

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 contruirdos 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

Reglamento WAKO - Capítulo 7 – Reglas Generales de Ring

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 Nocaute (KO)

- “Victoria por Nocaute (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 Nocaute 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.

Reglamento WAKO - Capítulo 7 – Reglas Generales de Ring

- 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.

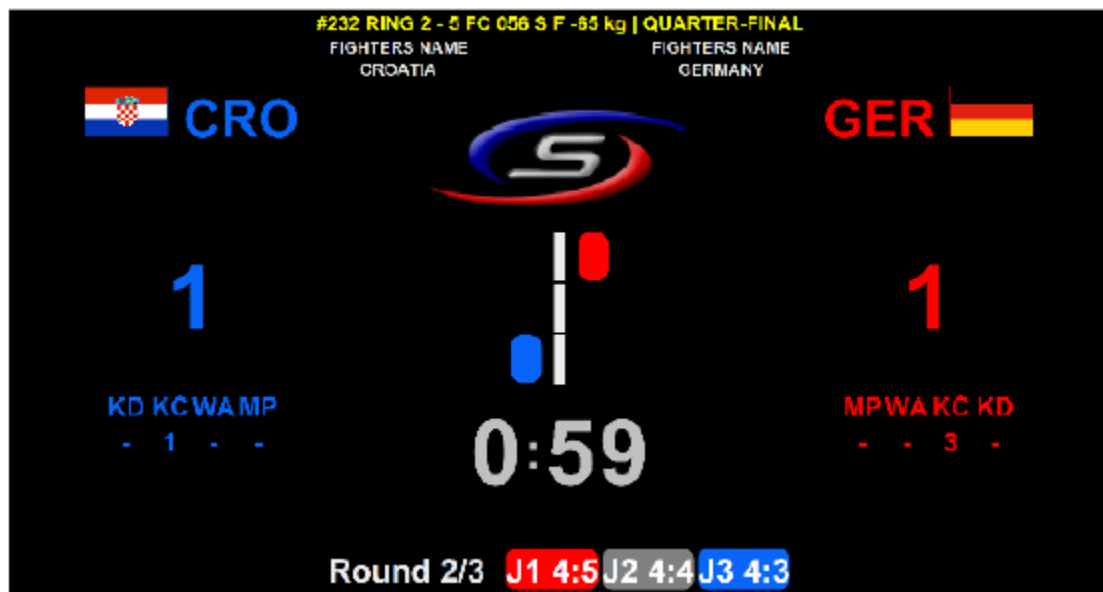
ARTÍCULO 10. SISTEMA ABIERTO DE MARCACIÓN ELECTRÓNICA.

- 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

