

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 (Trocen).
- 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.

Reglamento WAKO - Capítulo 2 – Reglas Generales de Tatami

- 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 réferis 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:

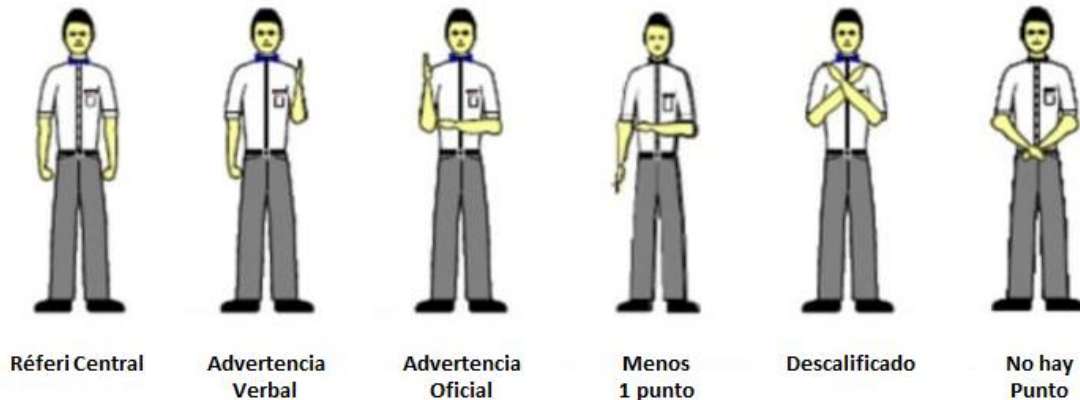
Advertencias Oficiales	Penalización
1ª ADVERTENCIA OFICIAL	
2ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
3ª ADVERTENCIA OFICIAL	- 1 pt
4ª ADVERTENCIA OFICIAL	DESCALIFICACIÓN

- 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.

