Réferi Central puede, sin detener la pelea, dar una Advertencia Verbal a un Kickboxer en cualquier momento. Para una Advertencia Oficial, el Réferi Central debe detener la pelea, pero no el tiempo y explicar claramente la violación de frente al infractor.
- Cuando el Réferi Central decide un punto menos a un Kickboxer, la mesa de Oficiales registrará el punto menos al Kickboxer como lo indica el Réferi Central en el marcador / computadora.

Artículo 8.3. Puntos.

Técnica	Puntos
Puñetazo	1 pt.
Patada al cuerpo	1 pt.
Barrida al pie *	1 pt.
Patada a la cabeza	2 pts.
Patada saltando al cuerpo **	2 pts.
Patada saltando a la cabeza **	3 pts.
*/ Provocando que el oponente toque el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a los pies **/ Patada saltando, solamente se marca si el Kickboxer está aún en el aire cuando asesta el golpe	

Artículo 8.4. Penalización.

- Hay tres tipos de advertencias: RECOMENDACIÓN (CAUTION), ADVERTENCIA VERBAL y ADVERTENCIA OFICIAL.
- Hay dos tipos de penalizaciones: PUNTO MENOS y DESCALIFICACIÓN.
- El Réferi Central puede sin detener la pelea dar una **RECOMENDACIÓN** a un Kickboxer en cualquier momento. El Réferi Central puede dar **SOLAMENTE UNA** RECOMENDACIÓN durante el mismo enfrentamiento.
- Con el fin de dar una **ADVERTENCIA VERBAL** el Réferi Central debe detener la pelea, pero no el tiempo y explicar claramente la violación de frente al infractor. El Réferi Central puede dar **SOLAMENTE UNA** ADVERTENCIA VERBAL durante el mismo enfrentamiento.
- Con el fin de dar una **ADVERTENCIA OFICIAL**, el Réferi Central debe detener la pelea, el tiempo, dirigir al oponente a la esquina neutral y de frente al Réferi en Jefe del Tatami y al Cronometrador señalar al infractor y explicar la violación al reglamento.
- Solamente se pueden dar cuatro Advertencias Oficiales durante un mismo enfrentamiento:

Advertencias Oficiales	Penalización
1ª ADVERTENCIA OFICIAL	
2ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
3ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
4ª ADVERTENCIA OFICIAL	DESCALIFICACIÓN

- Las advertencias y las penalizaciones se acumularán durante todos los rounds de la pelea y serán mostradas en las pantallas.

- Puntos Menos y Descalificación pueden darse directamente sin Advertencia previa, pero esta decisión del Réferi Central debe ser aprobada por el Réferi en Jefe del Tatami.

Artículo 8.4.1. Faltas.

Las siguientes acciones son consideradas como faltas:

- Golpear o patear debajo del cinturón, enganchar, tropezar y golpeo con las rodillas o los codos.
- Golpear con la cabeza, hombros, antebrazos y codos; estrangular al oponente, golpearle la cara con el brazo o el codo, empujar al oponente.
- Golpear con los guantes abiertos, con la parte interna de los guantes, con la muñeca.
- Golpear la espalda del oponente, particularmente la nuca, la cabeza (en las disciplinas de Light Contact y Kick Light) y en los riñones.
- Acostarse, luchar o no luchar en absoluto.
- Deliberadamente caer sin contacto o por un pequeño contacto.
- Si el Kickboxer escupe su protector bucal deliberadamente, el Réferi Central debe detener la pelea y darle al Kickboxer un Advertencia Oficial la primera vez y un punto menos en la segunda ocasión.
- Agarrar.
- Abrazar.
- Deslizar los guantes.
- Atacar a un oponente que está en el suelo o levantándose.
- Hacer clinch sin razón.
- Golpear mientras se engancha al oponente o jalar al oponente al golpe.
- Enganchar o agarrar el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Bajar repentinamente la cabeza por debajo del cinturón del oponente de manera que sería peligroso para este último.
- Usar medios artificiales para una defensa pasiva y dejarse caer intencionalmente, con el fin de evitar un ataque.
- Usar lenguaje agresivo y ofensivo durante un round.
- Negarse a retirarse después de la orden ROMPAN (BREAK).
- Intentar lanzar un ataque al oponente inmediatamente después de una indicación de ROMPER (BREAK) y antes de separarse.
- Atacar o insultar al Réferi Central en cualquier momento cuando se ha dado una Advertencia por una falta en particular. Por ejemplo, un clinch.

- Comportamientos inapropiados de un entrenado o de un Entrenador asistente.

El Réferi Central no hará una Recomendación nuevamente al Kickboxer por la misma violación. Una Advertencia Oficial seguirá a una tercera Recomendación por la misma falta. Si el Réferi Central piensa que se ha cometido una violación y él no tuvo conocimiento, tendrá que consultar a los Jueces.

Artículo 8.4.2. Deslizamiento de los Guantes (en Point Fighting).

- El deslizamiento de los guantes es contra las reglas y da pie automáticamente a una Advertencia. Si el guante de un Kickboxer se sale mientras marca una técnica de mano, no se le dará el punto (al menos que haya sido sacado por el oponente), y se le dará una Advertencia por deslizamiento de guante (si el guante es sacado por el oponente se mantiene el punto y no se dará una Advertencia).
- El Kickboxer debe indicar el Réferi Central cuando su guante esté suelto, levantando su mano, y solamente una vez que el Réferi Central haya detenido el tiempo, podrá corregir su guante. El Kickboxer no puede solicitar tiempo para corregir su equipo cuando esté en una esquina bajo presión de su oponente.

Artículo 8.4.3. Salidas.

Saliendo del área de pelea:

- Si un Kickboxer sale del área (SALIDA) sin que haya sido empujado, pateado o derribado por su oponente, esto se verá como una “SALIDA VOLUNTARIA” y recibirá una Advertencia y el Réferi Central le dará un punto menos. Después de salir del área por una cuarta vez, el 4º Punto Menos, el Kickboxer será descalificado.
- Las Advertencias por Salidas del área (Puntos Menos) deben contabilizarse de manera separada de las Advertencias por otras violaciones. Por la primera Advertencia recibirá 1 Punto Menos.
- Si el Kickboxer pelea en el límite del área, el Réferi Central no debe detener la pelea previniendo una Salida del Kickboxer.
- “Pisar Afuera” (SALIDA) significa pisar fuera de la línea, incluso con un solo pie.
- Pisar la línea no debe considerarse como “Pisar Afuera”. La totalidad del pie debe estar fuera del área. Si el Kickboxer es empujado hacia afuera por el otro Kickboxer, o si se salió de la línea como resultado de un golpe o una patada, no se considerará como “Salida Voluntaria”.
- Si un Kickboxer es empujado, pateado o derribado fuera del Tatami, el Réferi Central debe decidir si fue con fuerza excesiva. De ser el caso debe hacer una Advertencia al atacante. Si no, debe dar una Advertencia por Salida (con punto menos) al Kickboxer que pisó fuera y los Kickboxers deben reiniciar desde el centro del Tatami.
- En Point Fighting el Réferi Central decidirá por mayoría; pero en Light Contact y en Kick Light puede decidir por él mismo.

8.4.3.1. Reglas para las Salidas.

SALIDAS	REGLAS	
1ª SALIDA	- 1 pt.	Dado verbalmente y comunicado al atleta / Entrenador con señalizaciones de mano.
2ª SALIDA	- 1 pt.	Dado verbalmente y comunicado al atleta / Entrenador con señalizaciones de mano.
3ª SALIDA	- 1 pt.	Dado verbalmente y comunicado al atleta / Entrenador con señalizaciones de mano.
4ª SALIDA	DESCALIFICACIÓN	Comunicada verbalmente al atleta / Entrenador y mesa, con las señalizaciones de mano apropiadas.

Artículo 8.4.4. Puntos Menos.

Criterio para Puntos Menos, dados solamente por el Réferi Central, después de Advertencias previas (2):

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch constante.
- Agazaparse (ducking) de manera constante y continua, dar la espalda.
- Muy pocas técnicas de pie.
- Contacto excesivo.
- Fuerte derribo.
- Cualquier violación seria de las reglas.

8.4.4.1. Violaciones a las Reglas (diferentes a las Salidas)

- Hay tres tipos de Advertencias: RECOMENDACIÓN (CAUTION), ADVERTENCIA VERBAL y ADVERTENCIA OFICIAL.
- Hay dos tipos de penalizaciones: PUNTO MENOS y DESCALIFICACIÓN.
- El Réferi Central puede sin detener la pelea dar una **RECOMENDACIÓN** a un Kickboxer en cualquier momento. El Réferi Central puede dar **SOLAMENTE UNA** RECOMENDACIÓN durante el mismo enfrentamiento.
- Con el fin de dar una **ADVERTENCIA VERBAL** el Réferi Central debe detener la pelea, pero no el tiempo y explicar claramente la violación de frente al infractor. El Réferi Central puede dar **SOLAMENTE UNA** ADVERTENCIA VERBAL durante el mismo enfrentamiento.
- Con el fin de dar una **ADVERTENCIA OFICIAL**, el Réferi Central debe detener la pelea, el tiempo, dirigir al oponente a la esquina neutral y de frente al Réferi en Jefe del Tatami y el Cronometrador señalar al infractor y explicar la violación al reglamento.

- Solamente se pueden dar cuatro Advertencias Oficiales durante un mismo enfrentamiento:

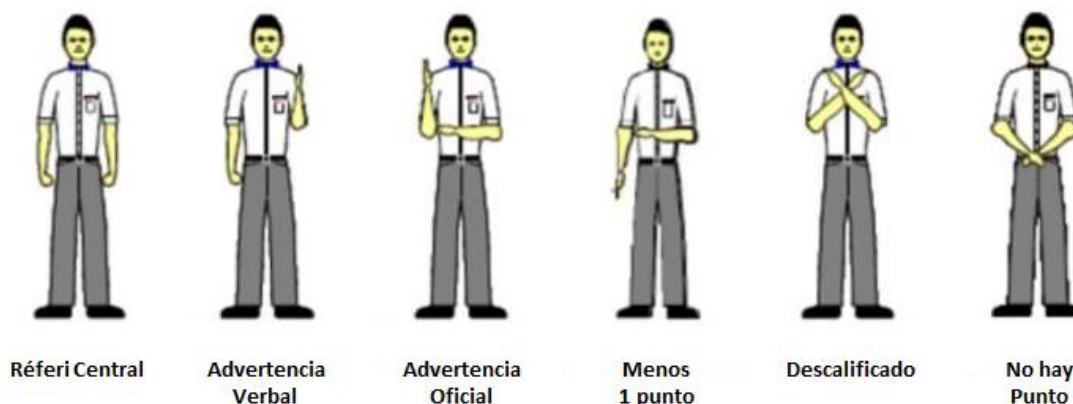
Advertencias Oficiales	Penalización
1ª ADVERTENCIA OFICIAL	
2ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
3ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
4ª ADVERTENCIA OFICIAL	DESCALIFICACIÓN

- Las advertencias y las penalizaciones se acumularán durante todos los rounds de la pelea y serán mostradas en las pantallas.
- Puntos Menos y Descalificación pueden darse directamente sin Advertencia previa, pero esta decisión del Réferi Central debe ser aprobada por el Réferi en Jefe del Tatami.

8.4.4.2. Comportamiento de los Entrenadores.

- Después de dos Advertencias Verbales, el Réferi Central tiene el derecho de descalificar de la pelea al Entrenador que no obedezca sus indicaciones siguiendo una decisión mayoritaria de los Jueces y del Supervisor.
- En caso de que el Entrenador descalificado continúe violando el reglamento, actuando con comportamiento agresivo hacia los Oficiales, otros Entrenadores, Kickboxers o espectadores, el Réferi en jefe tiene el derecho a descalificarlo del día entero de competencia. En este caso, el Réferi en Jefe debe iniciar el procedimiento disciplinario.

ARTÍCULO 9. SEÑALIZACIONES DE MANO.



Ver [Apéndice 29](#).

ARTÍCULO 10. CAÍDA - DERRIBO (KD) Y NOCAUT (KO).

El propósito de contar y registrar las CAÍDAS después de golpes fuertes y descontrolados es dar tiempo al Kickboxer caído de recuperarse y asegurarnos que puede continuar la pelea de manera segura.

El principal propósito de contar es proteger la salud del Kickboxer.

- Se considera Caída de un Kickboxer sí:
 - El Kickboxer toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente de sus pies después de un golpe o de una serie de golpes.
 - Después de un golpe o una serie de golpes el Kickboxer no ha caído al piso, pero en opinión del Réferi Central se encuentra en un estado de semi consciencia y no puede seguir peleando.
- En caso de KD, el Réferi Central debe iniciar inmediatamente el conteo de los segundos.
- Cuando un Kickboxer está en el piso, su oponente debe ir instantáneamente a la esquina neutral indicada por el Réferi.
- El Réferi Central continuará la pelea solamente cuando el Kickboxer que está en Caída esté listo para pelear dentro del conteo de 8. La prueba para estar listo es que el Kickboxer esté de pie, parado en posición de pelea con sus brazos levantados en guardia. El Kickboxer debe estar estable y en equilibrio, con visión clara.
- Si el oponente no va a la esquina neutral a la indicación del Réferi Central, éste suspenderá el conteo hasta que su orden sea cumplida. El conteo se reiniciará donde se haya detenido.

- Cuando un Kickboxer esté caído, el Réferi Central contará del 1 al 10 con un intervalo de un segundo entre cada número, e indicará cada conteo con sus dedos de manera que el Kickboxer caído sepa cuántos segundos se han contado.
- Cuando un Kickboxer está caído debido a un golpe o una serie de golpes, la pelea no continuará hasta que el Réferi Central haya contado a 8, aún si el Kickboxer está listo para continuar la pelea antes de ese conteo.
- Si el Kickboxer no se pone de pie en posición de pelea y levanta sus manos, el Réferi Central continuará el conteo hasta 10, la pele será terminada.
- Si un Kickboxer está caído al final de un round, el Réferi Central continuará el conteo aún si el round ha finalizado – se da una señal auditiva al final del round.
- Si un Kickboxer caído está listo para continuar después del conteo de 8, pero vuelve a caer al piso sin haber recibido un nuevo ataque, el Réferi Central reiniciará el conteo a partir de la cuenta de 8.
- Si ambos Kickboxers caen al mismo tiempo, el conteo continuará mientras uno de ellos esté en el piso. Si ambos permanecen en el piso después del conteo de 10 segundos, la pelea se detendrá y se dará la decisión considerando los puntos ganados antes de la caída. No obstante, el ganador de esta pelea será suspendido de continuar participando en el torneo debido al KO y de acuerdo con el reglamento de WAKO.
- En todas las categorías de edad, las caídas o derribos deben contarse como un Punto Menos (-1 punto en Point Fighting y -3 puntos de cada Juez en Light Contact y Kick Light) al Kickboxer que causó la caída.
- La siguiente caída debida a golpes fuertes y descontrolados conducirá al segundo punto menos.
- La tercera caída debida a golpes fuertes y descontrolados ocasionará la Descalificación.
- Por otro lado, para evitar la manipulación del Kickboxer en nocaut, el nocaut (KO) automáticamente significará que no se le permitirá continuar su participación en el mismo torneo.

Artículo 10.1. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H, Lesiones.

- Si un Kickboxer es lesionado en una pelea, el Doctor es la única persona que puede evaluar las circunstancias y decidir si el Kickboxer puede continuar o no.
- Si un Kickboxer permanece inconsciente, solamente el Réferi Central y el Doctor designado tendrán permitido permanecer en el Tatami, salvo que el Doctor necesite ayuda adicional.
- Si después de la caída el Kickboxer está en el piso inconsciente o semi inconsciente, el Réferi Central, después de llamar al Doctor, mantendrá al Kickboxer acostado sobre el piso y no le permitirá levantarse hasta que llegue el Doctor. El Réferi Central no intervendrá de otra manera (remover el protector bucal o girar al Kickboxer inconsciente a posición lateral). Todas las intervenciones al Kickboxer serán llevadas a cabo por un Doctor Oficial.

- Un Kickboxer que ha sido noqueado por un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el Réferi Central ha detenido la pelea debido a una lesión severa de la cabeza que le impide continuar, será examinado por un Doctor inmediatamente, y acompañado al hospital por la ambulancia a cargo, de ser necesario.
- Un Kickboxer que ha sido noqueado por un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el Réferi Central ha detenido la pelea debido a una lesión severa de la cabeza que le impide continuar, no le será permitido tomar parte en cualquier competencia o pelea por un período de al menos 4 semanas después del KO o RSC-H.
- En caso de presentarse más nocauts después del período de 4 semanas, no se le permitirá al Kickboxer participar en futuras competencias de Kickboxing de acuerdo con las reglas y disposiciones médicas de WAKO.
- De ser necesario, el Doctor en el sitio puede extender los períodos de cuarentena mencionados anteriormente. También los doctores en el hospital apoyados por pruebas / scanners de cabeza pueden extender más los períodos de cuarentena.
- Un período de cuarentena significa que el Kickboxer no puede tomar parte en cualquier competencia de Kickboxing sin importar la disciplina de que se trate. Los períodos de cuarentena son “períodos mínimos” y no pueden anularse incluso si un scanner de cabeza muestra que ya no hay lesiones visibles.
- El Réferi Central indicará a los Jueces marcar KO, RSC-H o RSC en sus hojas de marcación cuando se ha detenido la pelea debido a la imposibilidad del Kickboxing de reanudar el combate debido a un golpe en la cabeza. Lo mismo debe ser reportado por el Réferi en Jefe designado en el Tatami en la TARJETA DEPORTIVA del Kickboxer. Este será también el resultado Oficial de la pelea y no puede ser modificado.
- Antes de reiniciar el Kickboxing después de una prohibición, como se describió en los párrafos anteriores, el Kickboxer deberá, después de una revisión médica especial, ser declarado apto para tomar parte en competencias por un doctor designado.

Artículo 10.2. Procedimiento después de Lesiones en General.

- En caso de lesiones además de KO o RSC-H el Doctor puede dar un período mínimo de cuarentena y recomendar tratamiento hospitalario.
- Un Doctor puede indicar tratamiento hospitalario inmediato.
- Si el Kickboxer o un delegado del país del Kickboxer rechaza la recomendación médica, el doctor reportará inmediatamente de manera escrita al Réferi en Jefe o a un Delegado WAKO que toda la responsabilidad médica fue negada y que se encuentra en manos del Kickboxer y su equipo. Sin embargo, el resultado Oficial y la cuarentena determinada están vigentes.

ARTÍCULO 11. SISTEMA ABIERTO DE MARCACIÓN ELECTRÓNICO.

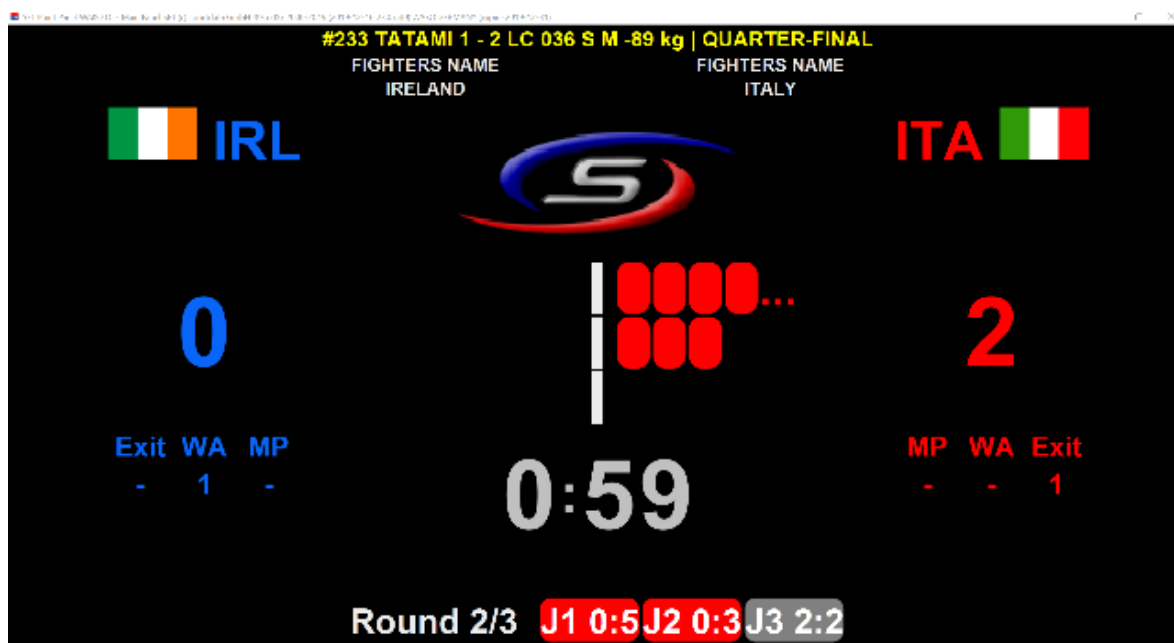
- Para la disciplina de Point Fighting **puede** usarse un sistema electrónico de marcación abierta (ver explicación en Capítulo 4 - Reglas de Point Fighting).
- Para Light Contact y Kick Light, **debe** usarse el sistema electrónico de marcación abierta.
- Cada pelea es marcada por tres jueces individuales, sentados en tres esquinas del Tatami.
- El sistema es como sigue:
 - Los tres jueces usan un mouse con botones indicando las dos esquinas (roja y azul).
 - Una pantalla mostrará en todo momento el estado de los puntos de cada juez para ambos Kickboxers.
 - La pantalla estará visible para el público y para los Entrenadores ya sea en pantallas de TV y/o en pantallas enrollables.
 - También se muestran en las pantallas las faltas, advertencias, puntos menos y el tiempo, administrando desde la computadora de la secretaría de cada área de Tatami.
- El sistema será administrado por el Cronometrador / Anotador.
- La pelea y su historial son almacenados como archivo PDF en la computadora de la mesa de jueces.

Ejemplos de pantallas de un Sistema de Marcación Electrónica (PF, LC y KL).

POINT FIGHTING.



LIGHT CONTACT Y KICK LIGHT.



CAPÍTULO 3

REGLAS DE POINT FIGHTING



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

El Point Fighting (Pelea a Puntos) es una disciplina de combate donde dos Kickboxers pelean con el objetivo principal de anotar puntos definidos, usando técnicas legales bien controladas con velocidad, agilidad, balance y enfoque. La principal característica de la pelea en la disciplina de Point Fighting es ejecutar técnicas bien controladas con velocidad.

La competencia en Point Fighting debe ejecutarse en su verdadero sentido con contacto bien controlado. Desde un punto de vista atlético, es una disciplina técnica con el mismo énfasis puesto en técnicas de pie y mano. Las técnicas (golpeo y pateo) deben ser estrictamente controladas.

En cada punto válido (punto que es dado, con una parte legal de la mano o el pie en un área legal con una técnica legal), el Réferi Central detiene la pelea y muestra al mismo tiempo que los dos Jueces, señalando con sus dedos el número de puntos en la dirección del Kickboxer al que se le está dando el o los puntos.

Artículo 1.1. Competidores de Point Fighting

En Point Fighting, los Kickboxers pueden competir en las siguientes Categorías de Edad:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
CHILDREN (Niños)	CH	7, 8 y 9
YOUNGER CADETS (Cadetes Menores)	YC	10, 11 y 12
OLDER CADETS (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
JUNIORS (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
SENIORS (Adultos)	S	19 a 40
MASTER CLASS - VETERANS (Veteranos)	V	41 a 55

ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA EN POINT FIGHTING

Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad

- Protección para la cabeza (Casco).
- Protector facial “Mica” (en Categorías de Niños y Cadetes Menores).
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (Solamente para Kickboxers mujeres, opcional en la división femenina de Cadetes Menores).
- Guantes de Point Fighting.
- Vendaje de manos (opcional).
- Coderas.
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pie (zapatos).

Artículo 2.2. Ropa Personal.

- Top con cuello en V (las camisas T con cuello V no están permitidas).
- Pantalones largos.
- La cinta es opcional y debe indicar su grado.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE GOLPEO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando técnicas autorizadas de combate:

- **Cabeza:** Cara, frente, parte trasera y laterales.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Pies:** Solamente para arridas.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de pierna y mano deben ser utilizadas por igual durante el período completo de pelea.

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes “Punches”)

- Recto (Direct).
- Uppercut.
- Gancho (Hook).
- Canto de la mano (Ridge Hand).
- Reverso del puño (Backfist) no girando (not spinning backfist).

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas)

- Patada frontal (Front Kick).
- Patada de lado (Sidekick).
- Patada circular (Roundhouse Kick)
- Patada de gancho solamente con la planta del pie (Hook Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada descendente o patada de hacha solamente con la planta del pie (Axe Kick).
- Patadas saltando (Jump Kick)
- Patadas girando (Spinning kicks)
- Es extremadamente peligroso golpear con el talón; debe enfatizarse estrictamente que el Kickboxer que ataca debe extender su pie de manera tal que el golpe sea con la planta del pie cuando se ejecuten las patadas siguientes: Patada de hacha (Axe), patada de gancho (Hook) y patada de gancho girando (Spinning Hook), todas las patadas saltando y girando (Jumping spinning kicks).

Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.

- Para ganar un punto con una barrida de pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente que sus pies, no se otorgará el punto. Se dará el punto al atacante si su oponente toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente de sus pies.

ARTÍCULO 5. TÉCNICAS ILEGALES (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS).

Está prohibido:

- Ataques mal intencionados o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la orden “STOP” (Alto) o cuando ha sonado el fin del asalto (round).
- Salir del área de combate (Salidas).
- Atacar la parte superior de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte posterior del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el cuello: frente, lados, parte trasera.
- Atacar debajo de la cinta (excepto para barridas de pie).
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir)
- En general todas las técnicas ciegas, sin control.
- Atacar la ingle.
- Atacar con la rodilla, codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar o retener al oponente de cualquier manera.
- Deslizar sus guantes para extender el alcance de sus ataques.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya esté en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).

- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

ARTÍCULO 6. CONCESIÓN (OTORGAMIENTO) DE PUNTOS.

Una técnica legal (permitida) golpea un área legal (permitida).

- Los brazos de los Jueces deben levantarse inmediatamente para indicar al Kickboxer que ha ganado puntos. Para conceder un punto deben coincidir al menos dos decisiones indicadas por el Réferi Central y los Jueces.
- Si el Réferi Central y uno de los Jueces muestran sus dos brazos levantados (un punto para cada uno de los Kickboxers) y otro de los Jueces señala a uno de los Kickboxers, la decisión apropiada del Réferi Central debe ser otorgar un punto a cada uno de los Kickboxers.
- Si el Réferi Central señala DOS PUNTOS (patada a la cabeza) y uno de los Jueces señala UN PUNTO, el Réferi Central debe preguntar al Juez qué es lo que está marcando (qué es lo que vio), una técnica de pie o una técnica de mano. Si el Juez vio una técnica de pie, el Réferi Central otorgará UN PUNTO al Kickboxer; y si el Juez vio una técnica de mano (golpe), el Réferi Central NO OTORGARÁ PUNTO al Kickboxer (técnicas diferentes).
- En situaciones donde hay el mismo número de brazos levantados, se otorgará el punto a ambos Kickboxers.
- Los Réferis Centrales y los Jueces deben procurar evita dividir las puntuaciones, pues en realidad es poco probable que dos técnicas se conecten exactamente al mismo tiempo.
- El área de contacto autorizado de la mano (no la parte interna de la mano) o del pie deben hacer un contacto limpio y controlado.
- El Réferi Central y Jueces deben ver realmente la técnica golpeando a su objetivo. No está permitido otorgar puntos basándose en el sonido de los golpes.
- El Kickboxer debe ver el punto de contacto cuando esté ejecutando las técnicas.
- Todas las técnicas deben usarse con “fuerza razonable”. Cualquier técnica que solamente toque, roce (raspe) o empuje a un oponente no será otorgada.
- Las técnicas deben ser retraídas.
- Si un Kickboxer salta para atacar o defender, debe caer dentro del área de pelea (de pie) para ganar el punto después de la ejecución de la técnica, y debe mantener el equilibrio (no está permitido tocar el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies). Si el Kickboxer cae fuera del área (con cualquier parte de su cuerpo) después de ejecutar su técnica, no hay punto.
- Si un Kickboxer pierde el equilibrio debido a su propia inestabilidad después de marcar un punto y toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se otorgará el punto.
- Si un Kickboxer pierde el equilibrio después de marcar un punto por causa fuera de su control (ser empujado o tropezado), entonces se otorgará el punto.

Artículo 6.1. No Punto.

- Si el Réferi Central o el Juez no pueden ver una técnica legal golpeando un área legal, cruzarán los brazos se cruzan al frente a la altura de la cintura.
- Si el Réferi Central o un Juez indican un punto y los otros dos indican que no vieron, entonces no pueden concederse puntos.
- Si uno de los Kickboxers no obtiene un mínimo de dos brazos levantados, NO pueden concedérsele puntos.
- Si el Réferi Central indica ALTO (Stop) y determina una Advertencia para alguno de los Kickboxers, entonces no pueden concedérsele puntos al Kickboxer infractor. Sin embargo, el otro Kickboxer puede recibir un punto y puede también recibir más puntuación debido a la Advertencia a su oponente.

Ejemplo: Uno de los Kickboxers ejecuta una técnica que amerita puntuación, mientras que el otro Kickboxer viola las reglas por segunda vez. Puede asignársele un punto al primer Kickboxer por su técnica limpia y legal y al mismo tiempo puede deducírsele un punto de penalización a su contrincante por su violación a las reglas. Ambas marcaciones pueden ocurrir exactamente al mismo tiempo.

Artículo 6.2. En caso de Empate.

- En caso de EMPATE al finalizar el tiempo Oficial de pelea, la pelea debe continuar en tiempo extra de 1 minuto. Si al finalizar el tiempo extra persiste el EMPATE, el Réferi Central iniciará nuevamente la pelea desde el centro del área. El Kickboxer que anote primero, GANA (se denomina “Muerte Súbita”).

ARTÍCULO 7. RÉFERIS Y JUECES.

- Tres Réferis estarán en el Tatami juzgando la pelea. Esto es diferente a otros deportes de Tatami.

Artículo 7.1. Réferi Central.

- El Réferi Central es quien detiene la pelea y en base a las marcaciones concede las marcaciones con base en las decisiones por mayoría. Durante un combate, los Jueces de esquina (Jueces Laterales) no pueden hablar a nadie excepto al Réferi Central o al Réferi en Jefe del Tatami.

Artículo 7.2. Jueces.

- Verifican el equipamiento del Kickboxer de su lado correspondiente.
- Mantienen su posición en su lado del Tatami y señalan sus marcaciones o advertencias durante el combate.
- Buscan asegurarse de estar del lado correcto del Kickboxer de acuerdo con las señales del Réferi Central. Con independencia, cada Juez debe considerar los méritos de los dos Kickboxers y decidir al ganador de acuerdo con el reglamento.
- Durante el combate, no se dirigirán al Kickboxer, otros Jueces ni a nadie más con excepción del Réferi Central. El Juez debe informar a través de señales al Réferi sobre cualquier incidente que afecte la puntuación o las advertencias dadas.
- No abandonará su lugar hasta que la decisión (del combate) se haya anunciado.

ARTÍCULO 8. GRAN CAMPEÓN.

- En torneos como Copas Mundiales, Abiertos Internacionales, puede organizarse la competencia denominada Gran Campeón, en la que los Kickboxers se enfrentarán con otros sin divisiones de peso.

La competencia de Gran Campeón puede organizarse de la manera siguiente:

Artículo 8.1. Gran Campeón Original.

- Solamente los ganadores de las divisiones de peso pueden participar. El sorteo de las peleas es libre.

Artículo 8.2. Gran Campeón Abierto.

- Todos los competidores pueden participar, pero deben inscribirse con anticipación durante el torneo. Los sorteos de las peleas son libres con todas las divisiones de peso incluidas.
- Las peleas en Gran Campeón son de 1 round de 3 ó 2 minutos. Los Kickboxers no pueden utilizar tiempos fuera.
- Las modalidades de Gran Campeón organizadas para un torneo deben establecerse en la convocatoria.
- No se organizan competencias de Gran Campeón en Campeonatos Continentales ni Mundiales.

ARTÍCULO 9. COMPETENCIA POR EQUIPOS.

- Las reglas de peleas por equipo aplican en Campeonatos Continentales y Mundiales, en Copas Mundiales y en todas las demás competencias internacionales y nacionales de Kickboxing en las cuales se incluya este tipo de competencia.
- Equipo Masculino: 3 hombres peso libre.
- Equipo Femenino: 3 mujeres peso libre.
- Si un equipo está incompleto, no pueden continuar o iniciar.
- Todos los Kickboxers en un equipo deben haber competido en una de las categorías individuales del Campeonato Continental o Mundial, Copa Mundial o cualquier otra competencia internacional y nacional de Kickboxing en la que se incluya esta categoría de competencia, teniendo lugar antes de competir en el evento por equipos.
- Los equipos deben tener como sustitutos a un hombre y una mujer. El sustituto puede ser usado solamente cuando cualquier Kickboxer del equipo sea incapaz de iniciar. El sustituto debe estar sentado sin tener el casco puesto, de manera que sea fácilmente identificable como el sustituto. Una vez que se ha utilizado un sustituto no puede haber más cambios.
- En Jóvenes (Juniors), Cadetes (Cadets) y Cadetes Mayores (Older Cadets), los Kickboxers deben competir en su propia categoría de edad.
- El orden de las peleas se decide al inicio lanzando una moneda. El equipo ganador puede decidir enviar primero a su competidor o permitir al equipo oponente enviar primero.
- Todos los Kickboxers deben estar preparados con todo su equipamiento en su lado del Tatami.
- No hay definición de divisiones de peso. En las categorías de Cadetes Menores y Cadetes Mayores, el equipo debe iniciar del más pequeño al más alto.
- En Campeonatos Mundiales y Continentales, el equipo debe estar conformado solamente por Kickboxers nacionales. No se permiten equipos conformados por Kickboxers de diferentes países. En Copas Mundiales y Continentales y torneos internacionales, los equipos pueden estar conformados por miembros de diferentes clubes (equipos mixtos). En Campeonatos Nacionales en las peleas de equipo de Point Fighting los equipos deben estar conformados solamente por Kickboxers del mismo club.
- Cada pelea: 1 round de 2 minutos (1 x 2).
- No se permiten los tiempos fuera durante los rounds.
- El tiempo extra será 1 round de 1:30 (Cadetes Menores) o 2 minutos (Cadetes Mayores, Jóvenes y Adultos).
- El equipo con más puntos es el ganador.
- Todas las Salidas y Advertencias se acumulan para el siguiente Kickboxer. Esto es para favorecer una competencia activa.

Reglamento WAKO - Capítulo 3 – Reglas de Point Fighting

- Un Kickboxer no puede ser Descalificado por Salidas en una competencia por equipos; todas las Salidas son penalizadas con un punto deducido de su equipo (punto menos).
- En caso de lesiones en una competencia por equipos y si el peleador no puede continuar, después de la decisión médica se aplicará lo siguiente: Si un peleador no puede o no quiere continuar la pelea, entonces al equipo contrario se le otorgan 10 puntos adicionales en ese momento los cuales se suman a la puntuación global.
- En caso de empate, se realizará el lanzamiento de una moneda para seleccionar que equipo enviará primero a su Kickboxer, con el ganador seleccionando a su Kickboxer para entrar al Tatami.

Nota. En los Campeonatos Mundiales o Continentales de Jóvenes / Cadetes: Los Kickboxers deben participar solamente en su categoría de edad. Ningún Kickboxer tendrá permitido pelear en un equipo que no corresponda a su división de edad.

CAPÍTULO 4

REGLAS DE LIGHT CONTACT



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

La competencia en Kickboxing Light Contact (Kickboxing de Contacto Ligero) debe ejecutarse como su nombre lo indica, con técnicas de contacto ligero y bien controladas. Light Contact ha sido creado como una etapa intermedia entre Kickboxing de puntos o de semi contacto y el Kickboxing de contacto completo.

En Light Contact, los competidores pelean de manera continua hasta que el Réferi Central indica STOP (Alto) o BREAK (Rompan). Se usan técnicas similares a las de deportes de Ring, pero estas técnicas deben ser ejecutadas bien controladas. Debe ponerse igual énfasis tanto en técnicas de golpeo como en técnicas de pateo. El Réferi Central no “juzga a los Kickboxers”, pero se asegura que respeten el reglamento. Tres Jueces toman las decisiones de puntajes en un sistema electrónico de marcación o con cuenta bultos.

Artículo 1.1. Competidores de Light Contact.

En Light Contact, los Kickboxers pueden competir en las siguientes categorías de edad:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
Older Cadets (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
Juniors (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
Seniors (Adultos)	S	19 a 40
Master Class – Veterans (Veteranos)	V	41 a 55

ARTÍCULO 2. EQUIPO DE PROTECCIÓN Y VESTIMENTA.

Artículo 2.1. Equipo de Protección Personal.

- Protección para la cabeza (Casco).
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (Solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje para manos (obligatorio)
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (zapatos).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Camisa T (cuello redondo)
- Pantalones largos.
- No se permiten cintas indicando el grado.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas autorizadas de combate:

- **Cabeza:** Cara, frente y parte lateral.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Pies:** Solamente para barridas.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de mano y pie deben usarse por igual durante el período completo de la pelea.

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes).

- Recto (Direct).
- Uppercut.
- Gancho.

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Pateo).

- Patada frontal.
- Patada lateral.
- Patada circular.
- Patada de gancho (solamente con la planta del pie).
- Patada ascendente.
- Patada de hacha (solamente con la planta del pie).
- Patadas saltando.
- Patadas de giro.

Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.

- Para ganar punto con una barrida de pie el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se concederá el punto. El punto se concederá al atacante si su oponente toca el piso con cualquier parte de su cuerpo distinto a sus pies.

5. TÉCNICAS ILEGALES (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS).

Está prohibido:

- Atacar de cualquier manera diferente a las mencionadas en el Artículo 3.
- Atacar de forma mal intencionada o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la indicación STOP (Alto) o cuando la indicación de que el round terminó haya sonado.
- Salir del área de combate (Salida).
- No dar al menos un paso atrás con la indicación BREAK (Romper).
- Golpear la parte superior de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte posterior del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el Cuello: frente, lados y parte trasera.
- Atacar debajo de la cinta (excepto barridas de pie).
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir).
- En general todas las técnicas ciegas, sin control.
- Atacar la parte trasera de la cabeza.
- Atacar la ingle.
- Atacar con la rodilla, codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar o retener al oponente de cualquier manera.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya está en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) *la la cabeza o el cuerpo*

de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría)].

- **CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.** Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

Artículo 6.3. Concesión (Otorgamiento) de Puntos usando Sistema de Marcación Electrónica.

- El trabajo de un Juez es conceder puntos por todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que claramente hayan golpeado en un área legal (permitida).
- El Juez presionará el botón de su dispositivo:
 - **Una vez** Por una técnica de pie o mano al cuerpo, y una técnica de mano a la cabeza.
 - **Dos veces** Por una patada saltando al cuerpo o una patada a la cabeza.
 - **Tres veces** Por una patada saltando a la cabeza.
- Desde el primer round los puntos serán acumulados continuamente por los Jueces y serán monitoreados por la mesa de Oficiales. Los puntos otorgados estarán visibles para los Entrenadores y el público en pantallas dispuestas para ellos. No deberá haber pantallas visibles a los Jueces (el Jueceo debe ser independiente).
- Al final de la pelea, el ganador es el competidor que haya ganado más puntos (que aparecerán en las pantallas).
- **Advertencias:** Si el Réferi Central aplica una falta o una Advertencia, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe. El Cronometrador debe ingresarlo en el sistema de marcación electrónica. Será mostrado en las pantallas al público.
- **Puntos Menos:** Si el Réferi Central determina un punto menos, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe y el cronometrador debe ingresarlo en el sistema electrónico. Será mostrado entonces en las pantallas, reduciendo 3 puntos del total marcado por cada Juez.
- El sistema electrónico muestra la marcación en tiempo real. En todo momento de la pelea, todos conocen la situación de los puntos.

Artículo 6.4. En Caso de Empate.

- Si la pelea termina, por uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos después de 3 rounds), para determinar al ganador, el sistema electrónico de marcación asignará automáticamente la victoria al Kickboxer con el mayor puntaje en el último round.

Reglamento WAKO - Capítulo 4 – Reglas de Light Contact

- Si hay un empate, y el último round está parejo, el Juez debe seleccionar al Kickboxer en el orden de los criterios siguientes: más activo, más patadas, mejor defensa, mejor estilo y técnicas. Los Jueces presionarán el botón correspondiente indicando al ganador cuando el Réferi en Jefe así lo indique.

CAPÍTULO 5

REGLAS DE KICK LIGHT



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

La competencia en Kick Light (Patada Ligera) debe ser ejecutada como su nombre lo indica, con técnicas bien controladas. En Kick Light los competidores combaten de manera continua hasta que el Réferi Central da la indicación STOP (ALTO) o BREAK (ROMPAN). Se utilizan técnicas provenientes de la disciplina de Low Kick, pero estas técnicas deben ser bien controladas al momento del contacto en las zonas permitidas. Debe ponerse el mismo énfasis tanto en técnicas de golpeo como de pateo. El Kick Light ha sido creado como una etapa intermedia entre las disciplinas de Kickboxing de Light Contact y Low Kick. Se lleva a cabo con tiempo continuo. El Réferi Central no “juzga a los Kickboxers”, pero se asegura que respeten el reglamento. Tres Jueces toman las decisiones de puntajes en un sistema electrónico de marcación o con cuenta bultos.

Artículo 1.1. Competidores de Kick Light.

En Kick Light, los Kickboxers pueden competir en las siguientes categorías de edad:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
Older Cadets (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
Juniors (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
Seniors (Adultos)	S	19 a 40
Master Class – Veterans (Veteranos)	V	41 a 55



ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y UNIFORMES.

Artículo 2.1. Equipamiento de Protección Personal.

- Casco o cabezal.
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje de mano (obligatorio).
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (zapatos).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Camisas en T sin mangas
- Pantaloncillos cortos o “shorts” de Kickboxing

ARTÍCULO 3.- ÁREAS LEGALES (PERMITIDAS) DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas de pelea permitidas:

- **Cabeza:** Cara, frente y las partes laterales.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Pies:** Solamente para barridas.
- **Piernas.** Muslo, parte interna, parte externa y parte trasera (una técnica bloqueada no debe contar)
- **Pies:** Solamente para barridas “bota a bota”. El área permitida es desde el tobillo hasta la mitad de la pantorrilla.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES (PERMITIDAS).

Las técnicas de mano y piernas deben ser usadas por igual durante todo el combate:

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes).

- Directo (Direct).
- Uppercut.
- Gancho.

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).

- Patada frontal al torso y a la cabeza no al muslo (Front Kick).
- Patada lateral al torso y a la cabeza no al muslo (Side Kick).
- Patada circular (Roundhouse Kick).
- Patada de gancho solamente con la planta del pie (Hook Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada de hacha, solamente con la planta del pie (Axe Kick).
- Patadas saltando.
- Patadas girando hacia atrás al torso y a la cabeza, no al muslo (spinning back kicks).
- Es extremadamente peligroso golpear con la punta del talón, debe enfatizarse estrictamente que el Kickboxer que ataca debe extender su pie de tal manera que la planta del pie (parte baja) sea usada para golpear cuando se ejecute una patada de hacha, patada de gancho y patada de gancho girando, así como todas las patadas de giro saltando.

Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.

- Para ganar punto con una barrida de pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se concederá el punto. Se concederá el punto al atacante si el oponente toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies.

Artículo 4.3. Bloquear / Hacer Check.

Si una patada es bloqueada / “checkeada”, no se dará el punto. Esto significa una patada intencionalmente bloqueada al muslo, no solamente un paso.



ARTÍCULO 5. ÁREAS ILEGALES DE CONTACTO (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS)

Está prohibido:

- Cualquier tipo de ataque diferente a los mencionados en el artículo 3.
- Ataques malintencionados o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la indicación STOP (ALTO) o al sonar la finalización del round.
- Salir del área de pelea (Salida).
- Al dar la indicación BREAK (Rompan), no dar al menos un paso hacia atrás.
- Atacar en la parte alta de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte trasera del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el cuello: parte frontal, parte lateral, parte trasera.
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir).
- En general todas las técnicas ciegas y sin control.
- Atacar la nuca (parte trasera de la cabeza)
- Atacar la ingle (genitales).
- Ejecutar patadas hacia la rodilla y por debajo de la rodilla.
- Atacar con la rodilla, el codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombros.
- Ejecutar patadas frontales y laterales (front / side kicks) al lado frontal de la cadera.
- Ejecutar patadas a la rodilla y hacia debajo de la rodilla.
- Ejecutar patadas girando hacia atrás (spinning back Kick) hacia la parte frontal del muslo.
- Ejecutar golpes (puño) a las piernas.
- Ejecutar saltos mortales como pateo.
- Ejecutar golpes de revés y golpes de revés girando (backfist / spinning backfist)
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar al oponente de cualquier forma.

Reglamento WAKO - Capítulo 5 – Reglas de Kick Light

- Atacar a un oponente que está cayendo o que ya está en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).
- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

ARTÍCULO 6. CONCESIÓN (ASIGNACIÓN) DE PUNTOS (USO DE SISTEMA DE MARCACIÓN ELECTRÓNICA).

- El trabajo de un Juez es conceder puntos por todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que claramente hayan golpeado en un área legal (permitida).
- El Juez presionará el botón de su dispositivo:
 - **Una vez** Por una técnica de pie o mano al cuerpo, y una técnica de mano a la cabeza.
 - **Dos veces** Por una patada saltando al cuerpo o una patada a la cabeza.
 - **Tres veces** Por una patada saltando a la cabeza.
- Desde el primer round los puntos serán acumulados continuamente por los Jueces y serán monitoreados por la mesa de Oficiales. Los puntos otorgados estarán visibles para los Entrenadores y el público en pantallas dispuestas para ellos. No deberá haber pantallas visibles a los Jueces (el Jueceo debe ser independiente).
- Al final de la pelea, el ganador es el competidor que haya ganado más puntos (que aparecerán en las pantallas).
- **Advertencias:** Si el Réferi Central aplica una falta o una Advertencia, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe. El Cronometrador debe ingresarlo en el sistema de marcación electrónica. Será mostrado en las pantallas al público.
- **Puntos Menos:** Si el Réferi Central determina un punto menos, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe y el cronometrador debe ingresarlo en el sistema electrónico. Será mostrado entonces en las pantallas, reduciendo 3 puntos del total marcado por cada Juez.
- El sistema electrónico muestra la marcación en tiempo real. En todo momento de la pelea, todos conocen la situación de los puntos.

Artículo 6.1. En Caso de Empate.

- Si la pelea termina, por uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos después de 3 rounds), para determinar al ganador, el sistema electrónico de marcación asignará automáticamente la victoria al Kickboxer con el mayor puntaje en el último round.
- Si hay un empate, y el último round está parejo, el Juez debe seleccionar al Kickboxer en el orden de los criterios siguientes: más activo, más patadas, mejor defensa, mejor estilo y técnicas. Los Jueces presionarán el botón correspondiente indicando al ganador cuando el Réferi en Jefe así lo indique.

CAPÍTULO 6

REGLAS DE FORMAS



ARTÍCULO 1. REGLAMENTO GENERAL DE FORMAS

Artículo 1.1. Definición de Formas.

Una Forma Musical es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales.

Artículo 1.2. Competidores de Formas.

En la disciplina de Formas de Kickboxing, los Kickboxers pueden competir en las categorías de edad siguientes:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
Children (Niños)	CH	7, 8 y 9
Younger Cadets (Cadetes Menores)	YC	10, 11 y 12
Older Cadets (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
Juniors (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
Seniors (Adultos)	S	19 a 40

Artículo 1.3. Ejecución de las Formas.

Los competidores participando en ambas disciplinas (Formas Musicales y Formas Creativas) deben ejecutar una Forma Creativa completamente diferente de su Forma Musical, desarrollando por tanto dos disciplinas separadas.

Artículo 1.4. Categorías de Competencias por Equipos.

- En equipos de Formas Musicales o Formas Creativas, debe haber un mínimo de 2 y un máximo de 3 competidores.
- Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas (esto significa: 1 niño, 2 niñas – 2 niños, 1 niña – 2 niños – 2 niñas – 1 niño, 1 niña).
- Los Equipos pueden ser mixtos en categorías de edad, es decir:
 - EQUIPO 1: CHILDREN (Niños) y YOUNGER CADETS (Cadetes Menores)
 - EQUIPO 2: OLDER CADETS (Cadetes Mayores) y JUNIORS (Jóvenes).
- Lo anterior significa que un País en Campeonatos Mundiales y en Campeonatos Continentales o un Club en otros Campeonatos Internacionales, Nacionales y Copas pueden conformar un Equipo con base en los competidores que tengan en todas las categorías de edades.

- Cada País en Campeonatos Mundiales y Continentales o Clubes en otros Campeonatos Internacionales, Nacionales y Copas tienen permitidos 2 Equipos en cada Categoría.
- Los competidores no pueden cambiar de un equipo a otro en la misma categoría. Si no se cumple esta regla, ambos equipos serán descalificados por Descalificación Técnica (marcación mínima 7.0).

Artículo 1.4.1. Reglas de Equipos.

- Los Equipos pueden realizar sus ejecuciones de manera sincronizada para obtener puntuaciones más altas.
- Los Equipos no necesitan realizar sus ejecuciones de manera sincronizada, pero podrían ganar mejores puntuaciones si lo hacen.
- Los competidores serán calificados solamente por el contenido de su forma, es decir buena técnica, buenas combinaciones de mano y piernas ejecutadas con movimientos limpios, fuertes y precisos.
- Los Equipos pueden elegir usar armas o manos libres o una mezcla de ambas en sus ejecuciones.
- Los Equipos pueden utilizar cualquier arma que deseen, incluso mezclarlas. Pero, si un competidor deja caer su arma, se deducirá 1 punto de cada Juez de la calificación del equipo.
- Si hay una segunda caída de arma, se deducirá al Equipo otro punto completo.
- Si el mismo Equipo tiene otra caída de arma (3 veces), entonces el Equipo será descalificado por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA (marcación mínima de 7.0).
- No hay límites para las Formas por Equipo. Pueden ser una mezcla de Formas Musicales con Formas Creativas.
- Los miembros del Equipo pueden ejecutar tantas técnicas gimnásticas, tricks o lanzamientos de armas como deseen.
- Cada competidor será calificado por su propia ejecución en la competencia de equipos, Esto significa que, si alguien del equipo cae o comete errores, ese competidor individual perderá puntos.
- Si un competidor detiene su ejecución y no continúa, el Equipo será descalificado por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA (marcación mínima de 7.0).
- Si el Equipo continúa su ejecución, les serán descontados los puntos correspondientes por haber detenido su forma.

Artículo 1.5. Uniforme.

- Los participantes en competencias de formas pueden usar cualquier tipo de uniforme de Kickboxing legalmente reconocido como Kimono tradicional.
- Los uniformes deben estar limpios y en buen estado.

- Los competidores deben usar una cinta de arte marcial tradicional.
- No se permiten uniformes o fajas de estilo suave.
- No se permiten camisas en T.
- Los competidores pueden usar bandas de sudor en los brazos o muñecas.
- Los competidores no pueden utilizar joyería ni piercings de cualquier tipo.
- Si un competidor usa joyería, le serán deducidos 0.3 puntos.

Artículo 1.5.1. Estado de las Armas.

- Cada competidor es responsable por el perfecto y seguro estado de sus armas.
- Los competidores no pueden cambiar sus armas durante la competencia.
- Los competidores tienen permitido usar armas magnéticas.
- El Réferi en Jefe puede solicitar inspeccionar las armas de los competidores si así lo decide.
- No pueden usarse armas afiladas en las ejecuciones de los competidores.
- No se permite el uso de armas de estilos suaves.

Artículo 1.6. Presentación / Duración / Tiempo.

- Existen límites de tiempo para todas las categorías de Formas. El tiempo máximo es de 3 minutos, y el tiempo mínimo es de 1 minuto (incluyendo la presentación). La Forma del competidor inicia a partir de su primer movimiento después de su Presentación, y este movimiento puede ser un Trick, un Movimiento Gimnástico o alguna Técnica de Arte Marcial.
- Si el competidor ejecuta alguna técnica gimnástica o algún lanzamiento de arma en su Presentación, estos movimientos serán contabilizados como parte de su Forma.
- En la competencia por equipos, los equipos no necesitan estar sincronizados, pero podrían ganar puntuaciones más altas si lo hacen de esta manera.
- Los competidores serán calificados solamente por el contenido de su forma, es decir buena técnica, buenas combinaciones de mano y piernas ejecutadas con movimientos limpios, fuertes y precisos.

Artículo 1.7. Tamaño del Tatami.

- El tamaño del área para la ejecución de Formas será de 10 x 10 metros cuadrados.
- No habrá mesas, sillas u objetos alrededor de 1 metro del Tatami.
- No se permite que nadie permanezca detrás del panel de Jueces.
- No se permite a nadie interferir con la mesa de puntuación.

- Se deducirán 0.5 puntos a los competidores que pisen fuera del Tatami durante su ejecución solamente si el área de competencia es de 10 x 10 metros cuadrados. Si el área de competencia es menor que 10 x 10 metros cuadrados, no habrá deducción de puntos por pisar fuera del área.

Artículo 1.8. Siembra.

- Los competidores serán sembrados, es decir, 1º, 2º y 3º lugares solamente del anterior Campeonato Mundial o Continental.
- Sin embargo, los Campeones Continentales no pueden ser sembrados en los Campeonatos Mundiales.
- Si alguno de los primeros tres no están presentes en los Campeonatos mencionados, perderán su ranking.
- El lugar para los competidores no sembrados se determinará de la manera siguiente: los nombres de todos los competidores no sembrados serán seleccionados y sembrados de manera aleatoria por Sport Data. Este será el orden de los competidores.

Artículo 1.9. Marcación (Puntuación).

- Cada ejecución será calificada por 4 / 6 Jueces y un Réferi en Jefe de la manera siguiente:
- CHILDREN (Niños), YOUNGER CADETS (Cadetes Menores), OLDER CADETS (Cadetes Mayores), JUNIORS (Jóvenes), SENIORS (Adultos): Puntaje de 7.0 a 10.0 en todos los torneos Oficiales incluyendo Campeonatos Mundiales y Continentales.
- En Campeonatos Mundiales habrá 6 Jueces y 1 Réferi en Jefe.
- No más de 2 de los 6 Jueces pueden ser de una Federación Continental.
- Por ejemplo, un Panel de Jueces puede estar conformada:
 - Juez No. 1: Debe ser de Europa.
 - Juez No. 2: Debe ser de América.
 - Juez No. 3: Debe ser de África.
 - Juez No. 4: Será el Réferi en Jefe y puede ser de cualquier país.
 - Juez No. 5: Debe ser de Oceanía.
 - Juez No. 6: Debe ser de Asia.
 - Juez No. 7: Puede ser de cualquier continente Europa / América / África / Oceanía / Asia.
- Si cualquier Juez de otros continentes no está disponible, entonces el siguiente Juez calificado disponible, será usado.
- En Campeonatos Continentales cada uno de los 5 / 7 Jueces serán de países diferentes.

- Al final de cada ejecución, los Jueces tomarán sus decisiones de acuerdo con los criterios establecidos.
- El Réferi en Jefe indicará a los Jueces cuántos puntos deducir por técnicas ilegales o violación de las reglas.
- Después que el competidor ha terminado su ejecución, a indicación del Réferi en Jefe, los Jueces levantarán sus tableros de marcación, haciéndolos visibles a los competidores y a los espectadores, y manteniéndolos levantados hasta que el Anunciador haya contado todas las marcaciones.
- La marcación más alta y la más baja serán eliminadas. Las 3 / 5 calificaciones restantes se contabilizarán para tener la marcación final
- En caso de empate por el primer, segundo o tercer lugar, las 5/7 calificaciones se comparan, y las más altas serán destacadas.
- Gana el competidor con las calificaciones destacadas más altas. Si aún hay empate, los Kickboxers competirán de nuevo.

Artículo 1.10. Movimientos de Baile.

- Los movimientos de baile no serán permitidos, aceptados o tolerados durante las ejecuciones de Formas Musicales o Creativas.
- Los competidores que elijan incorporar movimientos de baile tales como “break”, “jazz”, “body popping” e incluso danza clásica recibirán la calificación más baja de 7.0 de parte de cada Juez.

Artículo 1.11. Disfraces y Maquillaje.

- No serán aceptados los disfraces, incluido el maquillaje, máscaras o cualquier tipo de uniforme que no sea reconocido como un uniforme legal de arte marcial.
- Infracciones al punto anterior conducirán a la inmediata descalificación del competidor por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.
- Los competidores no tienen permitido cubrir sus ojos (ojos vendados) con bandas durante su ejecución.

Artículo 1.12. Efectos Especiales.

- No serán tolerados cualquier tipo de efectos especiales, tales como láseres, humo, fuego, explosiones, agua, etc.
- Infracciones a la regla anterior, conducirán a la inmediata descalificación del competidor por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.

Artículo 1.13. Jueces.

- Los Jueces se sentarán separados al menos 1 metro entre ellos.
- No se les permite hablar excepto para comunicarse con el Réferi en Jefe.
- Todos los Jueces de Formas Creativas deben tener conocimiento y entender las técnicas de artes marciales usadas en Formas Creativas / Formas Creativas en Equipo en manos libres, armas, lanzamiento de armas y deslizamiento de armas en el cuerpo.

Artículo 1.13.1. Criterios de Marcación.

Los Jueces deben tomar en consideración para asignar sus calificaciones el criterio siguiente:

Artículo 1.13.1.1. Básicos.

Posiciones, golpes, patadas y bloqueos de acuerdo con las técnicas básicas del estilo de origen.

Artículo 1.13.1.2. Balance (Equilibrio).

Fuerza, enfoque (balance perfecto y movimientos hechos con energía).

Artículo 1.13.1.3. Grado de Dificultad.

Patadas, patadas saltando, patadas girando, tricks, combinaciones de técnicas de golpeo / pateo, movimientos gimnásticos.

Artículo 1.13.1.5. Manipulación de las Armas.

Respecto a las armas:

- El competidor debe mostrar un perfecto control con bloqueos, golpes y maestría del arma que esté usando a través de realizar un trabajo sobresaliente del arma (s). Este será el primer criterio para considerar en la categoría de armas.
- Los competidores que en su ejecución hacen tricks y/o movimientos gimnásticos, primero serán juzgados por la manipulación del arma, y después por sus tricks y movimientos gimnásticos.
- Se trata de una Forma de Armas (HSW), no de una Forma a Manos Libres de Estilo Fuerte (HS) con Arma (s).
- **INICIAR LA FORMA CON LAS ARMAS EN EL PISO:** Los competidores tienen permitido iniciar con su (s) arma (s) en el suelo, pero una vez que la (s) han levantado no pueden volver a ponerla (s) en el piso.
- Si el competidor coloca su (s) arma (s) en el piso, será considerado como caída del arma y se le deducirá 1.0 punto.
- Si el arma es colocada en el piso por 2ª vez, entonces el competidor será descalificado por descalificación técnica.

- **CUANDO SE UTILICEN 2 ARMAS EN LA FORMA:** ambas armas deben ser mostradas por el competidor durante su Presentación.
- Pueden ser armas del mismo tipo o 2 tipos diferentes de armas de estilo duro.
- El competidor puede colocar una de las armas en el piso (Tatami) durante su Presentación o después de esta, pero debe ser antes de iniciar su forma. El competidor puede levantar la segunda arma en cualquier momento durante su Forma, pero una vez que la ha levantado debe terminar la Forma sosteniendo ambas armas en su (s) mano (s).
- Alternativamente, está permitido cambiar el arma durante la Forma siempre que esta haya sido mostrada como parte de su Presentación. Significado: se permite colocar la primera arma en el piso y sin pausas o detenerse, levantar y continuar la Forma con la segunda arma.
- El competidor no puede volver a tomar la primera arma con la que inició.
- Los siguientes casos no son considerados como CAIDA DEL ARMA:
 - Colocar un arma en el piso (Tatami) durante la Presentación o después de ésta, pero antes de iniciar la Forma.
 - Levantar una segunda arma durante la Forma siempre que ésta haya sido mostrada durante la Presentación.
- Se considera como CAIDA DEL ARMA perder el control durante su manipulación y que ésta caiga, sea lanzada o colocada en el piso de cualquier manera o situación diferente a las descritas anteriormente.
- Si el (las) arma (s) de un competidor se rompe (n) o se deshace (n), el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0). El competidor no puede continuar con su ejecución con el arma rota.
- Solamente se permiten 5 lanzamientos completos, es decir, se permite lanzar el (las) arma (s) al aire. Si el competidor realiza más de 5 lanzamientos de su arma, será descalificado. Deslizar un arma alrededor de otra arma como las kamas, espadas, Bo, Sai, etc., no será contabilizado como lanzamiento si el arma es tomada en la mano mientras aún está en contacto con la otra arma.

Artículo 1.13.1.6. Teatralidad (Presencia).

- La presencia del competidor y su compenetración con la ejecución y la presentación de su coreografía, el competidor puede tocar el piso con su arma mientras está ejecutando movimientos gimnásticos y tricks, pero el arma debe permanecer en sus manos.
- Los competidores pueden girar o deslizar su (s) arma (s) alrededor de su cuerpo (nuca, brazos y manos). No serán contabilizados como lanzamientos.

Artículo 1.14. Puntos Menos.

Artículo 1.14.1. Menos 1 Punto

Se deducirá 1.0 punto completo:

- Si el competidor deja caer su (s) arma (s) al piso, se le deducirá 1.0 punto de cada Juez.
- Si el competidor cambia nuevamente su arma para tomar el arma original con la que inició su Forma.
- Si un competidor en FORMAS CREATIVAS ejecuta cualquier técnica gimnástica, o cualquier movimiento no permitido, se le deducirá 1.0 punto de cada Juez.

Artículo 1.14.2 Menos 0.5 Puntos.

Se deducirán hasta 0.5 puntos:

- Por cada técnica gimnástica ejecutada en exceso al número máximo permitido en Formas Musicales (5 movimientos gimnásticos).
- Si la cinta del competidor cae al suelo.
- Si el competidor pierde control del arma, y ésta toca el suelo mientras aún está en sus manos.
- Si el competidor pierde el balance (equilibrio), tropieza, cae de frente, hacia atrás, de rodillas, de espaldas o toca el suelo con sus manos o se le dificulta controlar su (s) arma (s).
- Si el competidor pierde la sincronización con la música.
- Si el competidor ejecuta cualquier movimiento no permitido.
- Si el competidor pisa fuera del Tatami durante su ejecución siempre que el Tatami mida 10 x 10 metros cuadrados.

Artículo 1.14.3. Menos 0.3 Puntos.

Se deducirán hasta 0.3 puntos:

- Si el competidor usa joyería o piercings de cualquier tipo (es decir, aretes, anillos, piercing de ombligo, cadenas, pulseras)

Artículo 1.14.4. Calificación o Marcación Mínima (puntuación más baja 7.0).

- Si un competidor interrumpe o detiene su ejecución antes de su finalización, los Jueces le otorgarán la marcación mínima de 7.0 puntos.

- Durante todas las categorías de armas, las armas solamente pueden ser lanzadas 5 veces de las manos del competidor.
- Si el competidor lanza su arma más de 5 veces, los Jueces le otorgarán la marcación mínima de 7.0 puntos.

Artículo 1.14.4.1. Descalificación Técnica.

- Si el competidor deja caer su arma una segunda vez, será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 Puntos).
- Si el arma del competidor se rompe o se deshace en pedazos, el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).
- Si se escuchan “palabras altisonantes” en la música, el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).
- Si un competidor usa “accesorios” como vendas, disfraces, etc., será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).

ARTÍCULO 2. REGLAS PARA FORMAS MUSICALES.

Artículo 2.1. Definición de Forma Musical.

Una Forma Musical es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales con música específicamente elegida. La elección de la música es personal.

Artículo 2.2. Categorías de Formas Musicales.

- En Formas Musicales hay 2 categorías de competencia, ambas para hombres y mujeres:
 - ESTILOS DUROS (HS): En los cuales se utilizan técnicas provenientes del Kickboxing, Karate Tradicional y Taekwondo.
 - ESTILOS DUROS CON ARMAS (HSW): Kama, Sai, Tonfa, Chacos, Bo y Katana.
- Los competidores en formas musicales solamente pueden registrarse en 2 divisiones en Campeonatos Mundiales y Continentales: Open Hand (Manos Libres) y Weapons (Armas).
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, 2 competidores pueden representar a su país en la misma categoría / división.
- En todos los otros torneos no hay un límite en el número de competidores que pueden participar por país o por club.
- Los competidores pueden elegir las formas duras (HS), es decir, Estilo Duro Manos Libres (HS) + Armas Estilo Duro (HSW).
- Los competidores pueden también participar en Formas Creativas: Forma Creativa Manos Libres (CF) + Forma Creativa con Armas (CFW) y también en competencia por Equipos.
- Todos los competidores que deseen participar en la Competencia por Equipos deben haber competido primero en categorías individuales.

Artículo 2.3. Ritmo.

- Todas las categorías de Formas Musicales deben ser ejecutadas con música. Las técnicas de Artes Marciales deben ser ejecutadas de acuerdo con el ritmo.

Artículo 2.4. Música.

- Todos los competidores deben tener su música en un archivo en sus CD's o Ipods o Smartphones para sus ejecuciones de manos libres o armas. El archivo de su música debe estar identificado con su nombre, país y disciplina (en el CD).

- Si la música de un competidor se detiene de manera no intencional durante su ejecución, el competidor puede continuar sin música o puede decidir reiniciar su ejecución.
- No habrá penalización o puntos menos en estas circunstancias.

Artículo 2.4.1. Sincronización.

Es la sincronización perfecta, la relación entre movimientos y música.

Artículo 2.5. Movimientos Gimnásticos en Formas Musicales.

- Solamente se permiten 5 Movimientos Gimnásticos en Formas Musicales. La violación de esta regla conducirá a que cada Juez haga deducción de 0.5 puntos por cada técnica gimnástica realizada en exceso.
- Un “Movimiento Gimnástico” (o técnica gimnástica) es un movimiento sin intenciones de arte marcial (golpeo). Algunos movimientos gimnásticos pueden ser modificados para agregarles una patada (s) al movimiento. En estos casos, no se considera como movimiento gimnástico.
- Estos están clasificados como técnicas gimnásticas:
 - Rodadas al frente o hacia atrás (forward roll / backward roll).
 - Parado de manos (hand stands).
 - Todas las vueltas de carro (cartwheels) ya sean a dos manos o a una mano.
 - Vueltas de carro con codos (elbow cartwheels).
 - Todas las redondillas (round off) ya sean a una o dos manos.
 - Redondillas con codos (elbow round off).
 - Resortes de mano o resortes de cabeza (hand springs / head springs).
 - Resorte de cuello (kip up).
 - Flips hacia atrás (back flips) con las manos tocando el piso (incluso si las piernas están en Split o no).
 - Mortales al frente o hacia atrás ya sean extendidos o agrupados (front and back somersaults, tucked / straight or picked).
 - Mortales atrás con giros sencillos o dobles (back somersaults with full twist / double twists).
 - Japonesa (Arabian front somersault).
- Levantarse con una mano en el piso (hand down raise) / Websters / Patadas de Capoeira están clasificados como Tricks.



ARTÍCULO 3. REGLAS PARA FORMAS CREATIVAS.

Artículo 3.1. Definición de Forma Creativa.

Una forma creativa es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales.

Artículo 3.2. Categorías de Formas Creativas.

En las competencias de Formas Creativas hay 10 divisiones:

- Hombres, Mujeres, Niños, Niñas, Equipos.
- Forma Creativa Manos Libres (CF).
- Forma Creativa Armas (CFW).
- Forma Creativa en Equipo (CFT).
- Los competidores pueden participar tanto en Manos Libres como Armas y Equipos.

Artículo 3.3. Música en Formas Creativas.

Los competidores en Formas Creativas no pueden usar música de ningún tipo. Todas la Formas Creativas serán ejecutadas SIN MÚSICA.

Artículo 3.4. Movimientos Gimnásticos en Formas Creativas.

- NO SE PERMITEN técnicas gimnásticas. Solamente está permitido 1 resorte (kip up).
- NO SE PERMITEN técnicas invertidas.
- Los movimientos siguientes NO ESTÁN PERMITIDOS:
 - Cualquier movimiento que involucre giros de más de 360 grados en el aire.
 - Cualquier movimiento que requiera que el cuerpo esté invertido más allá que la línea paralela del suelo, o que sea similar a movimientos basados en gimnasia o que no provengan de disciplinas de Artes Marciales.

Artículo 3.5.1.4. Técnicas No Permitidas.

- Los competidores no pueden ejecutar giros de más de 360 grados mientras estén en el aire o estén paralelos al suelo.
- Los competidores no pueden ejecutar cualquier técnica invertida.

Artículo 3.5.1.5. Lo que los Competidores pueden Ejecutar.

- Patadas de mariposa, tornillos (butterfly twist) e illusion Kick. Estos son los únicos TRICKS que pueden ejecutarse en las categorías de Formas Creativas.

CAPÍTULO 7

REGLAS GENERALES DE RING



ARTÍCULO 1. DISCIPLINAS.

Las disciplinas de Ring son:

- Full Contact (FC)
- Low Kick (LK)
- K1 Style (K1)

Artículo 1.1. Competidores en Disciplinas de Ring.

En todas las disciplinas de Ring, los Kickboxers pueden competir en las categorías de edad siguientes:

Categorías de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
YOUNGER JUNIORS (<i>Jóvenes Menores</i>)	YJ	15 y 16
OLDER JUNIORS (<i>Jóvenes Mayores</i>)	OJ	17 y 18
SENIORS (<i>Adultos</i>)	S	19 a 40

ARTÍCULO 2. ÁREA DE PELEA.

Artículo 2.1. Ring.

- El área de pelea se denomina RING (ver [Apéndice 14](#)).
- **Tamaño de la lona:** la medida mínima al interior de las cuerdas debe ser de 520 cm cuadrados y el tamaño máximo de 610 cm cuadrados. El tamaño del faldón debe extenderse al menos 50 cm fuera de la línea de las cuerdas a cada lado, incluido el lienzo adicional necesario para apretarlo y asegurarlo.
- **Altura del Ring:** el Ring no puede estar a menos de 90 cm ni a más de 120 cm del suelo.
- **Plataforma:** la plataforma del Ring debe construirse de manera segura, nivelada y sin proyecciones obstructivas. El tamaño mínimo de la plataforma debe ser de 620 cm cuadrados y el tamaño máximo de 780 cm cuadrados. Debe estar provisto de cuatro postes en las esquinas que deberán estar bien acolchados (almohadillas) o contruidos de manera que eviten lesiones a los Kickboxers.
- **Almohadillas de las esquinas:** las almohadillas de las esquinas deben estar dispuestas de la siguiente manera: en la esquina del lado izquierdo más cercana a la mesa central del Réferi en Jefe – color ROJO; en la esquina lateral más a la izquierda - BLANCO; en la esquina del extremo derecho - AZUL; y en la esquina lateral derecha más cercana - BLANCO.
- **Posición del Kickboxer en el Ring:** en la esquina ROJA siempre estará el Kickboxer que esté en la parte superior de la gráfica (hoja de sorteo), quien estará anotado primero en la lista

diaria de peleas y será anunciado primero en el combate. En la esquina AZUL siempre estará el Kickboxer que esté en la posición inferior de la gráfica (hoja de sorteo), estará anotado en la segunda posición en la lista diaria de peleas y será anunciado en segundo lugar para la pelea.

- **Superficie del piso del Ring:** el piso debe cubrirse con fieltro, caucho o cualquier otro material aprobado que sea adecuado, con la misma calidad de elasticidad y que tenga no menos de 1.5 cm ni más de 2.5 cm de espesor sobre el cual se estirará y asegurará la lona. La lona debe cubrir toda la plataforma y debe estar hecha de un material no resbaladizo llamado Mesh (malla).
- **Cuerdas:** Habrá 4 cuerdas separadas a cada lado del Ring. Las cuerdas serán de 4 cm de grosor, sin tener en cuenta la cubierta. A partir de la lona, la altura de cada una de las cuatro cuerdas debe ser:
 - Primera a 40 cm.
 - Segunda a 71 cm.
 - Tercera a 102 cm.
 - Cuarta a 132 cm.

Todas las cuerdas deben estar unidas a cada lado del Ring, a intervalos iguales, por dos piezas de material (con textura similar a la lona) de 3 a 4 cm de ancho. Las dos piezas no deben deslizarse a lo largo de las cuerdas.

La tensión de cada sección de la cuerda debe ser lo suficientemente fuerte como para absorber el impacto del contacto del Kickboxer con la cuerda. Sin embargo, en cualquier caso, el Réferi en Jefe se reserva el derecho de ajustar y aprobar la tensión si es necesario.

- **Escaleras:** el Ring debe estar provisto de al menos tres escaleras. Dos escaleras en las esquinas opuestas (rojo y azul) para el uso de los Kickboxers y Entrenadores, y una escalera en la esquina neutral (blanco) para el uso del Réferi en Jefe y el Médico Oficial.

Artículo 2.2. Accesorios de Ringside.

Los siguientes se definen como los accesorios del Ring que se requieren para todas las competencias:

- Sistema de puntuación electrónico aprobado por WAKO
- Gong (con ariete) o campana o
- Almohadillas pequeñas (10 x 10 cm) hechas de cuero u otro material apropiado lleno de arena u otro material que no pese más de 300 gramos. Las almohadillas deben ser de color blanco, negro o rojo.
- Dos asientos para uso de los Kickboxer durante los descansos.
- Cubos de agua en la esquina roja y azul.
- En las esquinas neutrales del Ring debe haber una bolsa o un cubo atado en la esquina para basura.

- Mesas y sillas para Oficiales.
- Uno (preferentemente dos) cronómetros.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces.
- Una caja de guantes médicos.
- El Entrenador está obligado a traer consigo: toalla, botella de agua de plástico solamente para beber y enjuague bucal. No se permite otro tipo de botella de agua en Ringside para el uso de los Kickboxers o Entrenadores (la botella de vidrio está prohibida).
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, el promotor proporcionará 2 pares de guantes de Kickboxing de los patrocinadores Premium aprobados por WAKO IF (misma marca) de cada color en cada Ring (4 pares de guantes por cada Ring) que los Kickboxers usarán en las peleas. En otros Campeonatos y Copas Internacionales y Nacionales, el organizador (promotor) proporcionará 2 pares de guantes aprobados por WAKO (misma marca aprobada) de acuerdo con el contrato de patrocinadores organizadores (promotores) con el productor (proveedor) aprobado.

ARTÍCULO 3. CATEGORÍAS DE PESO.

El Kickboxer solamente puede competir como máximo en una Categoría de Peso arriba de su peso real.

Artículo 3.1. Younger Juniors “YJ” (Jóvenes Menores: 15 y 16 años).

Hombre	Mujer
-42 kg	-36 kg
-45 kg	-40 kg
-48 kg	-44 kg
-51 kg	-48 kg
-54 kg	-52 kg
-57 kg	-56 kg
-60 kg	-60 kg
-63.5 kg	+60 kg
-67 kg	
-71 kg	
-75 kg	
-81 kg	
+81 kg	

Artículo 3.2. Older Juniors “OJ” (Jóvenes Mayores: 17 y 18 años).

Hombre	Mujer
-51 kg	-48 kg
-54 kg	-52 kg
-57 kg	-56 kg
-60 kg	-60 kg
-63.5 kg	-65 kg
-67 kg	-70 kg
-71 kg	+70 kg
-75 kg	
-81 kg	
-86 kg	
-91 kg	
+91 kg	

Artículo 3.3. Seniors “S” (Adultos: 19 a 14 años).

Hombre	Mujer
-51 kg	-48 kg
-54 kg	-52 kg
-57 kg	-56 kg
-60 kg	-60 kg
-63.5 kg	-65 kg
-67 kg	-70 kg
-71 kg	+70 kg
-75 kg	
-81 kg	
-86 kg	
-91 kg	
+91 kg	

ARTÍCULO 4. ASALTOS (ROUNDS).

- En todas las disciplinas de Ring en todos los formatos de competencias autorizados por WAKO para cada pelea individual en todas las categorías de edad, hay 3 rounds de 2 minutos (3 x 2) con 1 minuto de descanso entre rounds.

Artículo 4.1 Tiempo Médico.

- El tiempo máximo para una parada médica en una pelea es de 2 minutos por cada Kickboxer.
- Si un Kickboxer usa los dos minutos, aún podrá continuar, pero si se necesita más tiempo médico, el árbitro central debe detener la pelea con la decisión RSC (Referee Stop Contest).
- El tiempo médico comienza cuando el Doctor llega al Ring, o cuando el Réferi Central aprueba cualquier otra ayuda médica en situaciones pequeñas (como hemorragia nasal, lentes de contacto, etc.).
- En caso de corte o sangrado, el médico Oficial debe decidir dentro de 2 minutos si un Kickboxer puede continuar o no.
- Atendiendo la opinión del Médico Oficial del Torneo, el Réferi Central decidirá si la pelea continua o no (esto sólo en caso de que el médico Oficial permita que un Kickboxer continúe la pelea).
- Si el Doctor indica que sí puede continuar, pero el Réferi Central evalúa que la situación no es segura o justa, entonces debe iniciar la pelea y detenerla por otro motivo como RSC debido a que el peleador no sea capaz de defenderse o de pelear adecuadamente.
- En caso de que el Réferi Central vea la intención de un Kickboxer de entorpecer la pelea usando tiempo y asistencia médica, puede solicitar la opinión del médico sobre si la causa ha sido por razones médicas o por lesión. En caso de no deberse a estas razones, el Réferi Central debe penalizar al Kickboxer.
- La atención médica de la lesión no está permitida en el tiempo médico.
- Si el Réferi Central, después de consultar con el médico, determina que el Kickboxer hace mal uso del tiempo médico para descansar o evitar la pelea, puede darle una Advertencia Oficial al Kickboxer.

ARTÍCULO 5. EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA.

Ver **Apéndices 4, 5 y 6** anexos.

Artículo 5.1. Kickboxers en Full Contact.

Artículo 51.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección de la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (solo en los dientes superiores o en los dientes superiores e inferiores).
- Protección para los senos (Para mujeres Kickboxers. Es obligatorio usar debajo de la parte superior (camiseta) o top).
- Vendaje de manos (sin pegarse con una cinta).

- Guantes para deportes de contacto (10 oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la canilla desde debajo de la rodilla hasta la parte superior de los pies).
- Está prohibido usar espinilleras tipo calcetín que cubran la (canilla) y el empeine.
- Soporte de tobillo (opcional).
- Protección de pie (bota).

Artículo 5.1.2. Vestimenta Personal.

- Torso desnudo y pantalones largos para hombres,
- Top deportivo (corpiño) y pantalones largos para mujer.

Artículo 5.2. Kickboxers en Low Kick.

Artículo 5.2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección de la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (solo en los dientes superiores o en los dientes superiores e inferiores).
- Protección para los senos (Para mujeres Kickboxers. Es obligatorio usar debajo de la parte superior (camiseta) o top).
- Vendaje de manos (sin pegarse con una cinta).
- Guantes para deportes de contacto (10 oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la canilla y el empeine).
- Vendaje de pie (Opcional. Debe cubrirse con el soporte del tobillo).
- Soporte para el tobillo (Opcional, si no se usan vendajes de pie).

Artículo 5.2.2. Vestimenta Personal.

- Torso desnudo y pantalones cortos para hombres,
- Top deportivo (camiseta) y pantalones cortos (no falda deportiva) para mujer.

Artículo 5.3. Kickboxers en K1 Style.

Artículo 5.3.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección de la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (solo en los dientes superiores o en los dientes superiores e inferiores).
- Protección para los senos (Para mujeres Kickboxers. Es obligatorio usar debajo de la parte superior (camiseta) o top).
- Vendaje de manos (sin pegarse con una cinta).
- Guantes para deportes de contacto (10 oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la canilla y el empeine).
- Vendaje de pie (Opcional. Debe cubrirse con el soporte del tobillo).
- Soporte para el tobillo (Opcional, si no se usan vendajes de pie).

Artículo 5.3.2. Vestimenta Personal.

- Torso desnudo y pantalones cortos para hombres,
- Top deportivo (camiseta) y pantalones cortos (no falda deportiva) para mujer.

ARTÍCULO 6. OFICIALES.

Artículo 6.1. Réferi en Jefe de Ring.

- El Réferi en Jefe en los Campeonatos Mundiales y Continentales de WAKO y en las Copas Mundiales y Continentales es nombrado por el Comité de Réferis de Deportes de Ring de WAKO de entre los Réferis de cada Ring. En los otros torneos de Kickboxing, los Réferis en Jefe son nombrados por el Presidente del Comité de Réferis de la Federación Nacional organizadora.

Artículo 6.2. Réferi Central.

La función de un Réferi en Central se basa principalmente en los principios siguientes:

- Su primera responsabilidad es la seguridad de los Kickboxers.
- El Réferi Central en deportes de Ring debe usar guantes médicos y cambiarlos después de cada pelea en la que haya habido sangre.

- Tienen la facultad de detener la pelea para dar sanciones.
- Son la única persona que tiene la autoridad para detener la pelea.
- El Réferi Central puede dar Advertencias y Sanciones por infracciones a las reglas por su propia cuenta. Sólo en caso de que necesiten aclarar situaciones no vistas o de dudas, consultará a los Jueces y, tras un acuerdo mayoritario con los Jueces, tomará una decisión.
- Al dar Advertencias Verbales, el Réferi Central no indicará al Cronometrador DETENER EL TIEMPO.
- Al dar Advertencias Oficiales, el Réferi Central indicará al Cronometrador DETENER EL TIEMPO.
- Deben dar todas las indicaciones en INGLÉS.
- Serán responsables de la aplicación de las reglas durante toda la competencia y garantizarán que todos los puntos, penalizaciones y advertencias se registren correctamente.
- En los casos en que el Réferi Central considere que puede ser apropiada una Descalificación, deberá consultar al Réferi en Jefe, excepto en casos de Descalificación Automática.
- En el caso de un KD (Decisión Técnica), suspender el conteo si un Kickboxer se niega deliberadamente a retirarse a una esquina neutral, o es reacio a hacerlo.

Artículo 6.3. Jueces.

- Cada Juez debe considerar independientemente los méritos de los dos Kickboxers, y debe elegir al ganador, de acuerdo con el reglamento.
- Durante la pelea no hablarán con Kickboxers, Entrenadores, otros jueces ni con nadie más, con la excepción del Réferi Central.
- Pueden, si es necesario, al final de un round, dar aviso al Réferi Central sobre cualquier incidente que se les haya pasado.
- El Juez no dejará su lugar hasta que se haya anunciado la decisión, ya que en caso de empate se le puede pedir que decida el ganador presionando el botón rojo o azul.

Artículo 6.4. Número de Oficiales por Ring.

- En los Campeonatos y Copas Mundiales y Continentales, se requiere un número mínimo de Réferis y Jueces para garantizar la neutralidad de las peleas de la manera siguiente:
 - **Full Contact:** 1 Réferi en Jefe + 10 Réferis / Jueces
Sus asignaciones durante la pelea son: 1 Réferi en Jefe, 1 Réferi Central, 3 Jueces, 1 Cronometrador / Anotador, 2 Contadores de Patadas, 3 Jueces en espera.
 - **Low Kick / K1 Style:** 1 Réferi en Jefe + 8 Réferis / Jueces

Sus asignaciones durante la pelea son: 1 Réferi en Jefe, 1 Réferi Central, 3 Jueces, 1 Cronometrador / Anotador, 3 Jueces en espera.

- El Réferi en Jefe no puede asignar a un Juez para una pelea como Réferi Central, Juez o Cronometrador / Anotador de la misma nacionalidad que uno de los Kickboxers.
- Durante la pelea, excepto en casos excepcionales (de fuerza mayor), el Réferi en Jefe no puede cambiar al Réferi Central o a los Jueces. Se considerará como fuerza mayor que el Réferi o Juez se haya enfermado o que se haya cometido una violación grande e intencional de las reglas.

ARTÍCULO 7. DECISIONES.

Se tomarán las decisiones de la manera siguiente:

Artículo 7.1. Victoria por Puntos (P).

- Al final de una pelea, el Kickboxer que anotó más puntos y haya obtenido la victoria por decisión de la mayoría de los jueces es declarado ganador.
- Si ambos Kickboxers están lesionados o noqueados y no pueden continuar la pelea, los Jueces indicarán los puntos obtenidos por cada Kickboxer hasta ese momento y el Kickboxer con ventaja en la marcación será declarado ganador.

Artículo 7.2. Victoria por Abandono (AB).

- Si un Kickboxer se rinde voluntariamente, debido a una lesión o cualquier otra razón, o si no puede continuar la pelea después del descanso de 1 minuto entre los rounds, su oponente será declarado ganador.

Artículo 7.3. Victoria por Suspensión (RSC, RSC-H)

- El Réferi Central detiene la pelea.
- **Lesión:** Si el Réferi Central juzga que un Kickboxer no puede continuar la pelea debido a una lesión o cualquier otra razón física, la pelea se detendrá y su oponente será declarado ganador. El derecho a tomar tal decisión es incumbencia del Réferi Central quien puede consultar al médico. Una vez hecho esto, el Réferi Central seguirá las recomendaciones del médico. Atendiendo la opinión del médico, el Réferi Central puede decidir si la pelea continúa o no, solamente en el caso que el médico permita que ésta continúe. Cuando el Réferi Central pide al médico su intervención, ellos serán los únicos Oficiales presentes en el Ring. No se permitirá ningún otro asistente.

Artículo 7.4. Victoria por Nocaut (KO)

- “Victoria por Nocaut (KO)”, significa que la pelea será detenida si un Kickboxer ha sido derribado y no puede continuar la pelea después de que el Réferi Central le aplique la cuenta de 10.
- El Réferi Central contará hasta 8, y si juzga que el Kickboxer no está listo para continuar, contará 9, 10 y dirá "OUT" (Fuera).
- En caso de un derribe fuerte, el Réferi Central comienza a contar, cuenta hasta 1 y dirá "OUT" (Fuera).

Artículo 7.5. Victoria por Nocaut Técnico (TKO).

- La regla de 3 derribes es válida. Esto significa que la pelea se detendrá si un Kickboxer ha sido derribado tres veces en la misma pelea. El Réferi Central declara ganador al Kickboxer después del tercer derribe, contando hasta diez y diciendo "OUT" (Fuera).
- En la Categoría de Younger Juniors (Jóvenes Menores), la regla de dos derribes es válida. Esto significa que la pelea se detendrá si un Kickboxer ha sido derribado dos veces (2 veces) en la misma pelea.

Artículo 7.6. Victoria por Descalificación (DISQ).

- Si un Kickboxer es descalificado, su oponente será declarado ganador.
- Si ambos Kickboxers son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia.
- En el caso de un comportamiento antideportivo, el Kickboxer descalificado no puede recibir ninguna recompensa, medalla, trofeo, ningún premio honorífico, calificación o título de la competencia en curso de la cual ha sido descalificado. Excepto en caso de que el Consejo de Directores decida de manera diferente (en ausencia, la decisión puede ser tomada por el Comité de Protestas y Apelaciones, o, en su defecto, por el Oficial Responsable del evento). Tal decisión no tomada por el Consejo de Directores puede, después de una solicitud, someterse a una revisión y confirmación del Comité de Protestas y Apelaciones.

Artículo 7.7. Victoria por Abandono (WO).

- Es cuando un Kickboxer está presente en el Ring y listo para pelear, y su oponente no aparece después de haber sido anunciado tres veces por el altavoz.
- Después de dos minutos, el Réferi Central declarará al Kickboxer presente en el Ring como Ganador por Abandono (WO).
- Si el Kickboxer se retrasa o no está listo para pelear, pero está listo antes de finalizar los dos minutos, el Réferi Central iniciará la pelea haciendo una Advertencia Oficial al Kickboxer.

Artículo 7.8. Situaciones Especiales.

- Si el Kickboxer se tuerce accidentalmente el tobillo y cojea, el Réferi Central debe detener la pelea y llamar al médico. El Doctor debe decidir si puede continuar la lucha o no. Si el Kickboxer no puede continuar la pelea por decisión del Doctor, el ganador será el Kickboxer ileso. Si el Doctor permite continuar la pelea, pero el Kickboxer aún cojea, el Réferi Central tiene el derecho de detener la pelea por razones de seguridad y le dará la victoria al oponente. El Réferi juzga a un Kickboxer incapaz de continuar la pelea.
- En caso de una patada en la zona de la ingle que el Réferi Central vea claramente, debe detener la pelea y el tiempo, enviar al Kickboxer responsable a la esquina neutral y dar tiempo a su oponente para recuperarse (no más de dos minutos). Antes que el Réferi Central reanude la pelea, deben Advertir al Kickboxer que infringió las reglas.
- En caso de una patada en la zona de la ingle que el Réferi Central no haya visto con claridad, debe detener la pelea y el tiempo, enviar al Kickboxer responsable a la esquina neutral y preguntar a los Jueces qué han visto. Si confirman la patada en la zona de la ingle, el Réferi Central debe darle al Kickboxer que recibió el golpe tiempo para recuperarse (no más de dos minutos) y Advertir al Kickboxer de su falta.
- Si los jueces no confirman la violación de las Reglas, el Réferi Central debe dar la orden de comenzar el tiempo y comenzar a contar al Kickboxer que está fingiendo el derribo.
- En caso de que el oponente resulte lesionado (pierna rota, nariz, etc.) por una patada o golpe legales en un área objetivo legal, y no puede continuar la pelea, el ganador será el Kickboxer no lesionado.
- En caso de que el oponente resulte lesionado por una patada o golpe ilegales y el oponente resulte lesionado y no pueda continuar la pelea por decisión del Doctor, el Kickboxer que violó las Reglas será descalificado y el Kickboxer lesionado será declarado ganador.
- En caso de que ambos Kickboxers den el golpe al mismo tiempo:
 - Si uno de los Kickboxers tiene ya dos derribos y ambos dieron el golpe fuerte simultáneamente y el Réferi Central decide comenzar el conteo (ambos están parados en los pies), debe contarse a ambos al mismo tiempo. Al llegar a la cuenta de 8 el Réferi Central tiene que verificar la disposición para continuar la pelea del Kickboxer que recibió el primer derribo y continuar contando hasta 10 al otro. Si el Kickboxer que recibió el primer derribo está listo para continuar la pelea después de contar hasta 8, será declarado ganador.
 - Si el Réferi Central cuenta hasta 10, el ganador será el Kickboxer que tenga más puntos antes del KO.
 - Sin embargo, el ganador será suspendido de más participación en este torneo debido al KO (Nocaut) y de acuerdo con el reglamento. El oponente programado para la próxima ronda ganará por "Bye" (y no se anuncia el resultado) a menos que se trate de una pelea por medallas.

- Si el Kickboxer que tenía dos derribos previos se levanta primero durante la cuenta regresiva, y el otro Kickboxer que no tenía derribos antes de que ambos cayeran sigue en el piso, el Réferi Central no detendrá el conteo y si permanecen en el piso después de 10 segundos, la pelea se detendrá y se tomará la decisión teniendo en cuenta los puntos otorgados hasta antes del KO (Nocaut).
 - Sin embargo, el ganador será suspendido de más participación en este torneo debido al KO (Nocaut) y de acuerdo con el reglamento WAKO. El oponente programado para la próxima ronda ganará por “Bye” (y no se anuncia el resultado) a menos que se trate de una pelea por medallas.
 - Si ambos Kickboxers caen al mismo tiempo y nadie tiene derribos previos solamente tiene uno, la cuenta continuará mientras uno de ellos aún esté en el piso.
 - Si ambos permanecen en el piso después de 10 segundos, la pelea se detendrá y se tomará una decisión, considerando los puntos otorgados antes del KO (Nocaut). Sin embargo, el ganador será suspendido de más participación en este torneo debido al KO (Nocaut) y de acuerdo con el reglamento WAKO. El oponente programado para la próxima ronda ganará por “Bye” (y no se anuncia el resultado) a menos que se trate de una pelea por medallas.
- Si un Kickboxer lanza un golpe legal (por ejemplo, golpear con el puño girando hacia atrás) y el oponente al mismo tiempo acortó la distancia para golpear o patear y es lesionado (debido al golpe con el antebrazo o el codo) y no puede continuar por decisión médica, el ganador será el Kickboxer no lesionado.
 - Si un Kickboxer trató de patear o golpear al oponente y se lesionó debido al bloqueo, por ejemplo, el Réferi Central debe comenzar el conteo desde 1 hasta 8. Después de verificar su disposición para continuar la pelea, el Réferi Central da la orden FIGHT (Pelear) si están listos para continuar o sigue la cuenta hasta 10 si no están listos o se niegan a continuar la pelea.
 - Si después de una patada legal en un área objetivo legal el oponente cae parcialmente (por ejemplo, que haya tocado el piso con una rodilla), el Réferi Central debe comenzar inmediatamente la cuenta atrás. Si permanecen en el piso después de 10 segundos, la pelea se detendrá debido a KO.
 - Si después de un golpe el Kickboxer está completamente fuera de las cuerdas, el Réferi Central debe detener la pelea y detener el reloj. Si el Kickboxer caído no necesita ayuda del Doctor, el Réferi Central esperará a que regrese y reanudará la pelea.
 - Si el Kickboxer necesita la ayuda del Doctor, el Réferi Central le pedirá al Cronometrador que comience los dos minutos de tiempo médico de acuerdo con las reglas.
 - Si no puede continuar la pelea debido a la decisión del Doctor y es debido a un golpe legal en un área objetivo legal, el ganador será el Kickboxer ileso.
 - Si fue un golpe no autorizado, el Kickboxer caído será el ganador por descalificación del oponente.

- Si el Réferi Central determinó la violación de las reglas al mismo tiempo que se da el final del round o de la pelea, debe Advertir o Penalizar al infractor durante el descanso o después del final de la pelea.
- Si el Kickboxer pierde el equilibrio o cae mientras da un golpea o una patada autorizados, que derriba al oponente, el Réferi Central debe comenzar el conteo, pero los Jueces no tomarán este derribo en cuenta.
- Si después de que el Réferi Central ordenó "BREAK" (Rompan) uno de los Kickboxers dio un paso atrás y luego atacó inmediatamente al oponente, quien estaba parado sin ningún movimiento, y lo derriba con una técnica efectiva, el Réferi Central debe aplicar el conteo de 1 a 8 (10) al Kickboxer en KD (derribado). Si no hubo un paso atrás completo, el Réferi Central debe penalizar al infractor en tal situación.

Artículo 7.9. Cambio de Decisión.

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

- Se descubran errores en el cálculo de los puntos;
- Uno de los Jueces declare que cometió un error y cambió la puntuación de los Kickboxers;
- Sea un Error Material del Réferi Central o Jueces;
- Sea un Error Técnico del sistema informático;
- El Réferi en Jefe se ocupará inmediatamente de todas las protestas. Después de la deliberación, el representante del Comité de Protestas y Apelaciones del torneo anunciará el resultado Oficial.

ARTÍCULO 8. CONCESIÓN DE PUNTOS.

Al otorgar puntos, se deben respetar las reglas siguientes:

- Se otorgan puntos cuando se ejecuta una técnica legal en un área legal de puntuación con los siguientes criterios:
 - Buena forma (buena técnica con equilibrio absoluto).
 - Plena potencia y velocidad.
 - Centrarse en el objetivo sin apartar la cara durante la ejecución de la técnica.
 - Buen timing y distancia correctos (cuando las técnicas tienen el mayor efecto potencial).
 - Actitud deportiva (actitud no maliciosa durante la ejecución de la técnica).

Artículo 8.1. Sobre los Ataques.

- Durante cada asalto (round), un Juez marcará los puntos respectivos para cada Kickboxer, de acuerdo con el número de ataques que cada uno haya realizado.
- Para ser marcado, un golpe, patada o rodillazo deben ejecutarse desde la distancia correcta, con toda la potencia, con un área de golpe legal, golpear en el área de objetivo legal y no ser bloqueado, no se marca una técnica parcialmente desviada o bloqueada.
- Cada técnica legal se marcará con 1 punto.
- En las disciplinas de **Full Contact** y **Low Kick** está permitida la técnica de lanzamiento de barrido con el pie. La técnica de lanzamiento (barrido con el pie) se marcará en los casos siguientes:
 - Si el Kickboxer pierde el equilibrio después de ser barrido y toca la lona con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean sus pies.
 - En distancia corta, el Kickboxer barrido agarra a su oponente y se apoya en él para no tocar la lona con ninguna otra parte de su cuerpo que no sean los pies.
 - En distancia corta, el Kickboxer barrido agarra las cuerdas para no tocar la lona con cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies.
- Cada juez registrará el número de ataques (puntos) de manera separada en una pelea.
- Los ataques realizados por un Kickboxer no se tomarán en cuenta como puntos:
 - Si fueran contrarios a las reglas.
 - Si no fueron ejecutados desde la distancia correcta.
 - Si no se ejecutan con plena potencia.
 - Si no se ejecutan con un área de golpeo legal o aterrizan en un área objetivo legal.
 - Si se ejecutan sobre los brazos o si son bloqueados, incluso parcialmente desviados.
 - Si se ejecutan sin equilibrio o enfoque en el oponente en el momento de la ejecución.

Artículo 8.2. Sobre las Infracciones / Violaciones.

- En cada round un Juez no puede penalizar cada infracción que ve, independientemente de si el Réferi Central lo ha notado o no. Tiene que llamar la atención del Réferi Central sobre esa infracción.
- Si el Réferi Central hace una Advertencia Oficial a uno de los Kickboxers, el Juez debe anotarlo escribiendo "W" en la columna "FOULS" (Faltas) en la hoja de puntuación, pero eso no significa un punto negativo para el otro Kickboxer.
- Si el Réferi Central decide penalizar un punto a un Kickboxer, cada uno de los tres Jueces colocará un "-1" en la columna correspondiente. Al final del round, cada Juez sumará 3 puntos a la marcación final del otro Kickboxer (si los jueces están usando cuenta bultos "clickers" y tarjetas de puntuación).

Artículo 8.3. Concesión de Puntos.

Artículo 8.3.1. Concesión de Puntos usando el Sistema de Marcación Electrónica.

- Para todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas), que hacen contacto claramente en áreas objetivo-legales con velocidad, enfoque, equilibrio y potencia, el Juez presionará una vez un botón de su mouse indicando el Kickboxer correcto (esquina roja o azul).
- Los puntos, iniciando desde el primer round, serán sumados continuamente por los Jueces y serán mostrados al público (no a otros Jueces) a través de una pantalla.
- Al final de la pelea, el ganador es el Kickboxer que anotó más puntos (lo cual aparecerá en la pantalla). Se considera válida una técnica eficaz ejecutada al mismo tiempo que se dé la señal del final del combate.
- Si el Réferi Central determina una falta o una Amonestación, lo indicará frente al Réferi en Jefe del Ring y del Cronometrador quien tiene que marcarlo en el Sistema Electrónico y se mostrará en las pantallas.
- Si el Réferi Central determina 1 punto menos, lo indicará frente al Réferi en Jefe del Ring y del Cronometrador quien debe marcarlo en el Sistema Electrónico. Se mostrará en las pantallas, reduciendo 3 puntos de la puntuación total del Kickboxer sancionado de cada juez por separado.
- El Sistema Electrónico muestra la marcación en tiempo continuo.
- Los puntos para cada Kickboxer se indican claramente en las pantallas durante toda la pelea.

Artículo 8.3.1.1. En Caso de Empate.

- Si la pelea termina, con uno o más de los Jueces, en un empate (puntos iguales después de 3 rounds), para determinar al ganador, el Sistema Electrónico de Marcación asignará automáticamente la victoria al Kickboxer que haya anotado más puntos en el último round.
- En caso de que ambos Kickboxers anoten la misma cantidad de puntos en el último round, el Juez deberá decidir al ganador presionando el botón rojo o azul siguiendo el siguiente criterio:
 - Más activo.
 - Más patadas.
 - Mejor defensa.
 - Mejor estilo y técnicas.

Artículo 8.4. Penalizaciones.

- Hay tres tipos de Advertencias: **OBSERVACIÓN**, **ADVERTENCIA VERBAL** y **ADVERTENCIA OFICIAL**.

- Hay dos tipos de Penalizaciones: **PUNTO MENOS** y **DESCALIFICACIÓN**.
- Sin parar la pelea el Réferi Central puede hacer una **OBSERVACIÓN** a un Kickboxer en cualquier momento. El Réferi Central puede hacer **SÓLO UNA OBSERVACIÓN** durante el mismo combate.
- Con el fin de hacer una **ADVERTENCIA VERBAL** el Réferi Central debe detener la pelea, pero no el tiempo y explicar claramente la violación de la regla frente al infractor. El Réferi Central puede hacer **SÓLO UNA ADVERTENCIA VERBAL** durante el mismo combate.
- Con el fin de hacer una **ADVERTENCIA OFICIAL** el Réferi Central debe detener la pelea, el tiempo, enviar al oponente una esquina neutral y de frente al Réferi en Jefe del Ring y del Cronometrador señalar al infractor y explicar la violación de la regla.
- Solamente se pueden hacer cuatro Advertencias Oficiales durante el mismo combate:

Advertencias Oficiales	Penalización
1ª ADVERTENCIA OFICIAL	
2ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
3ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
4ª ADVERTENCIA OFICIAL	DESCALIFICACIÓN

- Las Advertencias y Penalizaciones se registrarán en todos los rounds del combate y se mostrarán en las pantallas.
- Los Puntos Menos y la Descalificación pueden darse directamente sin ninguna advertencia, pero esta decisión debe ser aprobada por el Réferi en Jefe del Ring.

Artículo 8.4.1. Criterio para Puntos Menos.

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch (abrazo) constante.
- Agacharse continua y constantemente, dar la espalda.
- Patadas insuficientes (en Full Contact).
- Advertencia Oficial dada con anterioridad.
- Cualquier violación grave de las reglas.

Artículo 8.4.2. Infracciones / Violaciones.

- Un Kickboxer que no obedece las indicaciones del Réferi Central, que infringe el reglamento, que tiene comportamiento antideportivo o que cometa infracciones, puede recibir una Observación, una Advertencia o ser Descalificado por el Réferi Central sin una advertencia Oficial.
- Solo se pueden dar 4 Advertencias Oficiales a un Kickboxer en el transcurso de toda la pelea. La cuarta Advertencia Oficial será automáticamente **DESCALIFICACIÓN** (el procedimiento comienza con una Advertencia Oficial, primer Punto Menos, segundo Punto Menos y Descalificación del Kickboxer).

Artículo 8.4.3. Faltas.

Las acciones siguientes se consideran Faltas:

- Golpear por debajo del cinturón, enganchar, tropezar y golpear con las rodillas (en disciplinas Full Contact y Low Kick), los codos, los hombros y los antebrazos.
- Golpear con la cabeza, estrangular al oponente, empujar su cabeza fuera de las cuerdas.
- Golpear con los guantes abiertos, con el interior de los guantes o con la muñeca.
- Golpear la espalda del oponente particularmente su cuello, nuca y riñones.
- Atacar sujetando las cuerdas o usarlas de manera incorrecta.
- Estar en el suelo, luchar o no pelear en absoluto.
- Dejarse caer sin contacto o por un contacto ligero.
- Si el Kickboxer escupe su protector bucal voluntariamente, el Réferi Central debe detener la pelea y hacer al Kickboxer una Advertencia Oficial por la primera vez y 1 Punto Menos por la segunda.
- Atacar a un oponente que está en el suelo o levantándose.
- Clinching (en disciplinas de Full Contact y Low Kick).
- Golpear mientras engancha o empuja al oponente hacia el golpe.
- Enganchar o sujetar el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Usar medios artificiales para una defensa pasiva y caer intencionalmente para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante el round.
- Negarse a retirarse (un paso atrás) después de la orden "BREAK" (Rompan).
- Intentar asestar un golpe al oponente inmediatamente después de una orden de " BREAK " sin antes de retirarse.
- Agredir o insultar al Réferi Central en cualquier momento.
- Si el Réferi Central cree que se ha cometido una infracción sin su conocimiento, deberá consultar a los jueces.

Artículo 8.4.4. Comportamiento de los Entrenadores.

- Después de 2 Advertencias Verbales, el Réferi Central tiene el derecho a Descalificar de la pelea al Entrenador que no obedezca sus órdenes apoyado en una decisión mayoritaria de los Jueces y el Supervisor.
- En caso de que el Entrenador descalificado continúe violando las reglas, actúe de manera agresiva hacia los Oficiales, otros Entrenadores, Kickboxers o espectadores, el Réferi en Jefe

tiene derecho a Descalificarlo de todo el día de competencia. En tal caso, el Réferi en Jefe debe iniciar el procedimiento disciplinario.

ARTÍCULO 9. DERRIBE (KD) Y NOCAUT (KO) (EN EL PISO).

- Un Kickboxer se considera Derribado (KD) “en el piso” si:
 - Toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies después de un ataque o serie de ataques.
 - El Kickboxer se cuelga irremediamente de las cuerdas después de un ataque o serie de ataques.
 - El Kickboxer está fuera de las cuerdas, parcial o completamente, después de un ataque o serie de ataques.
 - Después de un ataque o serie de ataques el Kickboxer no ha caído al suelo o sobre las cuerdas, pero está en un estado de seminconsciencia y, a juicio del Réferi Central, no puede seguir luchando.
- En caso de un derribo (KD), el Réferi Central debe iniciar el conteo inmediatamente.
- Cuando un Kickboxer está en el piso, su oponente debe ir instantáneamente a la esquina neutral que le indique el Réferi Central.
- El Réferi Central continuará la pelea solamente cuando el Kickboxer que está derribado se encuentre listo para pelear a la cuenta de 8. La prueba de que está listo es que el Kickboxer esté de pie, en posición de pelea con los brazos levantados en guardia. El Kickboxer debe estar estable y equilibrado, con una visión clara.
- Si el oponente no va a la esquina neutral siguiendo la indicación del Réferi Central, el Réferi Central suspenderá el conteo hasta que se acate su indicación. El conteo continuará donde se dejó.
- Un Kickboxer que no reanuda la pelea después del derribo (KD) pierde la pelea por KO.
- Cuando un Kickboxer está derribado ("en el suelo"), el Réferi Central iniciará el conteo del 1 al 10 con un intervalo de un segundo entre cada número, e indicará cada segundo con sus dedos para que el Kickboxer caído sepa cuántos segundos se han contado.
- Cuando un Kickboxer está derribado ("en el suelo"), debido a un ataque o una serie de ataques, la pelea no continuará antes de que el Réferi Central haya contado hasta 8, incluso si el Kickboxer está listo para continuar la pelea antes de ese momento.
- Si el Kickboxer no se para en posición de pelea y no levanta las manos, el Réferi Central continuará el conteo hasta "10", la pelea terminará y se declarará un KO.
- Si un Kickboxer está derribado ("en el suelo") al final de un round, el Réferi Central continuará la cuenta incluso si suena la campana. Si el Réferi Central cuenta hasta 10, el Kickboxer será declarado perdedor vía KO.

- Si un Kickboxer está derribado ("en el suelo") y está listo para continuar después de la cuenta de 8, pero el Kickboxer cae al suelo sin recibir un nuevo golpe, el Réferi Central reanudará la cuenta, comenzando en 8.
- Si ambos Kickboxers caen al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras uno de ellos siga en el suelo. Si ambos permanecen en el suelo después del conteo de 10, la pelea se detendrá y se tomará una decisión considerando los puntos otorgados antes del KO. Sin embargo, este ganador será suspendido de su participación en este torneo debido al KO y de acuerdo con las Reglas de WAKO.
- En todas las Categorías de Edad, las caídas deben contarse como UN punto adicional a la puntuación de la técnica.
 - Si se utiliza el Sistema Electrónico de Marcación, el Cronometrador presionará el "botón KD" para agregar automáticamente un punto adicional por el derribo (KD) a la puntuación del Kickboxer que lo realizó.
 - No importa cuál fue la razón para el conteo: golpe, patada o comportamiento del Kickboxer.

Artículo 9.1. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H, Lesiones.

- Si un Kickboxer es lesionado en una pelea, el Médico es la única persona que puede evaluar las circunstancias y decidir si el Kickboxer puede continuar o no.
- Si un Kickboxer permanece inconsciente, solo el Réferi Central y el Médico a cargo podrán permanecer en el Ring, a menos que el Médico necesite ayuda adicional.
- Si el Kickboxer está inconsciente o semiconsciente después de un derribo, el Réferi Central, después de llamar al Médico, mantendrá al Kickboxer en el suelo y no le permitirá levantarse hasta la llegada del Médico Oficial. El Réferi Central no intervendrá de ninguna otra manera (quitar el protector de dientes o rotar al Kickboxer inconsciente a la posición lateral). Todas las intervenciones al Kickboxer serán realizadas por el Médico Oficial.
- Un Kickboxer que ha sido noqueado por un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el Réferi Central ha detenido la pelea debido a un traumatismo craneal severo que le impide continuar, será examinado por un médico inmediatamente, y acompañado al hospital en la ambulancia de servicio, si es necesario.
- Un Kickboxer que ha sido noqueado por un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el Réferi Central ha detenido la pelea debido a un traumatismo craneal severo que le impide continuar, no podrá participar en otra competencia o pelea durante un período de al menos 4 semanas después del KO y RSC-H.
- En el caso de más nocauts después del período designado de 4 semanas, el Kickboxer no podrá participar en futuras competencias de Kickboxing de acuerdo con las reglas médicas y reglamentos de WAKO.

- Para los períodos de cuarentena mencionados anteriormente, el Médico en el lugar puede extender el período de cuarentena si es necesario. Además, los médicos en el hospital debido a las pruebas / escaneos de la cabeza pueden extender aún más el período de cuarentena.
- Un período de cuarentena significa que un Kickboxer no puede participar en ninguna competencia de Kickboxing sin importar cuál sea la disciplina. Los períodos de cuarentena son "períodos mínimos" y no se pueden anular, aunque un escaneo de cabeza no muestre lesiones visibles.
- El Réferi Central indicará a los Jueces que marquen KO o RSC-H o RSC en sus hojas de puntuación, cuando haya detenido la pelea debido a la incapacidad del Kickboxer para reanudar la pelea debido a golpes en la cabeza. Lo mismo debe ser informado por el Réferi en Jefe en funciones en ese Ring en el SPORT PASS del Kickboxer. Este también es el resultado Oficial de la pelea y no puede ser anulado.
- Antes de retomar el Kickboxing después de una prohibición, como se describe en los párrafos anteriores, un Médico designado deberá declarar al Kickboxer apto para participar en competencia, después de un examen médico especial.

Artículo 9.2. Procedimiento para Lesiones en General.

- En caso de lesiones, además de KO o RSC-H, el Médico puede determinar un período mínimo de cuarentena y recomendar tratamiento en el hospital.
- Un Médico puede requerir tratamiento inmediato en el hospital.
- Si un Kickboxer o Delegados del país del Kickboxer niegan el consejo de los médicos, el médico informará por escrito inmediatamente al Réferi en Jefe o al Delegado de WAKO que se rechaza toda responsabilidad médica y que queda en manos del Kickboxer y su equipo. Sin embargo, el resultado Oficial y la cuarentena determinada son válidos.

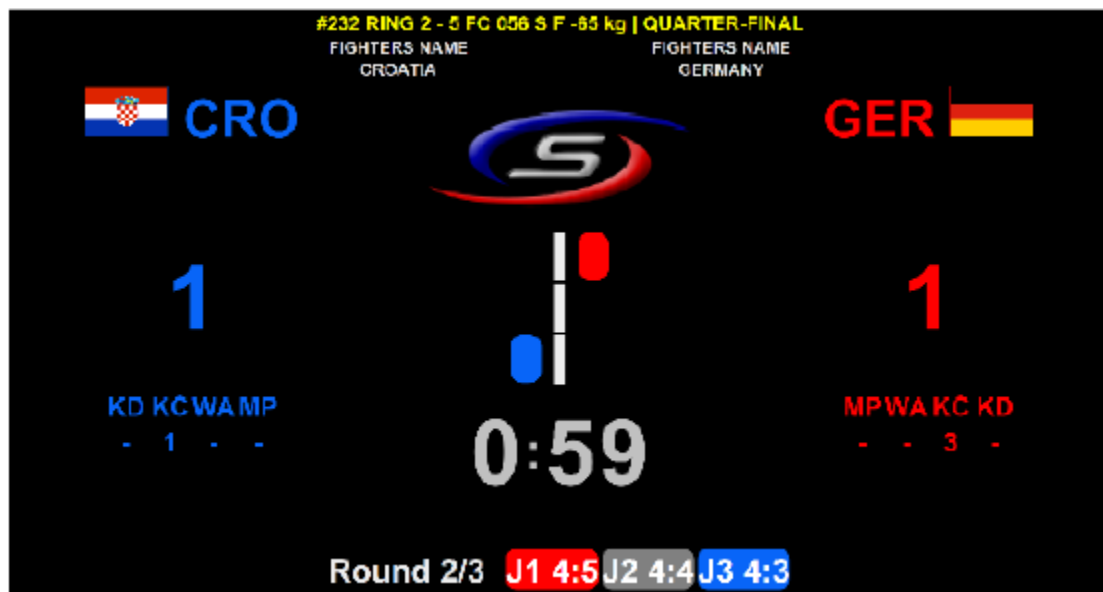
ARTÍCULO 10. SISTEMA ABIERTO DE MARCACIÓN ELECTRÓNICA.

- Para todos los deportes de Ring, deberá utilizarse un Sistema Abierto de Marcación Electrónica.
- El sistema es como sigue: 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 televisión o pantallas enrollables. Faltas, Advertencias, Puntos Menos y el Tiempo también se mostrarán en pantalla, controlados desde la computadora de la secretaría de cada Ring.
- El sistema será administrado por el cronometrador.

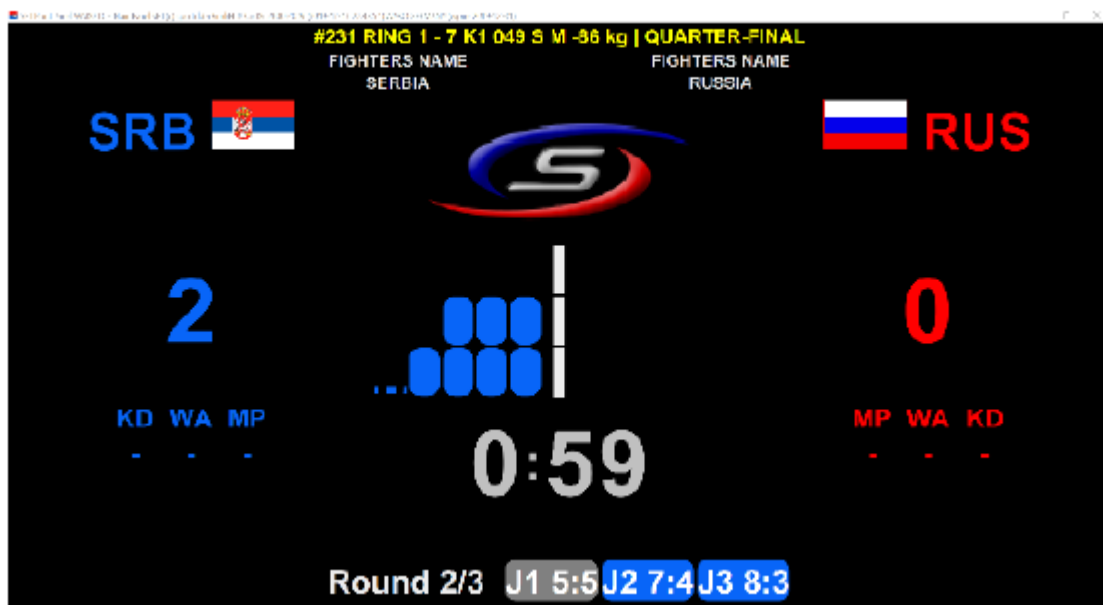
- La pelea y su historia se almacenan como archivo PDF en la computadora.

Ejemplos de pantalla para un Sistema de Marcación Electrónico (FC, LK/K1)

FULL CONTACT



LOW KICK / K1 STYLE



CAPÍTULO 8

REGLAS DE FULL CONTACT



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

Full Contact es una disciplina de Kickboxing donde la intención de un Kickboxer es derrotar al oponente usando técnicas legales con toda su potencia y fuerza. Los ataques deben ejecutarse hacia áreas legales de contacto con enfoque, velocidad, equilibrio y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten ataques en la parte frontal, lateral y superior de la cabeza, en la parte delantera y lateral del torso (por encima de la cintura) y también se permite la técnica de barrido.

ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y VESTIMENTA.

Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección para la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (en dientes superiores o en dientes superiores e inferiores).
- Protección para senos (mujeres Kickboxer) obligatorio su uso debajo del top (corpiño) o camiseta.
- Vendaje para manos (no pegar con cinta).
- Guantes para deportes de contacto (10 Oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la canilla desde debajo de la rodilla hasta la parte superior de los pies).
- Se prohíbe el uso de espinilleras tipo calcetín que cubren la canilla y el empeine.
- Soporte de tobillo "Tobillera" (opcional).
- Protección para los pies (zapatos).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Torso desnudo y pantalón largo para hombres.
- Top deportivo (chaleco) y pantalón largo para mujer.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE GOLPEO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas legales:

- **Cabeza:** Cara, frente y parte lateral.
- **Torso:** Frontal y lateral (arriba de la cintura).
- **Pie:** Al nivel del tobillo (solo para barridas).

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

- Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante toda la pelea.
- Todas las técnicas deben utilizarse con plena potencia.
- No se marcará ninguna técnica que sea parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Artículo 4.1 Técnicas de Mano (Puñetazos).

- Directo (Direct).
- Uppercut
- Gancho

Artículo 4.2. Técnicas de Pies (Patadas).

- Patada frontal (Front Kick).
- Patada lateral (Sidekick)
- Patada circular (Roundhouse Kick).
- Patada de talón (Heel Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada de hacha (Axe Kick).
- Patadas saltando (Jump Kicks).
- Patada girando hacia el torso y la cabeza (Spinning back kick to torso and head).
- Se permite atacar usando la espinilla.

Artículo 4.3. Técnicas de Proyección.

Barridas de pie (solamente a nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y continuar con técnica de mano o el pie o para llevar al oponente desequilibrado a la lona.

ARTÍCULO 5. TÉCNICAS ILEGALES.

Está prohibido:

- Atacar garganta, abdomen bajo, riñones, espalda, piernas, articulaciones, ingle, parte posterior de la cabeza o el cuello y parte superior de los hombros.
- Atacar con rodilla, codo, dar cabezazos, con el pulgar o con el hombro.
- Dar la espalda al oponente, huir, caer, agarre intencional (clinch), técnicas ciegas, lucha libre, proyectar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.

- Ejecutar patadas y golpes por debajo de la cintura.
- Ejecutar patadas a la cadera, rodillas y espinillas.
- Ejecutar patadas de salto mortal.
- Ejecutar golpes de revés (back fist) o golpes de revés girando (spinning back fist).
- Atacar a un oponente que se encuentra atrapado entre las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya está en el piso; esto significa, tan pronto como una mano o rodilla toca el piso.
- Salir o abandonar del Ring.
- Continuar después de la indicación “Stop” (Alto) o “Break” (Rompan) o una vez que ha sonado el final del asalto (round).
- Usar aceite en el rostro o el cuerpo (Vaselina está permitida).
- Escupir o dejar caer el protector bucal voluntariamente.
- Los ataques en el suelo están estrictamente prohibidos: un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el piso. El Réferi Central es responsable de detener inmediatamente la pelea cuando uno de los dos Kickboxers toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies.
- Pisotones a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede conducir a Puntos Menos o a la Descalificación (decisión por mayoría de los jueces).
- Conducta Anti-Deportiva: El Kickboxer solamente recibirá una Advertencia, después de esta se aplicará el procedimiento normal para Penalizaciones y Descalificaciones. Sin embargo, en el caso de una conducta antideportiva grave, el Kickboxer puede ser penalizado con 1 punto menos o ser Descalificado dependiendo de la severidad de la infracción.
- Si un Kickboxer escupe su protector bucal voluntariamente, el Réferi Central debe detener la pelea, detener el tiempo, enviar al oponente a la esquina neutral y dar al infractor una Advertencia Oficial. Si vuelve a hacerlo por segunda ocasión, se le dará 1 punto menos.
- Las violaciones a las reglas y al reglamento pueden, dependiendo de la gravedad, conducir a Advertencias, Puntos Menos e incluso a la Descalificación.

ARTÍCULO 6. NÚMERO DE PATADAS POR ASALTO (ROUND).

- Cada Kickboxer está obligado a ejecutar un mínimo de 6 patadas por round. Deben mostrar claramente la intención de golpear al oponente pateando. El Kickboxer está obligado a ejecutar un mínimo de 18 patadas al final de la pelea (6 por round). Al terminar el primer round, el Contador de Patadas debe informar al Réferi Central y éste al Kickboxer si faltan patadas. El Kickboxer tendrá la oportunidad de recuperar las patadas faltantes en el siguiente round. Si el Kickboxer no recupera las patadas faltantes del primer round, recibirá 1 Punto Menos.

Reglamento WAKO - Capítulo 8 – Reglas de Full Contact

- Si el Kickboxer ejecuta 6 patadas en el primer round, pero no ejecuta las 6 patadas del segundo round, el Réferi Central lo informará al Kickboxer para que pueda recuperar las patadas faltantes en el tercer round. Si el Kickboxer no ejecuta las patadas faltantes en el tercer round, el Réferi Central le dará 1 Punto Menos.
- Si el Kickboxer ejecutó 6 patadas en el primer round y 6 patadas en el segundo round, pero no ejecutó 6 patadas en el tercer round, sin importar cuántas más de 6 patadas ejecutó en el primer y segundo round, el Réferi Central les dará 1 Punto Menos.
- Por violación de esta regla, el Réferi Central puede aplicar un máximo de 2 Puntos Menos a un Kickboxer. Los Puntos Menos por patadas y los Puntos Menos por otras infracciones de las reglas no se acumulan de forma cruzada. Pero si un Kickboxer obtiene un tercer punto menos, será Descalificado automáticamente.

CAPÍTULO 9

REGLAS DE LOW KICK



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

Low Kick es una disciplina de Kickboxing donde la intención de un Kickboxer es derrotar al oponente usando técnicas legales con toda su potencia y fuerza. Los ataques deben ejecutarse hacia áreas legales de contacto con enfoque, velocidad, equilibrio y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten ataques en la parte frontal y lateral de la cabeza y en la parte frontal y lateral del torso. Los ataques (con patadas) también están permitidos a la pierna del oponente (al muslo debajo de la cintura y arriba de la rodilla desde afuera, adentro y atrás). También se permite técnica de barrido.

ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN Y VESTIMENTA.

Artículo 2.1. Equipamiento de Protección Personal.

- Protección para la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (en dientes superiores o en dientes superiores e inferiores).
- Protección para senos (mujeres Kickboxer) obligatorio su uso debajo del top (corpiño) o camiseta.
- Vendaje para manos (no pegar con cinta).
- Guantes para deportes de contacto (10 Oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la espinilla y el empeine).
- Vendaje para pies (opcional). Si se usa, debe cubrirse con soporte de tobillo.
- Soporte de tobillo (es opcional si no se usa vendaje para pies).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Torso descubierto y pantalones cortos para hombres.
- Top deportivo (corpiño) y pantalón corto (sin falda deportiva) para mujeres.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas legales:

- **Cabeza:** Cara, frente y parte lateral.
- **Torso:** Frontal y lateral.
- **Piernas:** Muslo debajo de la cintura y arriba de la rodilla desde afuera, adentro y atrás
- **Pie:** Al nivel del tobillo (solo para barridas).

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante toda la pelea. Todas las técnicas deben utilizarse con plena potencia. No se marcará ninguna técnica que sea parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes, Puñetazos).

- Directo (Direct).
- Uppercut
- Gancho

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).

- Patada frontal (Front Kick) al torso y a la cabeza (no al muslo).
- Patada lateral (Sidekick) al torso y a la cabeza (no al muslo).
- Patada circular (Roundhouse Kick).
- Patada de talón (Heel Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada de hacha (Axe Kick).
- Patadas saltando (Jump Kicks).
- Patada girando hacia atrás hacia el torso y la cabeza no al muslo (Spinning back kick to torso and head).
- Se permite atacar usando la espinilla.

Artículo 4.3. Técnicas de Proyección.

Barridas de pie (solo a nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnica de mano o pie para llevar al oponente desequilibrado a la lona.

ARTÍCULO 5. TÉCNICAS ILEGALES.

Está prohibido:

- Atacar garganta, riñones, espalda, piernas, articulaciones, ingle, cuello nuca y parte superior de los hombros.
- Atacar con rodilla, codo, dar cabezazos, con el pulgar o con el hombro.
- Dar la espalda al oponente, huir, caer, agarre intencional (clinch), técnicas ciegas, lucha libre, proyectar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.

- Ejecutar patadas frontales y laterales (front/side kicks) al lado frontal de la cadera.
- Ejecutar patadas a la rodilla y por debajo la rodilla.
- Ejecutar patadas girando hacia atrás (spinning back Kick) a la parte frontal del muslo.
- Ejecutar puñetazos a las piernas.
- Ejecutar patadas de salto mortal.
- Ejecutar golpes de revés (back fist) o golpes de revés girando (spinning back fist).
- Atacar a un oponente que se encuentra atrapado entre las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya está en el piso; esto significa, tan pronto como una mano o rodilla toca el piso.
- Salir o abandonar del Ring.
- Continuar después de la indicación “Stop” (Alto) o “Break” (Rompan) o una vez que ha sonado el final del asalto (round).
- Usar aceite en el rostro o el cuerpo (Vaselina está permitida).
- Escupir o dejar caer el protector bucal voluntariamente.
- Los ataques en el suelo están estrictamente prohibidos: un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el piso. El Réferi Central es responsable de detener inmediatamente la pelea cuando uno de los dos Kickboxers toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies.
- Pisotones a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede conducir a Puntos Menos o a la Descalificación (decisión por mayoría de los jueces).
- Conducta Anti-Deportiva: El Kickboxer solamente recibirá una Advertencia, después de esta se aplicará el procedimiento normal para Penalizaciones y Descalificaciones. Sin embargo, en el caso de una conducta antideportiva grave, el Kickboxer puede ser penalizado con 1 punto menos o ser Descalificado dependiendo de la severidad de la infracción.
- Si un Kickboxer escupe su protector bucal voluntariamente, el Réferi Central debe detener la pelea, detener el tiempo, enviar al oponente a la esquina neutral y dar al infractor una Advertencia Oficial. Si vuelve a hacerlo por segunda ocasión, se le dará 1 punto menos.
- Las violaciones a las reglas y al reglamento pueden, dependiendo de la gravedad, conducir a Advertencias, Puntos Menos e incluso a la Descalificación.

CAPÍTULO 10

REGLAS DE ESTILO K1





ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

K1 Style es una disciplina de Kickboxing donde la intención de un Kickboxer es derrotar al oponente usando técnicas legales con toda su potencia y fuerza. Los ataques deben ejecutarse hacia áreas legales de contacto con enfoque, velocidad y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten ataques en la parte frontal y lateral de la cabeza y en la parte frontal y lateral del torso. También se permiten ataques (patadas y rodillas) a la pierna del oponente (todas las partes, incluidas las articulaciones). También está permitido sujetar el cuello y los hombros del oponente con una o ambas manos para atacarlo con la rodilla.

ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y VESTIMENTA.

Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad.

- Protección para la cabeza (la parte superior de la cabeza debe estar cubierta).
- Protector bucal (en dientes superiores o en dientes superiores e inferiores).
- Protección para senos (mujeres Kickboxer) obligatorio su uso debajo del top (corpiño) o camiseta.
- Vendaje para manos (no pegar con cinta).
- Guantes para deportes de contacto (10 Oz).
- Protección de ingle (obligatoria para hombres y mujeres).
- Espinilleras (deben cubrir la espinilla y el empeine).
- Vendaje para pies (opcional). Si se usa, debe cubrirse con soporte de tobillo.
- Soporte de tobillo (es opcional si no se usa vendaje para pies).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Torso descubierto y pantalones cortos para hombres.
- Top deportivo (corpiño) y pantalón corto (sin falda deportiva) para mujeres.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas legales:

- **Cabeza:** Cara, frente y parte lateral.
- **Torso:** Frontal y lateral.
- **Piernas:** Todas las partes incluidas las articulaciones.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de manos, pies y rodillas deben usarse por igual durante toda la pelea. Todas las técnicas deben utilizarse con plena potencia. No se marcará ninguna técnica que sea parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje a un oponente.

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes, Puñetazos).

- Directo (Direct).
- Uppercut.
- Gancho.
- Golpe de revés girando.
- Clinch activo (por 5 segundos solamente)

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).

- Patada frontal (Front Kick) al torso y a la cabeza (no al muslo).
- Patada lateral (Sidekick) al torso y a la cabeza (no al muslo).
- Patada circular (Roundhouse Kick).
- Patada de talón (Heel Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada de hacha (Axe Kick).
- Patadas saltando (Jump Kicks).
- Patada girando hacia atrás hacia el torso y la cabeza no al muslo (Spinning back kick to torso and head).
- Se permite atacar usando la espinilla.

Artículo 4.3. Técnicas de Rodilla.

- La rodilla se puede usar para atacar las piernas, el cuerpo o la cabeza del oponente.
- Está permitido sujetar el cuello del oponente con una o ambas manos para atacarlo con la rodilla inmediatamente.
- Solo se permite una rodilla durante un solo ataque si el Kickboxer sostiene el cuello o los hombros del oponente con una o ambas manos.

Artículo 4.4. Técnicas de Proyección.

Barridas de pie (solo a nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnica de mano o pie para llevar al oponente desequilibrado a la lona. No

está permitido proyectar al oponente utilizando solamente las manos, y el Kickboxer no puede lanzar a su oponente usando el torso, las caderas o el hombro.

ARTÍCULO 5. TÉCNICAS ILEGALES.

Está prohibido:

- Atacar garganta, riñones, espalda, ingle, cuello, parte trasera de la cabeza y parte superior de los hombros.
- Agarrar la pierna del oponente por cualquier razón incluso por un instante y ejecutar cualquier técnica mientras lo agarra.
- Ejecutar patadas frontales o laterales a la parte frontal del muslo, rodilla o espinilla. Esto aplica también para ataques con rodilla.
- Ejecutar más de un ataque de rodilla mientras se tiene agarrado con las dos manos al oponente por el cuello o los hombros.
- Ejecutar patadas girando hacia atrás (spinning back Kick) a la parte frontal o lateral del muslo.
- Ejecutar puñetazos a las piernas.
- Ejecutar patadas de salto mortal.
- Atornillar, levantar y girar al oponente de lado a lado.
- Atacar con el codo, la cabeza, el pulgar o los hombros.
- Dar la espalda al oponente, huir, caer, agarre intencional (clinch), técnicas ciegas, lucha libre, proyectar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Atacar a un oponente que se encuentra atrapado entre las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya está en el piso; esto significa, tan pronto como una mano o rodilla toca el piso.
- Salir o abandonar del Ring sin la orden del Réferi.
- Continuar después de la indicación “Stop” (Alto) o “Break” (Rompan) o una vez que ha sonado el final del asalto (round).
- Usar aceite en el rostro o el cuerpo (Vaselina está permitida).
- Escupir o dejar caer el protector bucal voluntariamente.
- Las violaciones a las reglas y al reglamento pueden, dependiendo de la gravedad, conducir a Advertencias, Puntos Menos e incluso a la Descalificación.