

**Asociación Mundial de  
Kickboxing  
Asociación Mundial de Karate**



Reglamento oficial de  
los deportes de combate  
para aficionados 2019

## ÍNDICE

### SECCIÓN I: REGLAMENTOS Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

REGLA 1: WKA

REGLA 2: ADHESIÓN A LOS ESTATUTOS/REGLAMENTOS NACIONALES Y ESTATALES REGLA 3: CONDICIÓN DE AFICIONADO

REGLA 4: DOPING

REGLA 5: INSCRIPCIÓN Y LICENCIAS REGLA

6: INSCRIPCIONES EN EL LIBRO DEL DEPORTE DE LA WKA

REGLA 7: PERIODOS DE PROHIBICIÓN TRAS UN DERRIBO DE CABEZA REGLA 8: IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES

REGLA 9: EXCEPCIONES A LOS REQUISITOS DE NACIONALIDAD REGLA 10: CATEGORÍAS DE EDAD

REGLA 11: PESO

REGLA 12: RECONOCIMIENTO MÉDICO

REGLA 13: ZONAS DE COMBATE

REGLA 14: ÁRBITROS

### SECCIÓN II: BOXEO, KICKBOXING, LOW KICK, REGLAS ORIGINALES DE KICKBOXING DE LA WKA (K-1), GLORY RULES, THAIBOXING Y MUAY THAI FULL RULES

REGLA 1: CLASES DE PESO

REGLA 2: COMPETICIONES DE NIVEL MUNDIAL

REGLA 3: LA ASISTENCIA DE UN PERSONAL MÉDICO

REGLA 4: NÚMERO Y DURACIÓN DE LA RONDA

REGLA 5: INDUMENTARIA

REGLA 6: REGLAS DE CONDUCTA DENTRO Y FUERA DEL RING

REGLA 7: EL COMPETIDOR

REGLA 8: EL EQUIPO DEL COMPETIDOR

REGLA 9: SEGUNDOS

REGLA 10: CLASIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES REGLA 11: REGLAS DE PUNTUACIÓN DE LA DIVISIÓN AMATEUR

REGLA 12: TÉCNICAS LEGALES

NORMA 13: TÉCNICAS ILEGALES

REGLA 14: DISPOSICIONES ESPECIALES PARA LOS JÓVENES REGLA 15: AMONESTACIONES Y PUNTOS NEGATIVOS

ARTÍCULO 16: PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES

### SECCIÓN III: ARTES MARCIALES MIXTAS (MMA)

REGLA 1: CLASES DE PESO

REGLA 2: COMPETICIONES DE NIVEL MUNDIAL

REGLA 3: ASISTENCIA DEL PERSONAL MÉDICO

REGLA 4: ÁREA DE LUCHA

REGLA 5: NÚMERO DE RONDA Y

LONGITUD REGLA 6: INDUMENTARIA

REGLA 7: NORMAS DE CONDUCTA DENTRO Y FUERA DEL RING

REGLA 8: EL COMPETIDOR

REGLA 9: EL EQUIPO DEL COMPETIDOR

REGLA 10: SEGUNDOS

REGLA 11 CLASIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES REGLA 12 REGLAS DE PUNTUACIÓN DE LA DIVISIÓN AMATEUR

**REGLA 13: TÉCNICAS LEGALES**  
**REGLA 14: TÉCNICAS ILEGALES**  
**REGLA 15: DISPOSICIONES ESPECIALES PARA**  
**LOS JÓVENES REGLA 16: AMONESTACIONES Y**  
**PUNTOS NEGATIVOS**  
**ARTÍCULO 17: PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES**

#### **SECCIÓN IV: SUBMISSION GRAPPLING**

**REGLA 1: ADMISIÓN AL TORNEO**  
**ADMISIÓN AL TORNEO REGLA 2: ÁREA**  
**DE COMBATE**  
**REGLA 3: PESAJE**  
**REGLA 4: ÁRBITROS, CRONOMETRADORES Y**  
**ANOTADORES REGLA 5: CATEGORÍAS DE EDAD**  
**REGLA 6: REGLAS ADICIONALES DE CLASE Y DIVISIÓN REGLA 7:**  
**CLASES DE PESO**  
**REGLA 8: VESTIMENTA PARA LAS DIVISIONES GI (BJJ) Y**  
**NO GI REGLA 9. NIVELES DE EXPERIENCIA Y NIVELES DE**  
**CINTURÓN NIVELES DE EXPERIENCIA Y NIVELES DE**  
**CINTURÓN**  
**REGLA 10: REGLAS PARA LAS DIVISIONES GI Y NO**  
**GI REGLA 11: REGLAS ADICIONALES PARA**  
**DIVISIONES NO GI REGLA 12: PUNTUACIÓN**  
**REGLAS ADICIONALES PARA DIVISIONES GI REGLA**  
**13: PUNTUACIÓN**  
**REGLA 14: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS**

## **SECCIÓN I: REGLAMENTOS Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS**

**01 Este reglamento sustituye a todos los anteriores. Refleja el reglamento oficial de competición de la WKA (Asociación Mundial de Kárate y Kickboxing).**

**02 Estas normas actuales son válidas para los miembros de todos los Estados, aunque puede tenerse en cuenta la legislación local, en caso de que ésta exija tales ajustes.**

### **REGLA 1 WKA**

**01 WKA (originalmente World Karate Association) significa Asociación Mundial de Kárate y Kickboxing con sede en Nueva Zelanda, que también opera como Asociación Mundial de Kickboxing. Las federaciones nacionales afiliadas son miembros de la WKA.**

**02 LA SEDE MUNDIAL DE LA WKA (WKA HQ) tiene su sede en Nueva Zelanda, en 9c Wainui, Silverdale, Auckland, Nueva Zelanda.**

**03 El Comité Ejecutivo de la WKA se define como los presidentes mundiales de la WKA, todos los vicepresidentes senior y los vicepresidentes.**

### **NORMA 2 ADHESIÓN A LOS ESTATUTOS/REGLAMENTOS NACIONALES Y ESTATALES**

**01 Las normas de la WKA Amateur deben respetarse a menos que entren en conflicto con las normas locales, estatales o nacionales. En caso de conflicto, las normas locales, estatales o nacionales tendrán prioridad sobre este reglamento.**

**02 Los estatutos de la organización nacional de la WKA deben ser aprobados por el ejecutivo de la WKA.**

### **REGLA 3 CONDICIÓN DE AFICIONADO**

**01 El término "Amateur" se utiliza para referirse a los competidores de Boxeo, Kickboxing, Low Kick, reglas originales de Kickboxing de la WKA (K-1), GLORY RULES, Thaiboxing, Full Rules Muay Thai, MMA (Artes Marciales Mixtas) y Submission Grappling.**

**Sin embargo, en este reglamento se utiliza para describir a todos los competidores no profesionales.**

**02 Los aficionados son todos los competidores que no cumplen una o más de las siguientes condiciones:**

**(1) El competidor tiene un contrato profesional.**

**(2) El competidor ha participado en un encuentro de más de 5 rondas.**

**(3) El competidor figura en una lista Pro-Rank de una de las siguientes organizaciones u organizaciones similares:**

- a) ISKA**
- b) IKF**
- c) WAKO PRO**
- d) WKA**
- e) WKF**

**f) WTKA**

- g) WMC**
- h) WPKA**
- i) OMB**
- j) CMB**
- k) IBF**

**(3 bis) La lista anterior no es completa. Es sólo una muestra. Por lo tanto, también deben tenerse en cuenta otras organizaciones de naturaleza similar.**

**(3b) Si un competidor cree que puede estar incluido en una lista Pro-Rank cuando no debería estarlo, debe informar de ello a su federación nacional y solicitar la confirmación de su condición de aficionado. También es responsabilidad del competidor ponerse en contacto con la organización que le incluye en la lista. La Asociación decidirá sobre la solicitud de permanecer clasificado como aficionado.**

**El estatus de aficionado se concederá mientras la solicitud esté pendiente.**

**(4) Los No Aficionados no pueden participar en eventos de Aficionados, especialmente en los Campeonatos del Mundo de Aficionados. Si la Asociación descubriera la participación de un competidor No Aficionado en dichos eventos, se podrían considerar una o más de las siguientes consecuencias:**

**(4a) Descalificación del no aficionado**

**(4b) Prohibición de participación y tiempo a determinar por la**

**Asociación (4c) Multa de \$500 USD**

**(4d) Revocación del título ganado, mientras que la revocación del título mundial requiere la aprobación del Comité Ejecutivo de la WKA.**

#### **REGLA 4 DOPING**

**01 Está prohibido utilizar cualquier sustancia para aumentar el rendimiento si dicha sustancia está prohibida por una de las organizaciones competentes como sustancia dopante (COI, Agencia Antidopaje, Comité Olímpico Nacional, etc.).**

**02 El supervisor de la WKA, los promotores de torneos y el médico oficial pueden y pueden realizar pruebas. Otras organizaciones o personas calificadas y autorizadas también podrán realizar dichas pruebas cuando así lo dicte la legislación local.**

**03 Los competidores que intencionadamente eviten o eludan dichos controles, o intenten obstruir o manipular a los examinadores de cualquier forma, pueden ser descalificados y vetados durante un periodo de tiempo, a determinar por la Asociación.**

**04 Debe respetarse la intimidad, especialmente de los niños y las mujeres competidoras. Las pruebas de dopaje deberán ser realizadas por una persona calificada del mismo sexo. Cuando esto no esté disponible, un supervisor de la WKA del mismo sexo deberá supervisar la recogida de las muestras para los controles.**

#### **ARTÍCULO 5 REGISTRO Y AUTORIZACIÓN**

**01 Los competidores que deseen ser inscritos y autorizados por la Asociación deberán cumplir las siguientes condiciones:**

- (1) Rellenar el formulario de inscripción/licencia de la WKA.**
- (2) Rellene la exención de responsabilidad de la asociación.**
- (3) Muestre una prueba de identidad (es decir, permiso de conducir válido, identificación estatal o pasaporte).**
- (4) Todos los competidores deben tener licencia de su asociación nacional de la WKA o de su representante.**
- (5) Para obtener la licencia, todos los competidores deberán presentar un examen médico (en el formulario aprobado por la Asociación) con una antigüedad no superior a 12 meses desde la fecha del combate, suscrito por un médico. Los competidores de las divisiones Full Contact también deben presentar resultados negativos en los análisis de sangre de VIH, antígeno de superficie de la hepatitis B y anticuerpos de la hepatitis C con una antigüedad no superior a 6 meses desde la fecha del combate. Pueden exigirse pruebas médicas adicionales según la jurisdicción estatal o local. Los competidores también deberán someterse a un reconocimiento médico antes de cada combate, realizado por un médico autorizado y con licencia (a discreción de la Asociación, también podrán exigirse otros exámenes, especialmente a los competidores mayores de 35 años).**
- (6) No tener ninguna razón médica o de otro tipo que les impida participar en el evento. Además, el competidor no deberá tener ninguna suspensión médica vigente emitida por ninguna comisión atlética estatal u organismo sancionador reconocido. El competidor podrá proporcionar directamente a la sede de la WKA la documentación necesaria para levantar dicha suspensión con la WKA.**
- (7) Las mujeres participantes no deben estar embarazadas.**
- (8) En el caso de un competidor menor de 18 años, los padres del competidor deberán firmar una Exención de Responsabilidad para Jóvenes.**
- (9) Los competidores que deseen ser admitidos en competiciones o torneos internacionales deberán adquirir un libro de deportes de la WKA y tener un sello de licencia válido para el año de licencia en curso.**

#### **REGLA 6 INSCRIPCIONES EN EL LIBRO DE DEPORTES DE LA WKA**

**01 Los competidores que deseen ser admitidos en competiciones o torneos internacionales deberán adquirir un libro de deportes de la WKA y tener un sello de licencia válido para el año de licencia en curso. Los oficiales de competiciones o torneos internacionales son responsables de realizar las siguientes anotaciones en el libro de deportes de la WKA.**

- (1) Lugar, fecha y nombre del acto**
- (2) Hecho de que el competidor haya participado en el evento**
- (3) Disciplina y puesto (1º, 2º, 3º) del competidor**
- (4) El hecho (información) de cualquier golpe en la cabeza.**

#### **REGLA 7 PERIODOS DE PROHIBICIÓN TRAS UN GOLPE EN LA CABEZA**

**01 30 días después de cualquier nocaut técnico (TKO)**

**02 60 días después del primer golpe en la cabeza en 12 meses**

**02a Si se produce una pérdida de consciencia como consecuencia de un golpe en la cabeza, será necesaria la autorización de un médico para que la Asociación permita seguir compitiendo.**

**03 Se requiere el visto bueno de un médico para que la Asociación permita seguir compitiendo después del segundo golpe en la cabeza en un plazo de doce meses.**

#### **REGLA 8 IDENTIFICACIÓN DE LOS CONCURSANTES**

**01 En los torneos o competiciones internacionales, los competidores deben demostrar su identidad y nacionalidad mostrando un documento de identidad expedido por el gobierno.**

**02 Los competidores que muestren una tarjeta de identificación emitida por la sede central de la WKA en la que aparezca el número MAP de 5 dígitos, y a los que ya se les haya escaneado su pasaporte o documento de identidad, no necesitarán mostrar más identificación.**

#### **REGLA 9 EXCEPCIONES A LOS REQUISITOS DE NACIONALIDAD**

**01 Un concursante puede demostrar sus relaciones especiales con un país distinto al de su nacionalidad (el país "elegido") presentando a la Asociación uno de los siguientes documentos:**

**(1) Partida de nacimiento del país elegido**

**(2) Certificado de matrimonio con nacionalidad del país elegido**

**(3) Prueba de residencia permanente en el país elegido**

**02 Los competidores deberán presentar una solicitud por escrito para iniciar el proceso de "país de elección" a través de la federación nacional, que a su vez remitirá la solicitud a la Asociación.**

**03 Los concursantes que hayan elegido un país sólo podrán cambiar de país tras obtener una nueva nacionalidad o tras trasladarse a otro país para residir permanentemente.**

**04 El Comité Ejecutivo de la WKA tiene derecho a decidir sobre dichas solicitudes, que deberán presentarse al menos un mes antes de la competición en la que el competidor pretenda participar.**

#### **REGLA 10 CATEGORÍAS DE EDAD**

**01 La fecha límite es siempre un día después del último día del concurso.**

**02 Un joven, definido como cualquier competidor menor de 18 años, puede competir en las divisiones aprobadas por la Asociación para competidores juveniles.**



**03 Un adulto, mayor de 18 años, (para Boxeo, Kickboxing, Low Kick, Original WKA Kickboxing (K-1), GLORY RULES, Thaiboxing, Full Rules Muay Thai, y MMA (Mixed Martial Arts)) puede empezar el día de corte.**

**04 Un veterano, de 35 años o más, puede empezar el día de corte. No hay categoría de veterano en Boxeo, Kickboxing, Low Kick, Original WKA Kickboxing (K-1), GLORY RULES, Thaiboxing, Full Rules Muay Thai y MMA (Artes Marciales Mixtas).**

**Se podrán hacer excepciones después de que se haya completado y enviado a la sede central de la WKA un informe exhaustivo de examen físico profesional para todos los veteranos que deseen competir en una categoría de adultos.**

**05 El grappling por sumisión incluye las siguientes clases de edad: Niños, Adolescentes, Adultos, Ejecutivos y Maestros. Para más información, consulte la Sección V, Reglas 5-7.**

#### **REGLA 11 PESAJE**

**01 El pesaje debe realizarse al menos dos horas antes de la primera competición.**

**02 Los pesajes deberán ser llevados a cabo por oficiales de la WKA y realizarse el mismo día del evento, a menos que se acuerde lo contrario. En competiciones internacionales, los oficiales deberán ser de diferentes países, y el pesaje deberá realizarse el día anterior a las competiciones.**

**03 En general, no habrá tolerancia. Un competidor adulto que lleve pantalones cortos ligeros o ropa interior recibirá una tolerancia de una libra/450g. Un competidor adulto que no lleve ropa no recibirá ninguna tolerancia. Los hombres sólo podrán llevar pantalones cortos ligeros para el pesaje. Las mujeres sólo podrán llevar pantalones cortos ligeros y una camiseta ligera o sujetador deportivo.**

**04 Los competidores que no hagan peso dispondrán de una hora dentro de la sesión de pesaje asignada y no podrán recortar más del dos por ciento de su peso corporal en este plazo de una hora.**

**05 En los torneos internacionales, salvo dos excepciones que se enumeran a continuación, sólo se permiten 3 participantes de cada país y por cada división de peso.**

**(5a) Durante los torneos de selección nacional y los campeonatos del mundo, el peso de los juniors puede cambiar significativamente. Por lo tanto, una división de peso/clase de edad puede tener overbooking, siempre y cuando el overbooking resulte de un cambio de peso o cambio de edad del junior que haya tenido lugar después de las eliminaciones nacionales. Por país, se permite un máximo de diez overbookings en total para las divisiones juniors (masculina y femenina), siempre que nunca haya más de cinco competidores del mismo país en cualquier división de peso o clase de edad.**

#### **ARTÍCULO 12 RECONOCIMIENTO MÉDICO**

**01 Para obtener la licencia, todos los competidores deberán presentar un examen médico con una antigüedad no superior a 12 meses en un formulario oficial de examen físico para aficionados de la WKA, suscrito por un médico. Se requerirá un nuevo examen cada 12 meses. También se requiere que los competidores pasen un reconocimiento médico antes de cada evento, realizado por un médico autorizado y con licencia.**

**02 Además, se podrá exigir a los competidores que presenten resultados negativos en los análisis de sangre de VIH, antígeno de superficie de la hepatitis B y/o anticuerpos de la hepatitis C, de acuerdo con la jurisdicción estatal y local, así como con la política de la Asociación.**

**03 Los competidores también deben pasar un reconocimiento médico antes de cada evento, realizado por un médico autorizado.**

**04 A discreción de la Asociación, también podrán exigirse otros exámenes, en particular a los competidores mayores de 35 años.**

**05 Los competidores no deben tener ninguna razón médica o de otro tipo que les impida participar en el evento. Además, un competidor no debe tener ninguna suspensión médica vigente emitida por ninguna comisión atlética estatal u organismo sancionador reconocido. El competidor podrá proporcionar directamente a la sede de la WKA la documentación necesaria para levantar dicha suspensión con la WKA.**

**06 Los competidores deben mostrar un visto bueno de un médico, revisado por la Asociación, después de haber perdido el conocimiento debido a un golpe en la cabeza, o después del segundo golpe en la cabeza en un plazo de doce meses.**

**07 Las mujeres participantes no deben estar embarazadas.**

**08 Si un competidor nacional no tiene licencia de la Asociación para el año en curso en el momento del examen físico y del pesaje, no se le permitirá competir.**

**09 Si un competidor no está en posesión de su Fight-Book con el sello de licencia anual de la WKA en un torneo internacional en el momento del reconocimiento físico y el pesaje, no se le permitirá competir.**

### **REGLA 13 ZONAS DE COMBATE**

**01 Anillos de caja:**

**(1) Las competiciones de boxeo y kickboxing se celebrarán dentro de un ring. El ring de boxeo debe cumplir las normas de la AIBA (Asociación Internacional de Boxeo Amateur).**

**(2) Los componentes del cuadrilátero, incluidas todas las protecciones laterales y las cuerdas, deben inspeccionarse para comprobar su idoneidad y seguridad antes de la primera competición.**

**(3) Cada lado del anillo de caja cuadrada (la longitud de la cuerda en un lado) debe tener un mínimo de 4,5 metros y un máximo de 6,00 metros. Constará de cuatro cuerdas.**

**(4) El diámetro mínimo de cada una de las cuatro cuerdas será de 2,5 cm (1").**

**(5) La cuerda más baja debe colocarse a 33 cm (13") por encima de la plataforma, mientras que la cuerda superior debe colocarse como máximo a 1,30 m por encima de la plataforma.**

**(6) Todas las cuerdas deben cubrirse con materiales blandos bien ajustados.**

**(7) Las cuatro esquinas deben ser de metal. La distancia diagonal entre esquinas opuestas no debe superar los 10,6 metros (medida exterior).**

**(8) La altura de las esquinas no debe ser superior a 1,30 metros (52") por encima de la plataforma del ring.**

**(9) Todas las esquinas deben cubrirse con cojines de uso común para evitar posibles lesiones.**

**(10) La plataforma en sí no puede colocarse a más de 1,20 m por encima del nivel del suelo. Debe cubrirse con un material amortiguador por debajo de la capa de suelo anular.**

**(11) Se colocarán escaleras en las esquinas roja y azul y en una esquina blanca.**

**(12) Los entrenadores deberán disponer de sillas suficientes.**

**(13) Las mesas de arbitraje deberán estar equipadas con los siguientes elementos:**

- Listas de piscinas
- Tarjetas de puntuación o clickers
- Cronómetro de mesa y cronómetro de mano como reserva
- Señal acústica (timbre, silbato o bocina)
- Papeles y lápices de repuesto
- PC e impresora (opcional)

**(14) Las mesas y sillas de los jueces se situarán a lo largo de los otros tres lados del ring box.**

**(15) Si sólo se utiliza un anillo, se dispondrá de espacio suficiente en la mesa de arbitraje para los médicos y/o el personal de emergencia.**

**(16) Para evitar posibles lesiones, los equipos de fotografía y vídeo deberán estar acreditados y recibir instrucciones específicas de la Asociación y la promoción.**

**02 Las competiciones de MMA podrán utilizar zonas de combate enjauladas previamente aprobadas por la Asociación. Para conocer los requisitos específicos, consulte la Sección IV, Regla 4.**

**03 Submission Grappling: para las áreas de competición apropiadas para Submission Grappling, consulte la Sección V, Regla 2.**

## **REGLA 14 ÁRBITROS**

**01 Todas las disposiciones de este artículo establecen las obligaciones básicas de los árbitros. Los árbitros también deben cumplir otras condiciones, requisitos y deberes establecidos en otros documentos oficiales de la WKA relacionados con los árbitros, que se publican en la página web de la WKA.**

**(1) Todos los árbitros deben estar formados y certificados por la Asociación.**

**(2) Todos los árbitros deben cumplir las normas de formación continua para conservar la certificación.**

### **02 Categorías de árbitros internacionales**

**(1) Los árbitros de las categorías "A", "B" y "C" se identificarán mediante tarjetas identificativas de distinto color con la inscripción "ÁRBITRO".**

**(2) Un árbitro de clase A debe participar en los Campeonatos del Mundo de la WKA como árbitro de clase B durante 3 años (3 veces) y también aprobar el examen de árbitro de clase A. Un árbitro de clase A también debe tener suficientes conocimientos de inglés.**

**(3) Un árbitro de clase B debe participar en los Campeonatos del Mundo de la WKA como árbitro de clase C durante 3 años (3 veces) y también aprobar el examen de árbitro de clase B. Un árbitro de clase B también debe tener suficientes conocimientos de inglés.**

**(4) Un árbitro de clase C debe tener 3 años de práctica en el arbitraje como árbitro nacional de primera clase y también aprobar el examen de árbitro de clase C. Un árbitro de clase C también debe tener conocimientos suficientes de inglés.**

**(5) La sede central de la WKA organiza super seminarios para árbitros una vez al año antes de los Campeonatos del Mundo de la WKA con el fin de formar y otorgar licencias a los árbitros de clase "A", "B" y "C". Asistir a estos seminarios y superar con éxito un examen, así como un conocimiento suficiente del inglés (el idioma oficial de la WKA), son las condiciones para convertirse en árbitro de clase "A", "B" o "C".**

**(6) Cada país es responsable de su propia formación y licencia de árbitros de categoría según el programa de enseñanza y conferencias de la WKA para árbitros de categoría nacional. Sin embargo, la WKA también puede ofrecer seminarios.**

**(7) Los árbitros autorizados se registran en una base de datos central. Sus nombres, categorías, nacionalidades y se publicarán en el sitio web oficial de los miembros de la WKA ([www.wkaassociation.org](http://www.wkaassociation.org)).**

### **03 El poder de los árbitros de las clases A, B y C**

**(1) Un árbitro de clase A tiene derecho a ser árbitro principal e inspector de ring en los campeonatos del mundo de la WKA y a actuar como supervisor en las competiciones por títulos internacionales. Un árbitro de clase A de la WKA no puede tener ningún otro cargo directivo en la WKA.**

**(2) Un árbitro de clase B tiene derecho a ser árbitro en las finales de los Campeonatos del Mundo de la WKA y a actuar como árbitro o juez en competiciones por títulos internacionales. Un árbitro de clase B tiene derecho a ser inspector de ring en los Campeonatos del Mundo de la WKA si no hay un árbitro de clase A disponible.**

**(3) Un árbitro de clase C tiene derecho a ser árbitro en las competiciones eliminatorias de los Campeonatos del Mundo de la WKA y a actuar como juez en las competiciones por títulos nacionales.**

### **04 Conflicto de intereses**

**(1) En las competiciones de campeonatos continentales y mundiales, el equipo arbitral tiene dos opciones de composición:**

**(a) Un árbitro de la nacionalidad del competidor de esquina roja, un árbitro de la nacionalidad del competidor de esquina azul, y uno o más árbitros de la nacionalidad de los competidores de esquina ni roja ni azul.**

**(b) Todos los árbitros de diferentes nacionalidades, excluidas las nacionalidades de los competidores de las esquinas roja y azul.**

**(2) Si un árbitro tiene varias nacionalidades o si, basándose en la excepción del principio de nacionalidad, ha elegido un país, dicho árbitro deberá retirarse siempre que un competidor sea de una de las nacionalidades de los árbitros o de su país de elección.**

**(2a) La regla sobre la nacionalidad de los árbitros sólo puede infringirse por decisión del supervisor y únicamente en caso de que no haya suficientes árbitros de diferentes nacionalidades en el torneo.**

**(3) Es responsabilidad del árbitro informar de cualquier posible conflicto de intereses. En caso de omisión, los miembros presentes de la WKA, tras consultar con el Head Referee, podrán imponer una o varias de las siguientes medidas:**

**(a) Advertencia**

**(b) Exclusión de la participación como árbitro en el evento.**

**(c) Reducción de la indemnización del árbitro**

**(d) Retirada de la licencia de árbitro durante un periodo de tiempo determinado por la sede de la WKA.**

#### **05 El árbitro principal**

**(1) Deberá designarse un árbitro principal para cada competición.**

**(2) En una competición con varias áreas de competición o rings, el Head Referee nombrará Ring Inspectors, que supervisarán la aplicación del reglamento de la WKA en un área de combate o ring.**

**(3) El Head Referee podrá sustituir a los árbitros que no hayan sido manifiestamente neutrales o que hayan infringido las reglas oficiales de competición de la WKA. En tales casos, el Head Referee podrá anular sus decisiones.**

#### **06 Inspectores de anillas**

**(1) En cada área de combate, el jefe de los árbitros será el inspector de ring. Él o ella será responsable de la correcta aplicación de todas las reglas de WKA en su área de combate. Es responsabilidad del inspector de ring colocar a los árbitros en su área de competición o ring de acuerdo con sus nacionalidades o afiliaciones con escuelas, clubes o competidores particulares.**

**(2) El inspector de pista informará de los resultados siguiendo las instrucciones del juez árbitro.**

**(3) En eventos con una sola área de competición o ring, el Supervisor actúa como Inspector de Ring.**

#### **07 El supervisor o funcionario jefe**

**(1) El Supervisor será responsable de dirigir a todos los árbitros y de supervisar el trabajo en todas las áreas de competición y/o rings. Se asegurará de que**

horario funcionará. El Supervisor también garantizará la seguridad del púgil asegurándose de que el equipo médico obligatorio esté presente.

**(2)** El supervisor forma parte del equipo de organización de eventos de la WKA para los campeonatos del mundo. Para eventos internacionales o galas, será designado por la sede central de la WKA y enviará un informe sobre el evento a la sede central de la WKA.

## **08 Protestas**

**(1)** Las decisiones del médico oficial pueden protestarse ante el segundo médico presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.

**(2)** Las protestas sólo son posibles en las siguientes situaciones, y se considerarán tras la remisión de una cuota de 100 USD en efectivo al Ring-Inspector o al Árbitro Principal:

**(a)** Existe un acuerdo probado entre los árbitros y/o jueces.

**(b)** La suma matemática de las puntuaciones es incorrecta.

**(c)** Se ha producido una confusión evidente entre la esquina roja y la azul.

**(d)** Se violaron las reglas oficiales de la WKA.

**(3)** Las grabaciones de vídeo no pueden utilizarse para justificar una protesta.

**(4)** Una protesta no detendrá la competición. Sin embargo, el Árbitro Principal podrá interrumpir la continuación de los combates durante un breve periodo de tiempo si el resultado de la protesta tiene una influencia significativa en el desarrollo de la competición.

**(5)** Después de escuchar la protesta de ambos entrenadores, así como los comentarios del árbitro, el Árbitro Principal tomará la decisión final.

**(6)** Las tasas de protesta irán a la cuenta general del fondo de la sede central de la WKA para futuras formaciones y desarrollo de árbitros.

**(7)** Si se presenta una protesta después de la competición, la sede central de la WKA tomará la decisión tras escuchar la protesta de ambos entrenadores, así como los comentarios del árbitro. La federación nacional tiene un límite de 30 días para pronunciarse sobre una protesta.

**(8)** Si la decisión de una protesta conduce a la pérdida de un título europeo o mundial, la decisión final sólo podrá ser tomada por el Comité Ejecutivo de la WKA.

## **09 Atuendo**

**(1)** Los árbitros vestirán una camisa de la Asociación adecuada al nivel de formalidad exigido por la prueba individual (polo o camisa abotonada), pantalones negros y calzado deportivo negro.

**(2)** Para minimizar las lesiones, está prohibido que los árbitros lleven joyas, relojes, bolígrafos, hebillas de cinturón grandes, zapatos de suela dura, etc. Los jueces están exentos de esta norma, ya que no es posible el contacto corporal con los competidores.

**(3) Se requiere el uso de guantes médicos.**

**(4) Para competiciones o torneos internacionales:**

**(a) Durante las competiciones previas a la eliminación y hasta las semifinales, se permite el uso de camisetas o polos con la inscripción "OFFICIAL" o "REFEREE". Todos los árbitros deberán llevar pantalones negros.**

**(b) Para las finales o las competiciones por el título, todos los árbitros deberán llevar pantalón negro y camisa blanca de vestir. Cuando sea necesario, también se podrá exigir una americana negra.**

**10 Inscripción de árbitros por país para los campeonatos del mundo**

**(1) Cada país deberá contar con el siguiente número de árbitros:**

- **0-4 competidores: sin árbitro**
- **5-25 competidores: 1 árbitro (clase A o B)**
- **26-50 competidores: 2 árbitros (ambos A o B)**
- **51-75 competidores: 3 árbitros (como mínimo un A y un B)**
- **76-100 competidores: 4 árbitros (como mínimo un A y un B)**
- **101-125 competidores: 5 árbitros (como mínimo un A y dos B)**
- **126+ competidores: 6 árbitros (como mínimo un A y dos B)**

**(2) Cada país que no cumpla su requisito de árbitros será multado con 250 euros por cada árbitro que falte. El dinero se ingresará en la cuenta general de la sede central de la WKA.**

**(3) Los países que preinscriban a sus árbitros para los campeonatos y reciban la confirmación de la WKA tendrán prioridad.**

**(4) El pago del árbitro se predeterminará antes del evento y dependerá de la clase de cada árbitro.**

**(5) El pago deberá efectuarse la mañana de las rondas finales de la competición, antes de que comiencen dichas rondas.**

**(6) El organizador/anfitrión será responsable del cuidado de los árbitros. Deberá poner a disposición de los árbitros salas separadas con comida y bebida. Además, deberá haber agua mineral en las mesas de los árbitros.**

### **SECCIÓN III: BOXEO, KICKBOXING, LOW KICK, REGLAS ORIGINALES DE KICKBOXING DE LA WKA (K-1), REGLAS DE GLORIA, THAIBOXING Y MUAY THAI CON REGLAS COMPLETAS**

#### **REGLA 1 CLASES DE PESO**

**01 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los niños (6-11 años y menores):**

<b>6-7 AÑOS</b>	<b>8-9 AÑOS</b>
-----------------	-----------------

CHIC OS		CHIC AS		CHIC OS		CHIC AS	
-22 kg	-48.4 lb	-22 kg	-48.4 lb	-22 kg	-48.4 lb	-22 kg	-48.4 lb
-25 kg	-55.0 lb	-25 kg	-55.0 lb	-25 kg	-55.0 lb	-25 kg	-55.0 lb
-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb
-31 kg	-68.2 lb	-31 kg	-68.2 lb	-31 kg	-68.2 lb	-31 kg	-68.2 lb
-34 kg	-74.8 lb	-31 kg	+68.2 lb	-34 kg	-74.8 lb	-31 kg	+68.2 lb
-37 kg	-81.4 lb			-37 kg	-81.4 lb		
+37 kg	+81,4 lb			+37 kg	+81,4 lb		

10-11 AÑOS			
CHIC OS		CHIC AS	
-26 kg	-57.2 lb	-26 kg	-57.2 lb
-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb
-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb
-32 kg	-70.4 lb	-32 kg	-70.4 lb
-34 kg	-74.8 lb	-34 kg	-74.8 lb
-36 kg	-79.2 lb	-36 kg	-79.2 lb
-38 kg	-83.6 lb	-38 kg	-83.6 lb
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
-42 kg	-92.4 lb	+40 kg	+88.0 lb
+42 kg	+92.4 lb		

**02 Las siguientes divisiones de peso se utilizarán para los juniors (de 12 a 17 años):**

12-13 AÑOS				14-15 AÑOS			
CHIC OS		CHIC AS		CHICO S		CHIC AS	
-34 kg	-74.8 lb	-34 kg	-74.8 lb	-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
-37 kg	-81.4 lb	-37 kg	-81.4 lb	-43 kg	-94.6 lb	-43 kg	-94.6 lb
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-46 kg	-101.2 lb	-46 kg	-101.2 lb
-43 kg	-94.6 lb	-43 kg	-94.6 lb	-49 kg	-107.8 lb	-49 kg	-107.8 lb
-46 kg	-101.2 lb	-46 kg	-101.2 lb	-52 kg	-114.4 lb	-52 kg	-114.4 lb
-49 kg	-107.8 lb	-49 kg	-107.8 lb	-55 kg	-121.0 lb	-55 kg	-121.0 lb
-52 kg	-114.4 lb	-52 kg	-114.4 lb	-58 kg	-127.6 lb	-58 kg	-127.6 lb
-55 kg	-121.0 lb	-55 kg	-121.0 lb	-61 kg	-134.2 lb	-61 kg	-134.2 lb
-58 kg	-127.6 lb	+55 kg	+121.0 lb	-64 kg	-140,8 libras	-64 kg	-140,8 libras
+58 kg	+127.6 lb			-67 kg	-147.4 lb	-67 kg	-147.4 lb
				+67 kg	+147.4 lb	+67 kg	+147.4 lb

16-17 AÑOS			
CHIC OS		CHIC AS	
-54 kg	-118.8 lb	-46 kg	-101.2 lb
-57 kg	-125.4 lb	-48 kg	-105.6 lb
-60 kg	-132.0 lb	-50 kg	-110.0 lb
-63,5 kg	-139.7 lb	-54 kg	-118.8 lb
-67 kg	-147.7 lb	-57 kg	-125.4 lb
-70 kg	-154.0 lb	-60 kg	-132.0 lb
-72,5 kg	-159.5 lb	-63,5 kg	-139.7 lb



-76 kg	-167.2 lb	-67 kg	-147.7 lb
-79 kg	-173.8 lb	-70 kg	-154.0 lb
-83 kg	-182.6 lb	-72,5 kg	-159.5 lb
-86 kg	-189.2 lb	-76 kg	-167.2 lb
-90 kg	-198.0 lb	+76 kg	+167.2 lb
-95 kg	-209.0 lb		
+95 kg	+209.0 lb		

**03 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para adultos (18-35 años):**

<b>18-35 AÑOS</b>			
<b>HOM BRE</b>		<b>MUJERES</b>	
-54 kg	-118.8 lb	-46 kg	-101.2 lb
-57 kg	-125.4 lb	-48 kg	-105.6 lb
-60 kg	-132.0 lb	-50 kg	-110.0 lb
-63,5 kg	-139.7 lb	-54 kg	-118.8 lb
-67 kg	-147.7 lb	-57 kg	-125.4 lb
-70 kg	-154.0 lb	-60 kg	-132.0 lb
-72,5 kg	-159.5 lb	-63,5 kg	-139.7 lb
-76 kg	-167.2 lb	-67 kg	-147.7 lb
-79 kg	-173.8 lb	-70 kg	-154.0 lb
-83 kg	-182.6 lb	-72,5 kg	-159.5 lb
-86 kg	-189.2 lb	-76 kg	-167.2 lb
-90 kg	-198.0 lb	+76 kg	+167.2 lb
-95 kg	-209.0 lb		
+95 kg	+209.0 lb		

**04 Para los eventos que no sean torneos, no se permitirá una diferencia mayor de siete libras entre los concursantes hasta -189,2, no mayor de diez libras de +189,2 a -209,0, una diferencia de quince libras de 209,0 a 235,0, y cualquier diferencia de peso por encima de 235,0.**

**05 En el caso de las divisiones juveniles, además del peso, deben tenerse en cuenta otros factores para el emparejamiento, como la estatura, la edad y la experiencia.**

## **REGLA 2: COMPETICIONES DE NIVEL MUNDIAL**

**01 En todos los torneos internacionales, los luchadores deben ser cabezas de serie según su clasificación o su título nacional.**

**02 Deberán figurar el nombre, el país y el número de cada competidor. Es obligatorio un mínimo de tres competidores en cada categoría de peso. Menos de tres competidores pasan a la categoría de peso inmediatamente superior. En ese caso, cada país debe obtener gratuitamente un mínimo de una copia de todas las listas de sorteo y de la lista de nombres de los competidores. Deberán obtenerla al menos unas horas antes del comienzo del torneo. No hay forma de protestar después del sorteo.**

## **ARTÍCULO 3 ASISTENCIA DEL PERSONAL MÉDICO**

**01 Cada partido deberá contar con la presencia de al menos dos paramédicos plenamente cualificados en el ring. Deben estar familiarizados y ser expertos en medicina de urgencias, como la que se necesitaría en este tipo de actividad atlética. Deberán obedecerse inmediatamente todas y cada una de las instrucciones y órdenes del médico asistente.**

**02 Todos los médicos deben disponer también de un equipo médico de emergencia que incluya una tabla espinal y un collarín.**

**03 El médico oficial, que debe asistir a todos los partidos, es la autoridad final en cuestiones de seguridad de los competidores, y puede en cualquier momento detener o finalizar un partido a su discreción.**

**04 El médico que le atienda debe seguir las normas y reglamentos de la junta sanitaria nacional correspondiente, así como las aprobadas por las autoridades donde se apliquen dichas normas.**

**05 Ningún partido podrá comenzar o proseguir antes de que el médico asistente esté en su puesto, y el médico no podrá abandonar su puesto antes de la decisión del último partido.**

**06 El médico asistente deberá estar preparado para prestar asistencia en caso de emergencia grave y para administrar primeros auxilios en caso de lesiones menos graves.**

**07 El médico tiene derecho a interrumpir o detener un combate haciendo sonar la campana o llamando "alto" al árbitro, si cree que un competidor está en peligro y el árbitro no ha detenido el combate. También es responsable de tomar la decisión cuando un árbitro le llama en caso de lesión de un competidor.**

**08 Nadie, ni siquiera el segundo de un competidor, puede intentar ayudar a un competidor durante un asalto antes de que el médico haya tenido la oportunidad de ver al competidor lesionado. Si el médico es llamado a la zona de combate, deberá examinar la presunta lesión y decidir si el combate debe continuar o no. El examen médico no debe durar más de un minuto. Se prohíbe cualquier tipo de tratamiento al competidor. En caso de que un minuto sea insuficiente, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al adversario del competidor lesionado. Las decisiones de los médicos son definitivas, aunque pueden ser protestadas ante el segundo médico presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.**

**09 Los médicos, el equipo de primeros auxilios, el árbitro y el árbitro principal deben reunirse para coordinar sus actividades y tareas en el ring antes del evento.**

#### **REGLA 4 NÚMERO REDONDO Y LONGITUD**

**01 En los torneos, todos los partidos preliminares y finales consistirán en un máximo de tres (3) rondas de no más de dos (2) minutos cada una, con una pausa de un (1) minuto entre rondas. Los partidos infantiles (entre 6 y 11 años) constarán de un máximo de tres (3) rondas de un máximo de un minuto y medio (1,5) cada una, con un descanso de un (1) minuto entre rondas.**

**02 En todas las demás pruebas, los combates constarán de un máximo de cinco (5) rondas de dos (2) minutos con un descanso de un (1) minuto entre rondas.**

**03 Los partidos por el título regional, nacional e internacional constarán de cinco (5) dos (2) rondas de un minuto.**

#### **REGLA 5 INDUMENTARIA**

**01 Para Kickboxing, los competidores deberán llevar pantalones largos o cortos. Los hombres no llevarán nada que cubra la parte superior del cuerpo. Las mujeres deberán llevar un sujetador o top deportivo o atlético.**

**02 Para Boxeo Low Kick, Kickboxing Original WKA (K-1), GLORY RULES, Thaiboxing y Muay Thai Full Rules, los competidores deberán llevar pantalones cortos. Los hombres no llevarán nada que cubra la parte superior del cuerpo. Las mujeres deberán llevar un sujetador o top deportivo o atlético.**

**03 Todos los atuendos se permitirán a discreción de la Asociación.**

## **REGLA 6 NORMAS DE CONDUCTA DENTRO Y FUERA DEL RING**

**01 Es deber de todo competidor mostrar juego limpio en el ring. Si un competidor no está preparado para continuar el combate, porque su equipo de seguridad no funciona correctamente o por otras razones, deberá retroceder un paso y levantar un brazo.**

**02 En caso de que un competidor sea derribado o incapacitado de cualquier otra forma, su oponente deberá retirarse inmediatamente a la esquina neutral más cercana y esperar a que el árbitro indique que el combate puede continuar.**

**03 Si se señala el final del asalto mientras un competidor está recibiendo una cuenta de ocho, el otro competidor deberá permanecer en la esquina neutral y todos los segundos deberán permanecer fuera del ring hasta que el árbitro haya concluido la cuenta.**

**04 Cuando un competidor reciba una advertencia o una reprimenda del árbitro, deberá ponerse los guantes en posición de guardia e inclinarse hacia el árbitro para indicar que ha comprendido el motivo de la advertencia o reprimenda.**

**05 Al finalizar el combate, los competidores se acercarán al árbitro, de pie en el centro del ring, y allí, con un competidor a cada lado del árbitro, esperarán el anuncio de la decisión por parte del orador. El árbitro levantará entonces el brazo del ganador.**

**06 Tras el combate, los competidores se saludarán entre sí y a sus respectivos segundos, tras lo cual ambos competidores se inclinarán ante el árbitro en reconocimiento a sus esfuerzos.**

**07 La violación de las normas y reglamentos de la WKA, o las infracciones de las leyes no escritas de la buena deportividad y el juego limpio pueden dar lugar a una advertencia o a la descalificación por un periodo de tiempo más corto o más largo, dependiendo de la gravedad de la violación o infracción.**

## **REGLA 7 EL COMPETIDOR**

**01 Los competidores deben estar en buena forma física y tener una buena actitud deportiva.**

**02 Los concursantes deben estar bien arreglados y presentables. Las uñas de manos y pies deben estar cortas. El pelo debe estar corto o recién lavado. Los competidores masculinos con el pelo de una longitud que pueda suponer un problema durante el combate (es decir, largo hasta los hombros o más), deberán seguir las normas relativas al pelo largo que se aplican a las competidoras femeninas. Todos los competidores deberán estar limpios y en buen estado. Es prerrogativa exclusiva**

Corresponde al árbitro de la WKA decidir si el vello facial (bigotes, patillas, barbas o una combinación de éstos) o la longitud del vello suponen un peligro para la seguridad de los competidores o un obstáculo para la observación sin trabas del encuentro. El árbitro podrá insistir en que se elimine dicho vello facial o, en el caso de vello largo, que se contenga con una red.

**03** Está prohibido el uso excesivo de grasa o sustancias similares. Se permite el uso de aceite tailandés, linimento de boxeo, vaselina y sustancias similares en el cuerpo en cantidades conservadoras.

**04** Las siguientes sustancias están aprobadas para tratar los cortes de los competidores entre rondas: Adrenalina 1:1000, Avitene y Trombina.

**05** Se prohíbe a los competidores llevar cualquier tipo de joya o accesorio de piercing durante la competición.

**06** Los competidores entrarán en una de las dos divisiones reconocidas por la WKA, masculina o femenina. Masculino y Femenino según el sistema de determinación del sexo XY.

#### **REGLA 8 EL EQUIPO DEL COMPETIDOR**

**01** Todos los competidores deben ir equipados en todas las divisiones con equipo de seguridad homologado en forma de protectores acolchados:

**(1)** Se recomienda el uso de un peto individual para las hembras en todas las disciplinas y todas las categorías de edad, pero puede ser obligatorio de acuerdo con la reglamentación de cualquier Estado o Asociación.

**(2)** En todas las categorías de edad y en todas las disciplinas, se requiere un protector inguinal individual para los hombres y se recomienda para las mujeres.

**(3)** Se requieren protectores de pies y espinilleras para Kickboxing tanto en las clases de principiantes como en las abiertas.

**(4)** Se requieren botas aprobadas para boxeo para todos los combates de boxeo en las clases de principiante y abierta.

**(5)** Los protectores de pies son opcionales para Low Kick. Si no se usan protectores de pies, la protección de la espinilla y el empeine es obligatoria para las clases de principiante y abierta.

**(6)** No se permite el uso de protectores de pies en K-1, GLORY RULES, Thaiboxing y Full Rules Muay Thai. Las espinilleras/pantorrilleras son obligatorias en los combates de K-1, GLORY RULES, Thaiboxing y Full Rules Muay Thai para principiantes, y son opcionales en los combates de K-1, GLORY RULES, Thaiboxing y Full Rules Muay Thai para categoría abierta, en cuyo caso ambos competidores deberán llevar la misma equipación.

**(7)** Las coderas son obligatorias para el Muay Thai Full Rules, tanto en las clases de principiantes como en las abiertas.

**(8)** El protector de cabeza individual (casco) es opcional para todos los competidores de la clase principiante y también es opcional en los partidos de la clase abierta previo acuerdo.

entre competidores, siempre que se cumpla con cualquier reglamento estatal o de la asociación. El casco debe ser abierto, sin protección para la nariz o la cara. En las divisiones de principiantes, el casco puede tener opcionalmente protección para las mejillas con el consentimiento de ambas esquinas.

**(9) Todos los competidores deben llevar un protector dental individual (protector bucal).**

**(10) El vendaje de las manos de cada competidor no excederá de un rollo de cinta adhesiva de cirujano, de no más de 1-1/2 pulgadas de ancho, colocada directamente sobre la mano para proteger la parte de la mano cercana a la muñeca. La cinta puede cubrir la mano pero no extenderse más allá de ¾ de pulgada de los nudillos cuando la mano está cerrada en un puño. Se utilizará una venda quirúrgica suave, de no más de dos pulgadas de ancho, sujeta por no más de seis pies de cinta adhesiva de cirujano para cada mano. Se puede utilizar hasta un rollo de venda de 10 yardas para completar el vendaje de cada mano. Se podrán utilizar tiras de esparadrapo entre los dedos para sujetar las vendas, pero no para cubrir los nudillos. Las vendas se ajustarán en los vestuarios en presencia de un oficial de la Asociación. Se podrán utilizar vendas de tela para las manos, de una longitud máxima de 4,5 metros.**

**(11) Se utilizarán guantes de 10 onzas para todas las divisiones y clases. Los guantes deben ser nuevos para todos los eventos principales y estar en buenas condiciones o deberán ser reemplazados.**

**02 Los competidores son responsables de llevar su propio equipo personal y el de sus segundos a todos los partidos y torneos de la WKA. Además, el promotor proporcionará el equipo para todos los competidores, aprobado por la Asociación, a menos que ésta lo especifique antes del evento.**

**03 Un competidor puede colocar una capa de cinta adhesiva médica sobre los cierres de sus guantes y protectores de pies para mantenerlos en su sitio.**

**04 Todos los competidores con el pelo largo podrán llevar cintas o sujetapelos homologados sin ningún metal y deberán hacerlo si el pelo es lo suficientemente largo como para suponer un peligro para la seguridad o pudiera entorpecer la observación del combate.**

## **REGLA 9 SEGUNDOS**

**01 El segundo podrá abandonar en nombre de su competidor si considera irresponsable dejar que el combate continúe. El segundo podrá entrar en la plataforma de combate, en cuyo momento el combate será detenido inmediatamente por el árbitro. El segundo no deberá tirar la toalla.**

**02 Antes de cada torneo, el Head Referee convocará una reunión con todos los jueces, árbitros, segundos y luchadores para aclarar cualquier duda sobre las reglas, el reglamento y los procedimientos generales del torneo. Durante esta reunión no se podrá cambiar ninguna regla. Esta reunión es obligatoria para todos los púgiles participantes.**

**03 Los segundos apoyarán y aconsejarán a sus competidores durante el intermedio entre rondas. Los segundos permanecerán sentados durante los asaltos. Nada, incluidas las manos de los segundos, botellas de agua y similares, descansará sobre la plataforma del ring durante el asalto. Cada competidor podrá tener dos segundos, de los cuales sólo uno podrá subir al ring durante el descanso.**

**04 Durante los asaltos, ninguno de los segundos podrá subir al cuadrilátero ni obstaculizar o perturbar de cualquier otro modo el desarrollo correcto del combate. Los segundos deberán obedecer todas las indicaciones del árbitro. Antes de cada asalto, los segundos deberán retirar cubos, taburetes, toallas y similares del ring y, si es necesario, limpiar el suelo del agua derramada. Los segundos tendrán a su disposición una toalla, una esponja, agua y grasa para el competidor.**

**05 Durante las rondas, los segundos pueden dar consejos (sólo de manera apropiada), ayudar o animar al competidor. Si un segundo infringe esta regla, el árbitro puede emitir una advertencia, expulsar al segundo o descalificar al competidor. Un segundo que haya sido expulsado no podrá actuar como segundo en el resto del torneo.**

**06 Un combate comienza cuando el árbitro da la orden "combate" para iniciar el primer asalto, y termina cuando el árbitro detiene el combate en el último asalto. Sólo los competidores y el árbitro pueden estar presentes en el ring durante el combate. Si cualquier otra persona entra en el ring, el árbitro puede decidir que el combate ha terminado inmediatamente y no puede continuar de nuevo.**

#### **REGLA 10 CLASIFICACIÓN DE LOS CONCURSANTES**

**01 Los oficiales verificarán que los competidores compiten en las categorías de peso que les corresponden. El recuento de victorias se hace sumando el número de victorias que ha tenido el competidor individual (no el número de combates, que es irrelevante) y luego clasificando al competidor según corresponda. Se utilizarán las siguientes clasificaciones para los competidores adultos:**

**(1) Clase C - Amateur "Novice"-Los competidores de deportes de combate progresan a la clase B después de 3 victorias en clase.**

**(2) Clase B - Aficionado - Los competidores de Deportes de Combate pueden progresar a la Clase A después de 10 victorias en clase.**

**(3) Clase A - Aficionados - Los competidores de deportes de combate pueden competir en divisiones de "clase abierta".**

#### **REGLA 11 DIVISIÓN AMATEUR REGLAS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS DE LOS COMBATES**

**01 Los jueces puntuarán todos los concursos y determinarán el ganador mediante el uso del Sistema Must de 10 puntos. En este sistema, el ganador de cada asalto recibe diez puntos y el oponente recibe un número proporcionalmente menor. Pero en ningún caso un juez concederá al perdedor de cada asalto menos de siete puntos. Si un asalto se juzga igualado, cada contendiente recibirá diez puntos. No se puede dar ninguna fracción de puntos.**

**02 Los jueces deben basar su puntuación de cada ronda en los siguientes criterios, teniendo cada nivel prioridad sobre cualquier elemento por debajo de él (por lo tanto, el criterio de un nivel debe ser igual para que un juez incluya el nivel o niveles por debajo de él en su evaluación):**

**(1) Número de derribos**

**(2) Técnica de golpeo eficaz, que se define como la cantidad de daño que los golpes legales causan al adversario.**

**(3) Control eficaz del anillo**

**(4) Técnica específica del estilo**

**03 La puntuación se basará en la eficacia de las técnicas legales utilizadas. Se ponderará en primer lugar el número de cuentas de ocho. Si este criterio es igual, se ponderará en segundo lugar la eficacia del golpeo. Si estos dos criterios son iguales, a continuación se ponderará el control efectivo del ring. Con los tres criterios iguales, los jueces se fijarán en el uso de técnicas específicas del estilo.**

**04 En general, las barridas no deben tener el mismo peso que un derribo oficial. Los jueces deben fijarse en la eficacia de la técnica para ralentizar al contendiente.**

**05 Además, un contendiente que presiona agresivamente a un oponente durante un asalto, pero no puede asestar una patada o un puñetazo amenazador, no debe ser juzgado tan favorablemente como el contendiente que retrocede durante todo el asalto pero contraataca con un impacto visible.**

**06 Más concretamente, los jueces otorgarán puntos a los contendientes en función de los resultados de cada asalto y de acuerdo con las siguientes puntuaciones:**

**(1) Se desaconseja encarecidamente un asalto de 10 puntos contra 10 puntos, y los jueces deben buscar en los criterios de valoración técnicas más efectivas, una presión más efectiva de la acción y una técnica más específica del estilo. Un asalto igualado sólo debería producirse en caso de pérdida de puntos por parte de un contendiente.**

**(2) 10 puntos a 9 puntos siempre que el concursante ganador domine al perdedor con una superioridad marginal en efectividad.**

**(3) 10 puntos a 8 puntos siempre que el contendiente ganador domine al contendiente perdedor, o siempre que el contendiente ganador domine al contendiente perdedor con una superioridad significativa en efectividad, como podría indicar un derribo.**

**(4) De 10 puntos a 7 puntos siempre que el contendiente ganador domine al contendiente perdedor con una superioridad abrumadora en efectividad que deberá ser indicada por más de un derribo.**

**06a Después de cada asalto y al final de la competición, el árbitro recogerá las papeletas de los jueces. A continuación, el árbitro entregará las papeletas al anotador, quien contará todas las puntuaciones, restará todas las penalizaciones y entregará los totales al representante de la Asociación encargado de verificarlos. La opinión mayoritaria de los tres jueces, menos los puntos de penalización, será concluyente. Si no hay mayoría, la decisión será un empate.**

**06b Las siguientes decisiones pueden tomarse al final de un combate:**



**06b(1) Decisión mediante tarjetas de puntuación:**

- i. Unánime:** Cuando los tres jueces puntúan el combate para el mismo contendiente.
- ii. Decisión dividida:** Cuando dos jueces puntúan el combate a favor de un contendiente y un juez puntúa a favor del oponente.
- iii. Decisión por mayoría:** Cuando dos jueces puntúan el combate para el mismo contendiente y un juez puntúa un empate.

**06b(2) Empates:**

- i. Unánime:** Cuando los tres jueces dan el combate por empate.
- ii. Desempate:** Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente y la puntuación total da como resultado un empate.
- iii. Mayoría:** Cuando dos jueces puntúan el combate como empate y un juez puntúa a favor de cualquiera de los contendientes.

**07** Cuando el representante de la Asociación haya terminado de verificar y totalizar las puntuaciones, el anunciador, a su vez, informará al público de la decisión por el sistema de megafonía. El árbitro levantará la mano del ganador.

**08 Victoria por asistencia médica parando concurso o lesión:**

**(1)** El médico asistente es la autoridad suprema en cuestiones relacionadas con la seguridad de los competidores y puede exigir que se interrumpa el partido.

**(2)** Si uno de los competidores resulta herido, la decisión del médico puede detener el combate.

**(3)** El propio competidor o su segundo también pueden retirarse del combate.

**(4)** El médico asistente podrá detener cualquier partido, independientemente de que se trate de un Campeonato del Mundo o de Europa o de cualquier otro partido importante.

**(5)** Si el médico desea detener un combate para examinar a un competidor, deberá informar primero al árbitro. El árbitro detendrá el combate hasta que el médico haya examinado al competidor, pero el combate sólo se detendrá para decidir si puede continuar o no. Este examen no deberá durar más de un minuto. Durante este tiempo no se permitirá ningún tipo de tratamiento al competidor. Si un minuto no fuera suficiente, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al adversario del competidor lesionado.

**(6)** Si uno de los competidores resulta lesionado y el combate se da por finalizado debido a una falta, el competidor que haya recibido la falta será declarado vencedor. En caso de accidente, los jueces deberán contar sus tarjetas de puntuación y el competidor con el mayor número de puntos será declarado vencedor. Si ambos competidores resultan lesionados o noqueados simultáneamente, y ninguno de ellos puede continuar el combate, el resultado será un empate. Si esta situación se produce en el primer asalto, el combate se declarará "Sin combate" y no se proclamará ganador.

**09 Victoria por abandono de un competidor:**

**(1)** En los casos en que un competidor abandone voluntariamente debido a lesiones o por cualquier otra razón, o si no reanuda el combate inmediatamente después de la

en el intermedio entre asaltos, el adversario será declarado vencedor. En estos casos, el segundo avisará al inspector para que suba a la plataforma del ring e indique que su adversario se rinde o, en su defecto, podrá subir él mismo a la plataforma.

#### **10 Victoria del árbitro que detiene una contienda:**

**(1) El árbitro podrá detener un encuentro si un competidor está claramente superado o si supone un peligro para su propia seguridad, de acuerdo con las siguientes directrices:**

**a) Si el árbitro cree que un competidor está claramente sobrepasado y va a sufrir un castigo innecesario en el ring, no debe permitirse que el combate continúe.**

**b) Si un árbitro considera que un competidor no puede continuar el combate debido a lesiones o a cualquier otra razón física, el árbitro podrá consultar al médico de ringside o podrá, a su discreción, detener el combate.**

**(2) El árbitro deberá detener un combate al tercer conteo de ocho en cualquier asalto o al cuarto conteo de ocho en un combate completo. Cuando se produzca el último derribo, el árbitro dará la cuenta de ocho al púgil y dará por finalizado el combate con un Knockout Técnico (TKO)\*.**

**\*Un púgil no puede ser salvado por la campana. Si el asalto finaliza durante la cuenta de ocho, el árbitro continuará la cuenta hasta el final. Durante este tiempo, el adversario permanecerá en la esquina neutral y los segundos permanecerán sentados fuera del área de combate.**

**11 Descalificación: Cuando una lesión sufrida durante la competición como consecuencia de una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin a la competición.**

**12 Abandono: Cuando un competidor no comienza la competición o termina prematuramente el combate por razones distintas a una lesión o indicando un tap out.**

**13 Empate técnico: Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta no intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar y el competidor lesionado esté empatado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción.**

**14 Decisión técnica: Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta no intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar y el competidor lesionado está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción.**

#### **15 No hay concurso:**

**(1) Un partido podrá ser interrumpido inmediatamente por el árbitro antes del tiempo reglamentario debido a circunstancias ajenas a la voluntad de los competidores o del árbitro:**

**a) El equipo de seguridad del anillo se ha dañado.**

**b) El anillo no es seguro para su uso.**

**c) La iluminación sobre el ring está fallando.**

**d) Las condiciones meteorológicas obligan al árbitro a detener el partido.**

**(2) En tales circunstancias, el partido se detendrá y se declarará "no contest", sin ganador.**

**(3) Un encuentro se declarará "no disputado" cuando una falta no intencionada cause una lesión y el combate no pueda continuar, y no se haya completado un número suficiente de asaltos para tomar una decisión mediante las tarjetas de puntuación (ver Decisión técnica y Empate técnico).**

#### **16 Victoria por walk-over:**

**(1) Si un competidor está presente en el ring y preparado para combatir y su adversario no se presenta después de que su nombre haya sido anunciado por megafonía, el árbitro indicará a la mesa de arbitraje que comience a correr el tiempo de dos minutos. Si el adversario no ha entrado en el cuadrilátero en el plazo de dos minutos, el cronometrador tocará el gong para indicar que el combate ha sido interrumpido. A continuación, el árbitro anunciará al competidor que haya subido primero al ring y lo declarará vencedor por "walk-over".**

**(2) Los jueces lo anotarán en sus tarjetas de puntuación, que se recogerán a continuación. A continuación, los jueces llamarán al competidor que haya ganado por walk-over al centro del ring y, tras el anuncio de la decisión, levantará la mano y lo declarará vencedor.**

#### **17 Se aplicarán las siguientes disposiciones a las lesiones sufridas durante la competición:**

**(1) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para poner fin a un combate, el contendiente lesionado pierde por nocaut técnico.**

**(2) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin a un combate, el contendiente causante de la lesión pierde por descalificación.**

**(3) Si se produce una lesión durante la competición como resultado de una falta intencionada y se permite que el combate continúe, el árbitro notificará al anotador que descuenta automáticamente dos puntos al contendiente que cometió la falta.**

**(4) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar en un momento posterior del combate, el competidor lesionado ganará por decisión técnica, si va por delante en las tarjetas de puntuación. Si el competidor lesionado está igualado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción, el resultado del combate será declarado empate técnico.**

**(5) Si un contendiente se lesiona al intentar hacer una falta a su adversario, el árbitro no tomará ninguna acción a su favor, y la lesión será tratada de la misma manera que una lesión producida por un golpe limpio.**

**(6) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta accidental es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, el combate se considerará no disputado si se detiene antes de que se hayan completado dos asaltos en un combate a tres asaltos o si se detiene antes de que se hayan completado tres asaltos en un combate a cinco asaltos.**

**(7) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta accidental es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, el combate dará lugar a una decisión técnica concedida al competidor que cometió la falta si está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detiene el combate, sólo cuando el combate se detenga después de haberse completado dos asaltos de un combate a tres asaltos, o tres asaltos de un combate a cinco asaltos. Si el contendiente que ha recibido la falta está empatado o en desventaja en ese momento, el combate se declarará empate técnico.**

**(8) No se puntuará una ronda incompleta. Sin embargo, si el árbitro penaliza a alguno de los contendientes, se deducirán los puntos correspondientes cuando el anotador calcule la puntuación final.**

## **REGLA 12 TÉCNICAS JURÍDICAS**

**01 Las siguientes técnicas son legales para el boxeo:**

**(1) Todas las formas de boxeo por encima de la cintura hacia el cuerpo y la cabeza**

**02 Las siguientes técnicas son legales para el Kickboxing:**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) Barrido de pies**

**(4) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**03 Las siguientes técnicas son legales para la patada baja:**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) Barrido de pies**

**(4) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**(5) Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**04 Las siguientes técnicas son legales en las reglas originales de Kickboxing de la WKA (K-1):**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) Barrido de pies**

**(4) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**(5) Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**(6) Ataques de rodilla al cuerpo, así como patadas con la espinilla a los muslos, el cuerpo y la cabeza.**

**(7) Sujetar la pierna del adversario. Sólo se permite una técnica o paso legal antes de que el púgil suelte la pierna.**

**(8) Un rodillazo desde la posición de clinch, tras el cual debe retirarse del clinch.**

**(9) Lanzamientos planos por debajo de la línea de cintura sólo en situaciones de clinch**

**05 Las siguientes técnicas son legales para GLORY RULES:**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**(4) Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**(5) Ataques de rodilla al cuerpo, así como patadas con la espinilla a los muslos, el cuerpo y la cabeza.**

**(6) Sujetar la pierna del adversario. Sólo se permite una técnica o paso legal antes de que el púgil suelte la pierna.**

**(7) Entablar un clinch durante cinco segundos de rodillazos continuos, siempre que el púgil ataque con un rodillazo legal inmediatamente después de entablar el clinch.**

**06 Las siguientes técnicas son legales para el Thaiboxing:**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) Barrido de pies**

**(4) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**(5) Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**(6) Ataques con la rodilla al cuerpo, así como patadas con la espinilla a los muslos, el cuerpo y la cabeza.**

**(7) Sujetar la pierna del adversario. Sólo se permite una técnica o paso legal antes de que el púgil suelte la pierna.**

**(8) Agarrotamiento / amordazamiento; ambos competidores podrán agarrarse mientras estén ejecutando técnicas efectivas.**

**(9) Lanzamientos planos por debajo de la línea de cintura sólo en situaciones de clinch**

**(10) Golpes con el codo en zonas legales por debajo del cuello**

**07 Las siguientes técnicas son legales para Full Rules Muay Thai:**

**(1) Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**(2) Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**(3) Barrido de pies**

**(4) El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**(5) Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**(6) Ataques con la rodilla al cuerpo, así como patadas con la espinilla a los muslos, el cuerpo y la cabeza.**

**(7) Sujetar la pierna del adversario. Sólo se permite una técnica o paso legal antes de que el púgil suelte la pierna.**

**(8) Agarrotamiento / amordazamiento; ambos competidores podrán agarrarse mientras estén ejecutando técnicas efectivas.**

**(9) Lanzamientos planos por debajo de la línea de cintura sólo en situaciones de clinch**

**(10) Golpes con el codo en zonas legales**

**(11) Ataques de rodilla a la cabeza sólo en divisiones abiertas, siempre que ambos púgiles hayan proporcionado a la WKA un análisis de sangre negativo para Combat Trio (antígeno de superficie de la hepatitis B, anticuerpo de la hepatitis C y VIH) con una antigüedad no superior a seis meses. Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la asociación.**

### **REGLA 13 TÉCNICAS ILEGALES (FALTAS)**

**01 Las siguientes técnicas son ilegales en el boxeo:**

**(1) Todas las formas de mordedura**

**(2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma de la mano o el dorso del guante.**

**(3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**

**(4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**

**(5) Todos los ataques (golpes, puñetazos) contra las articulaciones**

**(6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**

**(7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**

**(8) Escupir el protector dental (protector de encías)**

**(9) Cualquier tipo de lanzamiento, incluidos los barridos con el pie**

**(10) Sujetar las cuerdas y atacar a un adversario**

**(11) Cualquier forma de agarrar o sujetar al oponente**

**(12) Todo tipo de golpes con el codo**

**(14) Cualquier forma de patada**

**02 Las siguientes técnicas son ilegales en Kickboxing:**



- (1) Todas las formas de mordedura**
- (2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**
- (3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**
- (4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**
- (5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**
- (6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**
- (7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**
- (8) Escupir el protector dental (protector de encías)**
- (9) Cualquier tipo de lanzamiento, excluidos los barridos con el pie**
- (10) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecutan técnicas de golpeo o puñetazo**
- (11) Sujetar las cuerdas y atacar a un adversario**
- (12) Cualquier forma de agarrar o sujetar al oponente**
- (13) Todo tipo de golpes con el codo**
- (14) Cualquier forma de patada con las rodillas**
- (15) Todas las patadas contra los muslos o por debajo de la cintura, excluidos los barridos con el pie.**

**03 Las siguientes técnicas son ilegales en Low Kick:**

- (1) Todas las formas de mordedura**
- (2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**
- (3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**
- (4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**
- (5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**
- (6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**
- (7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**
- (8) Escupir el protector dental (protector de encías)**

- (9) Cualquier tipo de lanzamiento, excluidos los barridos con el pie**
- (10) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecutan técnicas de golpeo o puñetazo**
- (11) Sujetar las cuerdas y atacar a un adversario**
- (12) Cualquier forma de agarrar o sujetar al oponente**
- (13) Todo tipo de golpes con el codo**
- (14) Cualquier forma de patada con las rodillas**

**04 Las siguientes técnicas son ilegales en el Reglamento Original de Kickboxing de la WKA (K-1):**

- (1) Todas las formas de mordedura**
- (2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**
- (3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**
- (4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**
- (5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**
- (6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**
- (7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**
- (8) Escupir el protector dental (protector de encías)**
- (9) Cualquier tipo de lanzamiento por encima de la cintura**
- (10) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecuta más de una técnica de golpeo o puñetazo.**
- (11) Sujetar las cuerdas y atacar a un oponente, incluso en situaciones de clinch**
- (12) Agarrar, sujetar o sujetar por cualquier motivo que no sea atacar inmediatamente con un rodillazo; esto incluye sujetar para descansar o agarrar a un adversario para impedir que golpee. Agarrar o sujetar mientras se ejecuta más de una técnica de rodilla es ilegal.**
- (13) Golpes con el codo**
- (14) Ataques de rodilla a la cabeza**

**05 Las siguientes técnicas son ilegales en GLORY RULES:**

- (1) Todas las formas de mordedura**

- (2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**
- (3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**
- (4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**
- (5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**
- (6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**
- (7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**
- (8) Escupir el protector dental (protector de encías)**
- (9) Lanzamientos, barridos de piernas, barridos de pies o empujones de cualquier tipo como esfuerzo para desequilibrar o derribar a un adversario.**
- (10) Agarrar la pierna de un adversario sin golpear; un púgil puede agarrar la pierna de un adversario para ejecutar inmediatamente un único golpe legal que puede ir acompañado de un único paso en cualquier dirección. La pierna debe soltarse inmediatamente después de ese único golpe legal.**
- (11) Sujetar las cuerdas y atacar a un oponente, incluso en situaciones de clinch**
- (12) Agarrar, agarrar o sujetar por cualquier motivo que no sea para atacar inmediatamente con un rodillazo o rodillazos; esto incluye sujetar para descansar o agarrar a un adversario para impedir que golpee.**
- (13) Todo tipo de golpes con el codo**
- (14) Ataques de rodilla a la cabeza**

**06 Las siguientes técnicas son ilegales en Thaiboxing:**

- (1) Todas las formas de mordedura**
- (2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**
- (3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**
- (4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**
- (5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**
- (6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**
- (7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**
- (8) Escupir el protector dental (protector de encías)**

**(9) Cualquier tipo de lanzamiento por encima de la cintura**

**(10) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecuta más de una técnica de golpeo o puñetazo.**

**(11) Sujetar las cuerdas y atacar a un oponente, incluso en situaciones de clinch**

**(12) Técnicas de codos a la cabeza**

**(13) Técnicas de rodilla a la cabeza**

**07 Las siguientes técnicas son ilegales en Full Rules Muay Thai:**

**(1) Todas las formas de mordedura**

**(2) Todos los golpes y puñetazos ejecutados con la palma del guante.**

**(3) Todas las técnicas a la espalda y la parte posterior de la cabeza**

**(4) Cualquier forma de golpe con la cabeza**

**(5) Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones.**

**(6) Golpes de cualquier tipo en la ingle**

**(7) Atacar a un adversario derribado o a un adversario que toca el suelo con el guante.**

**(8) Escupir el protector dental (protector de encías)**

**(9) Cualquier tipo de lanzamiento por encima de la cintura**

**(10) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecuta más de una técnica de golpeo o puñetazo.**

**(11) Sujetar las cuerdas y atacar a un oponente, incluso en situaciones de clinch**

#### **ARTÍCULO 14 DISPOSICIONES ESPECIALES PARA LOS JÓVENES**

**01 Los jóvenes se dividirán en las siguientes categorías de edad: 6-7 años, 8-9 años, 10-11 años, 12-13 años, 14-15 años y 16-17 años.**

**02 Las categorías de edad de 6-7 años, 8-9 años y 10-11 años comprenderán la división infantil. Los niños se dividirán en Clase A y Clase B.**

**(1) A Los niños de clase se les permitirá el contacto controlado con la cabeza.**

**(2) Los niños de la clase B no tendrán contacto con la cabeza.**

**(3) Los niños menores de 10 años no pueden competir en boxeo.**

**03 Las categorías de edad 12-13 años, 14-15 años y 16-17 años comprenderán la división júnior. A los juniors se les permitirá el contacto controlado con la cabeza.**

**04 Los puños giratorios serán ilegales en todas las divisiones juveniles.**

**05 El árbitro deberá detener un combate juvenil tras el segundo conteo de ocho en cualquier asalto o tras el tercer conteo de ocho en un combate completo. Tras el último derribo, el árbitro contará ocho al púgil y dará por finalizado el combate con un Knockout técnico (TKO).**

**06 Todos los jóvenes deben llevar casco, protector pectoral y protección en la espinilla y el empeine, independientemente de que pertenezcan a la categoría Novato u Open, aunque se pueden tomar disposiciones especiales a discreción de la Asociación.**

**07 Los partidos infantiles (entre 6 y 11 años) consistirán en un máximo de tres (3) rondas de no más de un minuto y medio (1,5) cada una, con un descanso de un (1) minuto entre rondas.**

#### **REGLA 15 ADVERTENCIAS Y PUNTOS NEGATIVOS**

**01 En caso de infracción grave, el árbitro detendrá el combate con la orden "Alto" y emitirá una advertencia. La advertencia se emitirá claramente y de tal manera que el competidor infractor entienda el motivo de la misma. El árbitro indicará claramente con la mano qué competidor ha recibido la advertencia. Tras una advertencia, el árbitro permitirá que continúe el combate ordenando "Combate".**

**02 Si se ha dado una advertencia oficial debido a una falta, no se deducirá ningún punto, pero los jueces darán inmediatamente a este competidor una "primera advertencia". Si un competidor ha recibido una "segunda advertencia" debido a una falta, no se le restará ningún punto, pero los jueces le darán inmediatamente una "segunda advertencia". Si un competidor recibe tres advertencias en un partido, será inmediatamente penalizado simultáneamente con el primer punto menos y los jueces le restarán un punto.**

**03 El árbitro tiene la posibilidad de conceder inmediatamente un punto negativo a un competidor en caso de falta clara y brutal. Después de dos puntos negativos en un partido, será inmediatamente descalificado simultáneamente a la emisión del segundo punto negativo.**

**04 Las advertencias y los puntos negativos se dan por el uso de todas las técnicas ilegales o acciones prohibidas cometidas por el competidor. Las advertencias y los puntos negativos también pueden darse por acciones prohibidas cometidas por el entrenador y/o los segundos del competidor.**

#### **REGLA 16 PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES**

**01 La puntuación del árbitro y los jueces es definitiva.**

**02 Las protestas contra las decisiones de un árbitro o juez sólo se aceptarán en caso de que las reglas de la competición no se hayan aplicado correctamente.**

**03 La decisión de un juez, dada al final de cualquier encuentro, será vinculante y sólo podrá ser modificada en caso de que el Head Referee y el supervisor de la WKA consideren que se ha producido una de las siguientes circunstancias:**

**(1) Se ha producido una conspiración o se ha llegado a un acuerdo ilegal que afecta al resultado del partido.**

**(2) La suma de las tarjetas de puntuación es defectuosa o un juez ha confundido las esquinas, lo que ha dado la victoria al competidor equivocado.**

**(3) Se ha perpetrado una clara violación de las normas y reglamentos de la WKA, que afecta directamente al resultado del partido.**

**04 Las protestas se dirigirán al Árbitro Principal y deberán exponer el motivo de la reclamación de forma adecuada, junto con cualquier prueba que demuestre que se ha tomado una decisión errónea (no se aceptará vídeo). La protesta deberá ir acompañada de una tasa de tramitación de 100 USD. La tasa se devolverá si la protesta se considera válida. La tasa de protesta se transferirá a la cuenta de la sede central de la WKA para la promoción y formación de futuros árbitros, etc.**

**05 El Árbitro Principal decidirá sobre la protesta tras escuchar las declaraciones de la parte que protesta y de los árbitros implicados. No se aceptará vídeo. La decisión del Árbitro Principal será inapelable.**

**06 Las decisiones del médico oficial son definitivas, aunque pueden ser protestadas ante el segundo médico presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.**

## SECCIÓN IV: ARTES MARCIALES MIXTAS (MMA)

### REGLA 1 CLASES DE PESO DE LOS ARTISTAS MARCIALES MIXTOS

**01 Los artistas marciales mixtos se dividirán en las siguientes categorías de peso para adultos masculinos y femeninos:**

**Peso paja hasta 115 libras**  
**Peso mosca de 116 libras a 125 libras**

**Peso gallo 126 libras a 135 libras**

**Peso pluma 136 libras a 145 libras**

**Peso ligero de 146 a 155 libras**

**Peso wélter 156 libras a 170 libras**

**Peso medio 171 lbs. a 185 libras**

**Peso semipesado 186 lbs. a 205 libras**

**Peso pesado 206 lbs. a 265 libras**

**Peso superpesado más de 265 libras**

**02 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los niños (de 8 a 11 años):**

8-9 AÑOS				10-11 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-24 kg	-52.8 lb	-24 kg	-52.8 lb	-26 kg	-57.2 lb	-26 kg	-57.2 lb
-26 kg	-57.2 lb	-26 kg	-57.2 lb	-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb
-28 kg	-61.6 lb	-28 kg	-61.6 lb	-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb
-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb	-32 kg	-70.4 lb	-32 kg	-70.4 lb
-32 kg	-70.4 lb	-32 kg	-70.4 lb	-34 kg	-74.8 lb	-34 kg	-74.8 lb
-34 kg	-74.8 lb	+32 kg	+70,4 libras	-36 kg	-79.2 lb	-36 kg	-79.2 lb
-36 kg	-79.2 lb			-38 kg	-83.6 lb	-38 kg	-83.6 lb
-38 kg	-83.6 lb			-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
+38 kg	+83,6 lb			-42 kg	-92.4 lb	+40 kg	+88.0 lb
				+42 kg	+92,4 lb		

**03 Las siguientes divisiones de peso se utilizarán para los juniors (de 12 a 17 años):**

12-13 AÑOS				14-15 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-34 kg	-74.8 lb	-34 kg	-74.8 lb	-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
-37 kg	-81.4 lb	-37 kg	-81.4 lb	-43 kg	-94.6 lb	-43 kg	-94.6 lb
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-46 kg	-101.2 lb	-46 kg	-101.2 lb
-43 kg	-94.6 lb	-43 kg	-94.6 lb	-49 kg	-107.8 lb	-49 kg	-107.8 lb
-46 kg	-101.2 lb	-46 kg	-101.2 lb	-52 kg	-114.4 lb	-52 kg	-114.4 lb
-49 kg	-107.8 lb	-49 kg	-107.8 lb	-55 kg	-121.0 lb	-55 kg	-121.0 lb
-52 kg	-114.4 lb	-52 kg	-114.4 lb	-58 kg	-127.6 lb	-58 kg	-127.6 lb
-55 kg	-121.0 lb	-55 kg	-121.0 lb	-61 kg	-134.2 lb	-61 kg	-134.2 lb
-58 kg	-127.6 lb	+55 kg	+121.0 lb	-64 kg	-140,8 libras	-64 kg	-140,8 libras
+58 kg	+127.6 lb			-67 kg	-147.4 lb	-67 kg	-147.4 lb
				+67 kg	+147.4 lb	+67 kg	+147.4 lb

<b>16-17 AÑOS</b>			
<b>CHICOS</b>		<b>CHICAS</b>	
-60 kg	-132.0 lb	-47,7 kg	-105.0 lb
-65 kg	-143.0 lb	-52,2 kg	-115.0 lb
-70 kg	-154.0 lb	-56,8 kg	-125.0 lb
-75 kg	-165.0 lb	-61,3 kg	-135.0 lb
-80 kg	-176.0 lb	-65,9 kg	-145.0 lb
-85 kg	-187.0 lb	+65,9 kg	+145.0 lb
-90 kg	-198.0 lb		
+90 kg	+198.0 lb		

**04 Para los eventos que no sean torneos, se permitirá una diferencia de no más de diez libras entre los concursantes hasta -155.0 libras, una diferencia de no más de quince libras desde 156.0 libras hasta 185.0 libras, y una diferencia de veinte libras desde 186.0 libras hasta 205.0 libras. Para los concursantes que pesen más de 205.0 libras, la diferencia será acordada por los segundos jefes de los concursantes, a discreción de la Asociación.**

**05 En el caso de las divisiones juveniles, además del peso, deben tenerse en cuenta otros factores para el emparejamiento, como la estatura, la edad y la experiencia.**

#### **REGLA 2: COMPETICIONES DE NIVEL MUNDIAL**

**01 En todos los torneos internacionales, los luchadores deben ser cabezas de serie según su clasificación o su título nacional.**

**02 Deberán figurar el nombre, el país y el número de cada competidor. Es obligatorio un mínimo de tres competidores en cada categoría de peso. Menos de tres competidores pasan a la categoría de peso inmediatamente superior. En ese caso, cada país debe obtener gratuitamente un mínimo de una copia de todas las listas de sorteo y de la lista de nombres de los competidores. Deberán obtenerla al menos unas horas antes del comienzo del torneo. No hay forma de protestar después del sorteo.**

#### **ARTÍCULO 3 ASISTENCIA DEL PERSONAL MÉDICO**

**01 Cada partido deberá contar con la presencia de al menos dos paramédicos plenamente cualificados en el ring. Deben estar familiarizados y ser expertos en medicina de urgencias, como la que se necesitaría en este tipo de actividad atlética. Deberán obedecerse inmediatamente todas y cada una de las instrucciones y órdenes del médico asistente.**

**02 Todos los médicos deben disponer también de un equipo médico de emergencia que incluya una tabla espinal y un collarín.**

**03 El médico oficial, que debe asistir a todos los partidos, es la autoridad final en cuestiones de seguridad de los competidores, y puede en cualquier momento detener o finalizar un partido a su discreción.**



**04 El médico que le atienda debe seguir las normas y reglamentos de la junta sanitaria nacional correspondiente, así como las aprobadas por las autoridades donde se apliquen dichas normas.**

**05 Ningún partido podrá comenzar o proseguir antes de que el médico asistente esté en su puesto, y el médico no podrá abandonar su puesto antes de la decisión del último partido.**

**06 El médico asistente deberá estar preparado para prestar asistencia en caso de emergencia grave y para administrar primeros auxilios en caso de lesiones menos graves.**

**07 El médico tiene derecho a interrumpir o detener un combate haciendo sonar la campana o llamando "alto" al árbitro, si cree que un competidor está en peligro y el árbitro no ha detenido el combate. También es responsable de tomar la decisión cuando un árbitro le llama en caso de lesión de un competidor.**

**08 Nadie, ni siquiera el segundo de un competidor, puede intentar ayudar a un competidor durante un asalto antes de que el médico haya tenido la oportunidad de ver al competidor lesionado. Si el médico es llamado al área de combate, deberá examinar la presunta lesión y decidir si el combate debe continuar o no. El examen médico no debe durar más de un minuto. Se prohíbe cualquier tipo de tratamiento al competidor. En caso de que un minuto sea insuficiente, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al adversario del competidor lesionado. Las decisiones de los médicos son definitivas, aunque pueden ser protestadas ante el segundo médico presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.**

**09 Los médicos, el equipo de primeros auxilios, el árbitro y el árbitro principal deben reunirse para coordinar sus actividades y tareas en el ring antes del evento.**

#### **REGLA 4 ZONA DE COMBATE**

**01 Las competiciones de MMA podrán celebrarse en una jaula o en un ring aprobado por la Asociación. La jaula o el ring deberán cumplir los requisitos establecidos por la Asociación y deberán ser inspeccionados antes de cada evento por un representante de la Asociación o un árbitro.**

**02 La lona del área de combate no será inferior a 18 pies por 18 pies ni superior a 32 pies por 32 pies. La lona del área de combate estará acolchada de una manera aprobada por la Asociación, con una capa de espuma de al menos una pulgada. El acolchado se extenderá más allá del área de combate y sobre el borde de la plataforma. No se permitirá ningún revestimiento de vinilo u otro plástico engomado.**

**03 La lona del área de combate no estará a más de cuatro pies por encima del piso del edificio y tendrá escalones o rampas adecuados para el uso de los competidores. Los postes serán de metal de no más de seis pulgadas de diámetro, se extenderán desde el suelo del edificio hasta una altura mínima de 58 pulgadas por encima de la lona del área de combate y estarán debidamente acolchados de una manera aprobada por la Asociación.**

**04 La zona de lona del área de combate estará rodeada por una valla hecha de un material tal que no permita que un púgil se caiga o rompa a través de ella sobre el suelo o los espectadores, incluyendo, pero sin limitarse a, vallas de tela metálica recubiertas de vinilo. Todas las partes metálicas deberán estar cubiertas y acolchadas de una manera aprobada por la Asociación y no deberán ser abrasivas para los contendientes.**

**05 La valla proporcionará dos entradas separadas a la lona de la zona de combate. 06 El ring no deberá tener menos de 17 pies cuadrados dentro de**

**las cuerdas. En el mundo y combates por el título nacional, la Asociación recomienda y puede exigir que el ring sea no menos de 6 metros cuadrados.**

**07 El suelo del ring deberá sobresalir de las cuerdas no menos de 18 pulgadas. El suelo del ring debe estar acolchado de una forma aprobada por la Asociación. El acolchado debe extenderse más allá de las cuerdas del ring y sobre el borde de la plataforma.**

**08 Se recomienda una quinta cuerda, más baja que las otras cuatro cuerdas de un ring de boxeo, para ayudar a mantener a los competidores seguros en el ring.**

**09 Cada concursante dispondrá de un taburete de ring de un tipo aprobado por la Asociación.**

**10 Se dispondrá de un número apropiado de taburetes o sillas, de un tipo aprobado por la Asociación, para los segundos de cada concursante. Dichos taburetes o sillas estarán situados cerca de la esquina de cada concursante.**

#### **REGLA 5 NÚMERO REDONDO Y LONGITUD**

**01 Los combates de la clase principiante constarán de tres (3) asaltos de tres (3) minutos con un período de descanso de un (1) minuto entre asaltos.**

**02 Los partidos de clase abierta que no sean partidos por el título constarán de tres (3) tres (3) rondas de un minuto con un (1) minuto de descanso entre rondas.**

**03 Los combates por el título de la clase abierta constarán de cinco (5) asaltos de tres (3) minutos con un período de descanso de un (1) minuto entre asaltos.**

#### **REGLA 6 INDUMENTARIA**

**01 Cada competidor deberá llevar pantalones cortos de artes marciales mixtas, pantalones cortos de ciclismo o pantalones cortos de kick-boxing. A discreción de la Asociación, a los competidores que lleven pantalones cortos holgados se les podrá exigir que lleven pantalones cortos de spandex o de ciclismo debajo de los pantalones cortos de combate. No se permitirán pantalones cortos que den alguna ventaja particular a un competidor. Los pantalones cortos no podrán suponer ningún peligro para el oponente en forma de cremalleras, ojales de plástico, bolsillos o similares.**

**02 Los gis o camisetas están prohibidos durante la competición.**

**02a Las competidoras deben llevar un sujetador deportivo o atlético y pueden llevar una lycra ajustada.**

**03 Las zapatillas están prohibidas durante la competición.**

#### **REGLA 7 NORMAS DE CONDUCTA DENTRO Y FUERA DEL RING**

**01 Es deber de todo competidor mostrar juego limpio en el ring. Si un competidor no está preparado para continuar el combate, porque su equipo de seguridad no funciona correctamente o por otras razones, deberá retroceder un paso y levantar un brazo.**

**02 Un competidor deberá retirarse inmediatamente a la esquina neutral más cercana si así se lo indica el árbitro y esperar a que el árbitro señale que el partido puede continuar de nuevo.**

**03 Cuando un competidor reciba una advertencia o una reprimenda del árbitro, deberá ponerse los guantes en posición de guardia e inclinarse hacia el árbitro para indicar que ha comprendido el motivo de la advertencia o reprimenda.**

**04 Al finalizar el combate, los competidores se acercarán al árbitro, de pie en el centro del ring, y allí, con un competidor a cada lado del árbitro, esperarán el anuncio de la decisión por parte del orador. El árbitro levantará entonces el brazo del ganador.**

**05 Tras el combate, los competidores se saludarán entre sí y a sus respectivos segundos, tras lo cual ambos competidores se inclinarán ante el árbitro en reconocimiento a sus esfuerzos.**

**06 La violación de las normas y reglamentos de la WKA, o las infracciones de las leyes no escritas de la buena deportividad y el juego limpio pueden dar lugar a una advertencia o a la descalificación por un periodo de tiempo más corto o más largo, dependiendo de la gravedad de la violación o infracción.**

#### **REGLA 8 EL COMPETIDOR**

**01 Los competidores deben estar en buena forma física y tener una buena actitud deportiva.**

**02 Los concursantes deben estar bien arreglados y presentables. Las uñas de manos y pies deben estar cortas. El pelo debe estar corto o recién lavado. Los competidores masculinos con el pelo de una longitud que pueda suponer un problema durante el combate (es decir, largo hasta los hombros o más), deberán seguir las normas relativas al pelo largo que se aplican a las competidoras femeninas. Todos los competidores deberán estar limpios y en buen estado. Es prerrogativa exclusiva del árbitro de la WKA decidir si el vello facial (bigotes, patillas, barbas o una combinación de éstos) o la longitud del vello suponen un peligro para la seguridad de los competidores o un obstáculo para la observación sin trabas del combate. El árbitro podrá insistir en que se elimine dicho vello facial o, en el caso de vello largo, que se contenga con una red.**

**03 Se prohíbe el uso excesivo de grasa o sustancias similares.**

**04 Se prohíbe a los competidores llevar cualquier tipo de joya o accesorio de piercing durante la competición.**

#### **REGLA 9 EL EQUIPO DEL COMPETIDOR**

**01 Todos los competidores deben llevar un protector dental individual (protector bucal).**

**02 El vendaje de las manos de cada competidor no excederá de un rollo de cinta adhesiva de cirujano, de no más de 1-1/2 pulgadas de ancho, colocada directamente sobre la mano para proteger la parte de la mano cercana a la muñeca. La cinta puede cubrir la mano pero no extenderse más allá de ¾ de pulgada de los nudillos cuando la mano está cerrada en un puño. Se utilizará una venda quirúrgica suave, de no más de dos pulgadas de ancho, sujeta por no más de seis pies de cinta adhesiva de cirujano para cada mano. Se puede utilizar hasta un rollo de venda de 10 yardas para completar el vendaje de cada mano. Se podrán utilizar tiras de esparadrapo entre los dedos para sujetar las vendas, pero no para cubrir los nudillos. Los vendajes se ajustarán en el vestuario en presencia de un**

**Oficial de la asociación. Se podrán utilizar vendas de tela para las manos, de una longitud máxima de 3,5 metros.**

**03 Se recomienda un protector mamario individual para las mujeres.**

**04 Se requiere un protector inguinal individual para los hombres y se recomienda para las mujeres.**

**05 Los guantes deberán ser nuevos para todas las pruebas principales y estar en buen estado o deberán ser sustituidos.**

**06 Todos los concursantes deberán llevar guantes de un peso no inferior a seis onzas, suministrados por el promotor y aprobados por la Asociación. Ningún concursante se proveerá de sus propios guantes para participar.**

**07 Se podrá exigir a los competidores noveles que lleven protección en las espinillas y los empeines y/o casco si así lo exige una Comisión Atlética Estatal en la jurisdicción del combate o la Asociación.**

**08 Las siguientes sustancias están aprobadas para tratar los cortes de los competidores entre rondas: Adrenalina 1:1000, Avitene y Trombina.**

**09 La vaselina puede usarse ligeramente alrededor de los ojos y en la cara del competidor. Está prohibido el uso de vaselina, loción o cualquier otro tipo de lubricante en cualquier otra parte del cuerpo del competidor. Los linimentos o ungüentos a base de mentol, como el aceite tailandés, el linimento de boxeo, Ben Gay o IcyHot, están estrictamente prohibidos en cualquier parte del cuerpo.**

**10 Una esquina sólo puede administrar agua a un competidor entre asaltos en un combate. Cualquier otra bebida está prohibida.**

#### **REGLA 10 SEGUNDOS**

**01 El segundo podrá abandonar en nombre de su competidor si considera irresponsable dejar que el combate continúe. El segundo podrá entrar en la plataforma de combate, en cuyo momento el combate será detenido inmediatamente por el árbitro. El segundo no deberá tirar la toalla.**

**02 Antes de cada torneo, el Head Referee convocará una reunión con todos los jueces, árbitros, segundos y luchadores para aclarar cualquier duda sobre las reglas, el reglamento y los procedimientos generales del torneo. Durante esta reunión no se podrá cambiar ninguna regla. Esta reunión es obligatoria para todos los púgiles participantes.**

**03 Los segundos apoyarán y aconsejarán a sus competidores durante el intermedio entre asaltos. Cada competidor podrá tener dos segundos, de los cuales sólo uno podrá subir al ring en cualquier momento.**

**04 Durante los asaltos, ninguno de los segundos podrá subir al cuadrilátero ni obstaculizar o perturbar de cualquier otro modo el desarrollo correcto del combate. Los segundos deberán obedecer todas las indicaciones del árbitro. Antes de cada asalto, los segundos deberán retirar cubos, taburetes, toallas y similares del ring y, si es necesario, limpiar el suelo del agua derramada. Los segundos tendrán a su disposición una toalla, una esponja, agua y grasa para el competidor.**

**05 Durante las rondas, los segundos pueden dar consejos (sólo de manera apropiada), ayudar o animar al competidor. Si un segundo infringe esta regla, el árbitro puede emitir una advertencia, expulsar al segundo o descalificar al competidor. Un segundo que haya sido expulsado no podrá actuar como segundo en el resto del torneo.**

**06 Un combate comienza cuando el árbitro da la orden "combate" para iniciar el primer asalto, y termina cuando el árbitro detiene el combate en el último asalto. Sólo los competidores y el árbitro pueden estar presentes en el ring durante el combate. Si cualquier otra persona entra en el ring, el árbitro puede decidir que el combate ha terminado inmediatamente y no puede continuar de nuevo.**

#### **REGLA 11 CLASIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES (ESPECÍFICA DE LAS MMA)**

**01 Los oficiales verificarán que los competidores compiten en las categorías de peso que les corresponden. El recuento de victorias se realiza sumando el número de victorias que ha tenido el competidor individual (no el número de combates, que es irrelevante) y luego clasificando al competidor según corresponda. Se utilizarán las siguientes clasificaciones para los competidores adultos:**

**02 Clase C - MMA Amateur "Novato", Restricciones de las Reglas: no se permiten golpes de codo o rodilla a la cabeza en el suelo o de pie; se permiten golpes limitados de puño cerrado a la cabeza en el suelo. Los combates de artes marciales mixtas de campeonato y no campeonato serán de tres asaltos de tres minutos de duración, con un minuto de descanso entre cada asalto. Los contendientes utilizarán guantes de gran tamaño aprobados por las MMA. Se podrá exigir a los competidores que lleven protección en la espinilla y el empeine cuando así lo exija la reglamentación estatal. Después de 3 victorias en la clase, se pasa a la Clase B.**

**03 Clase B - MMA aficionado "abierto", Restricciones de las reglas: no se permiten golpes con el codo o la rodilla a la cabeza en el suelo o de pie, golpes con el puño cerrado a la cabeza del oponente en el suelo. Los combates de artes marciales mixtas que no sean de campeonato constarán de tres asaltos de tres minutos de duración, con un minuto de descanso entre cada asalto. Los combates de campeonato de artes marciales mixtas serán a cinco asaltos, de tres minutos de duración, con un minuto de descanso entre cada asalto. El combatiente utilizará guantes de gran tamaño aprobados por la MMA. Tras 5 victorias en la clase, el combatiente podrá pasar a la clase A.**

**04 Clase A - MMA Profesional, Reglas Completas: combatientes que han adquirido un nivel para ser autorizados como luchadores profesionales.**

**05 En los Campeonatos del Mundo sólo se celebrarán combates de Clase B (Amateur "Open" Class).**

#### **REGLA 12 DIVISIÓN AMATEUR REGLAS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS DE LOS COMBATES**

**01 Todos los combates serán evaluados y puntuados por tres jueces.**

**02 El sistema Must de 10 puntos será el sistema estándar de puntuación de un combate. Bajo el Sistema de Puntuación de 10 Puntos Must, 10 puntos deben ser otorgados al ganador de la ronda y nueve puntos o menos deben ser otorgados al**

**perdedor, a excepción de una ronda par rara, que se puntúa (10-10).**



**03 Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales mixtas, como golpeo efectivo, agarre efectivo, control de la zona de combate, agresividad efectiva.**

**04 Las evaluaciones se realizarán en el orden en que aparecen las técnicas en (03) arriba, dando el mayor peso en la puntuación al golpeo efectivo y al agarre efectivo, teniendo en cuenta el control del área de combate si ambos criterios son iguales, y la agresividad efectiva en último lugar si los tres primeros criterios son iguales.**

**05 El golpeo efectivo se juzga determinando el número total de golpes fuertes legales asestados por un contendiente.**

**06 El agarre efectivo se juzga teniendo en cuenta la cantidad de ejecuciones exitosas de derribos e inversiones legales. Ejemplos de factores a tener en cuenta son los derribos desde la posición de pie a la posición de montaje, el paso de la guardia a la posición de montaje y los luchadores en posición inferior que utilizan una guardia activa y amenazante.**

**07 El control del área de combate se juzga determinando qué contendiente dicta el ritmo, el lugar y la posición del combate. Ejemplos de factores a tener en cuenta son contrarrestar el intento de derribo de un grappler permaneciendo de pie y golpeando legalmente, derribar a un oponente para forzar un combate en el suelo, crear intentos de sumisión amenazantes, pasar la guardia para lograr la montura y crear oportunidades de golpeo.**

**08 La agresividad efectiva significa avanzar y asestar un golpe legal.**

**09 Los jueces utilizarán los siguientes criterios objetivos para puntuar un asalto.**

**(1) Se desaconseja encarecidamente un asalto de 10 puntos contra 10 puntos, y los jueces deben buscar en los criterios de valoración un golpeo y agarre más efectivos, un control más efectivo del área de combate y una agresividad más efectiva. Un asalto igualado sólo debe producirse en caso de pérdida de puntos por parte de un contendiente.**

**(2) Un asalto se puntuará como 10-9 cuando un contendiente gane por un estrecho margen, asestando el mayor número de golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras.**

**(3) Un asalto se puntuará como 10-8 cuando un contendiente domine de forma abrumadora por golpeo o agarre en un asalto.**

**(4) Un asalto se puntuará como 10-7 cuando un contendiente domine totalmente por golpeo o agarre en un asalto.**

**11 Los jueces utilizarán una escala móvil y reconocerán el tiempo que los púgiles estén de pie o en el suelo, de la siguiente manera:**

**(1) Si los artistas marciales mixtos pasaron la mayor parte de un asalto en la lona, entonces:**

- i. El agarre efectivo se pesa primero; y**
- ii. A continuación, se pesa la huelga efectiva**

**(2) Si los artistas marciales mixtos pasaron la mayor parte de un asalto de pie, entonces:**  
i. Se pondera en primer lugar el golpe efectivo  
ii. El agarre efectivo se sopesa entonces

**(3) Si un asalto termina con una cantidad relativamente igual de combates de pie y en la lona, los golpes y el agarre se ponderan por igual.**

**12 A continuación se indican los tipos de resultados de los combates:**

**(1) Presentado por:**

- i. **Tap Out:** Cuando un concursante utiliza físicamente su mano para indicar que ya no desea continuar.
- ii. **Tap out verbal:** Cuando un competidor anuncia verbalmente al árbitro que no desea continuar.
- iii. **Sumisión técnica:** Cuando una sumisión se ejecuta en su totalidad, haciendo que el árbitro intervenga y detenga la contienda.

**(2) Knockout técnico por:**

- i. El árbitro detiene el combate.
- ii. El médico de pista detiene el combate.
- iii. Cuando una lesión como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para poner fin a un combate.

**(3) Knockout por no levantarse de la lona.**

**(4) Decisión mediante tarjetas de puntuación:**

- i. **Unánime:** Cuando los tres jueces puntúan el combate para el mismo contendiente.
- ii. **Decisión dividida:** Cuando dos jueces puntúan el combate a favor de un contendiente y un juez puntúa a favor del oponente.
- iii. **Decisión por mayoría:** Cuando dos jueces puntúan el combate para el mismo contendiente y un juez puntúa un empate.

**(5) Empates:**

- i. **Unánime:** Cuando los tres jueces dan el combate por empate.
- ii. **Desempate:** Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente y la puntuación total da como resultado un empate.
- iii. **Mayoría:** Cuando dos jueces puntúan el combate como empate y un juez puntúa a favor de cualquiera de los contendientes.

**(6) Descalificación:** Cuando una lesión sufrida durante la competición como consecuencia de una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin a la competición.

**(7) Abandono:** Cuando un competidor no comienza la competición o termina prematuramente el combate por razones distintas a una lesión o indicando un tap out.

**(8) Empate técnico:** Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta no intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar y el competidor lesionado esté empatado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción.

**(9) Decisión técnica:** Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta no intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar y el competidor lesionado está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción.

**(10). Sin concurso:**

- i. Cuando un combate se detiene prematuramente debido a una lesión causada por una falta accidental y no se ha completado un número suficiente de asaltos para emitir una decisión mediante las tarjetas de puntuación (ver Empate técnico y Decisión técnica).
- ii. Si el equipo de seguridad de la pista está dañado o la pista no es segura para su uso; si falla la iluminación de la pista; o si las condiciones meteorológicas obligan al árbitro a detener el partido.

**(11) Walkover:** Si un competidor está presente en el ring y listo para combatir y su adversario no se presenta después de que su nombre haya sido anunciado por megafonía, el árbitro indicará a la mesa de arbitraje que comience a correr el tiempo de dos minutos. Si el adversario no ha entrado en el cuadrilátero en el plazo de dos minutos, el cronometrador tocará el gong para indicar que el combate ha sido interrumpido. A continuación, el árbitro anunciará al competidor que haya subido primero al ring y lo declarará vencedor por "walk-over".

**13 Se aplicarán las siguientes disposiciones a las lesiones sufridas durante la competición:**

**(1) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para poner fin a un combate, el contendiente lesionado pierde por nocaut técnico.**

**(2) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin a un combate, el contendiente causante de la lesión pierde por descalificación.**

**(3) Si se produce una lesión durante la competición como resultado de una falta intencionada y se permite que el combate continúe, el árbitro notificará al anotador que descuente automáticamente dos puntos al contendiente que cometió la falta.**

**(4) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencionada hace que el competidor lesionado no pueda continuar en un momento posterior del combate, el competidor lesionado ganará por decisión técnica, si va por delante en las tarjetas de puntuación. Si el competidor lesionado está igualado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción, el resultado del combate será declarado empate técnico.**

**(5) Si un contendiente se lesiona al intentar hacer una falta a su adversario, el árbitro no tomará ninguna acción a su favor, y la lesión será tratada de la misma manera que una lesión producida por un golpe limpio.**

**(6) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta accidental es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, el combate se considerará no disputado si se detiene antes de que se hayan completado dos asaltos en un combate a tres asaltos o si se detiene antes de que se hayan completado tres asaltos en un combate a cinco asaltos.**

**(7) Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta accidental es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, el combate dará lugar a una decisión técnica concedida al competidor que ha sufrido la falta, si éste va por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detenga el combate, sólo**

**cuando el combate se detenga después de que se hayan disputado dos asaltos de un combate a tres asaltos, o tres asaltos de un combate a cinco asaltos.**

completado. Si el contendiente que ha recibido la falta está empatado o en desventaja en ese momento, el combate se declarará empate técnico.

**(8) No se puntuará una ronda incompleta. Sin embargo, si el árbitro penaliza a alguno de los contendientes, se deducirán los puntos correspondientes cuando el anotador calcule la puntuación final.**

### **REGLA 13 TÉCNICAS JURÍDICAS**

**01 Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima de la cintura al cuerpo y a la cabeza.**

**02 Patadas traseras (inversas) al cuerpo o a la cabeza, así como patadas giratorias traseras al cuerpo y a la cabeza.**

**03 Barrido de pies**

**04 Patadas bajas a los muslos, por dentro y por fuera.**

**05 Ataques con la rodilla al cuerpo y los muslos, así como patadas con la espinilla a los muslos, el cuerpo y la cabeza.**

**06 Agarrar (sujetar) y atacar al mismo tiempo con rodillas y codos al cuerpo o cualquier otro golpe legal.**

**07 Golpes con el codo al cuerpo por debajo del cuello**

**08 Sujetar la pierna del adversario mientras se ataca con golpes legales o se intenta un derribo.**

**09 El uso de puños giratorios hacia atrás, siempre que sólo se utilice la superficie de golpeo legal del guante (si el púgil golpea con el antebrazo o el codo, podrá ser penalizado a discreción del árbitro). Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.**

**10 Todos los derribos, barridos y derribos, siempre que no tengan como objetivo hacer caer al adversario sobre la cabeza o el cuello.**

**11 Todas las presas de sumisión, incluidos, entre otros, estrangulamientos, armbars, llaves, rodilleras, ganchos de talón y bielas. No se permite la manipulación de pequeñas articulaciones.**

### **REGLA 14 TÉCNICAS ILEGALES**

**01 Las siguientes son faltas y darán lugar a sanciones si se cometen:**

**(1) Golpes con la cabeza**

**(2) Arrancamiento de ojos de cualquier tipo**

**(3) Morder o escupir a un adversario**

**(4) Tirones de pelo**

**(5) Anzuelo**

**(6) Ataques a la ingle de cualquier tipo**

**(7) Colocar intencionadamente un dedo en cualquiera de los orificios de un adversario.**

**(8) Golpes con el codo en la cabeza, de pie o en el suelo**

- (9) Manipulación de pequeñas articulaciones**
- (10) Golpes en la columna vertebral o en la parte posterior de la cabeza**
- (11) Patadas de talón al riñón**
- (12) Golpes de garganta de cualquier tipo**
- (13) Golpes en cualquier articulación, incluidos los pisotones**
- (13) arañar, pellizcar, retorcer la carne o agarrar la clavícula**
- (14) Patear la cabeza de un luchador en el suelo**
- (15) Rodillazo a la cabeza de un adversario, de pie o en el suelo**
- (16) Pisotón de un luchador en tierra**
- (17) El uso de lenguaje abusivo en el área de lucha**
- (18) Cualquier conducta antideportiva que cause una lesión al adversario.**
- (19) Atacar a un adversario en el descanso o durante el mismo**
- (20) Atacar a un adversario que esté bajo la atención del árbitro en ese momento.**
- (21) Timidez (evitar el contacto, dejar caer constantemente la boquilla o fingir una lesión).**
- (22) Interferencia de un artista marcial mixto segundos**
- (23) Arrojar a un adversario fuera del área de combate**
- (24) Desobediencia flagrante de las instrucciones del árbitro**
- (25) Golpear a un adversario con la cabeza o el cuello contra la**

#### **Iona REGLA 15 DISPOSICIONES ESPECIALES PARA JÓVENES**

**01 Los jóvenes se dividirán en las siguientes categorías de edad: 8-9 años, 10-11 años, 12-13 años, 14-15 años y 16-17 años.**

**02 Las categorías de edad 8-9 años y 10-11 años constituirán la división infantil. La división infantil no tendrá contacto con la cabeza.**

**03 Las categorías de edad 12-13 años, 14-15 años y 16-17 años comprenderán la división júnior. Los juniors se dividirán en juniors de clase A y juniors de clase B.**

**(1) Se permitirá el contacto controlado con la cabeza a los juveniles de la clase A.**

**(2) Los juveniles de clase B no tendrán contacto con la cabeza.**

**04 Los niños (8-9, 10-11) deberán llevar protección en la espinilla y el empeine. Los juniors (12-13, 14-15, 16-17) también deberán llevar protección en la espinilla y el empeine, aunque se podrán tomar medidas especiales a discreción de la Asociación para los púgiles de la clase A.**

#### **REGLA 16 ADVERTENCIAS Y PUNTOS NEGATIVOS**

**01 El árbitro emitirá una única advertencia por las siguientes infracciones. Tras la advertencia inicial, si la conducta prohibida persiste, se emitirá una sanción. La sanción podrá dar lugar a una deducción de puntos o a la descalificación.**

**(1) Sujetar o agarrar la valla.**

**(2) Sujetar los calzoncillos o guantes del adversario o del propio competidor.**

**(3) La presencia de más de un segundo dentro del área de combate.**

**02 La descalificación se produce después de cualquier combinación de tres o las faltas enumeradas en (01) arriba o después de que un árbitro determine que una falta fue intencionada y flagrante.**

**03 Las faltas darán lugar a la deducción de un punto por parte del anotador oficial de la puntuación del artista marcial mixto infractor.**

**04 Sólo un árbitro puede evaluar una falta. Si el árbitro no pita la falta, los jueces no podrán hacer esa evaluación por su cuenta y no podrán tenerla en cuenta en sus cálculos de puntuación.**

**05 Un púgil que ha recibido una falta tiene hasta cinco**

**minutos para recuperarse. 06 Si se comete una falta, el**

**árbitro deberá:**

**(1) Hora de la llamada.**

**(2) Comprueba el estado y la seguridad del artista marcial mixto objeto de la falta.**

**(3) Evaluar la falta al contendiente infractor, restar puntos y notificar a los segundos de cada esquina, a los jueces y al anotador oficial.**

**07 Si un contendiente inferior comete una falta, a menos que el contendiente superior esté lesionado, el combate continuará, para no poner en peligro el posicionamiento superior del contendiente superior en ese momento.**

**(1) El árbitro notificará verbalmente la falta al contendiente inferior.**

**(2) Cuando finalice el asalto, el árbitro evaluará la falta y notificará a los segundos de ambas esquinas, a los jueces y al anotador oficial.**

**(3) El árbitro puede dar por finalizado un combate en función de la gravedad de la falta. En caso de falta flagrante, el contendiente perderá por descalificación.**

## **ARTÍCULO 17 PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES**

**01 La puntuación del árbitro y los jueces es definitiva.**

**02 Las protestas contra las decisiones de un árbitro o juez sólo se aceptarán en caso de que las reglas de la competición no se hayan aplicado correctamente.**

**03 La decisión de un juez, dada al final de cualquier encuentro, será vinculante y sólo podrá ser modificada en caso de que el Head Referee y el supervisor de la WKA consideren que se ha producido una de las siguientes circunstancias:**

**(1) Se ha producido una conspiración o se ha llegado a un acuerdo ilegal que afecta al resultado del partido.**

**(2) La suma de las tarjetas de puntuación es defectuosa o un juez ha confundido las esquinas, lo que ha dado la victoria al competidor equivocado.**

**(3) Se ha perpetrado una clara violación de las normas y reglamentos de la WKA, que afecta directamente al resultado del partido.**

**04 Las protestas se dirigirán al Árbitro Principal y expondrán de forma adecuada el motivo de la reclamación, junto con cualquier prueba que demuestre que se ha cometido un error.**

**se haya tomado la decisión (no se aceptarán vídeos). La protesta debe ir acompañada de una tasa de tramitación de 100 USD. La tasa se devolverá si la protesta se considera válida. La tasa de protesta se transferirá a la cuenta de la sede central de la WKA para la promoción y formación de futuros árbitros, etc.**

**05 El Árbitro Principal decidirá sobre la protesta tras escuchar las declaraciones de la parte que protesta y de los árbitros implicados. No se aceptará vídeo. La decisión del Árbitro Principal será inapelable.**

**06 Las decisiones del médico oficial son definitivas, aunque pueden ser protestadas ante el segundo médico presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.**



## **SECCIÓN V: AGARRE POR SUMISIÓN**

### **REGLA 1 ADMISIÓN AL TORNEO**

**01 A discreción de la Asociación, ésta podrá optar por eximir del pago de la licencia a cambio de la cuota de inscripción en un torneo.**

### **REGLA 2 ZONA DE COMBATE**

**01 Las competiciones de grappling se llevarán a cabo en colchonetas de grappling o lucha divididas en "rings". Un ring es un área claramente marcada con colores, cinta adhesiva o medios similares.**

**02 Cada zona de anillos deberá medir no menos de tres (3) metros por tres (3) metros. El centro de cada anillo debe estar claramente marcado. Además, cada anillo debe tener un perímetro de seguridad a su alrededor en todos los lados de una anchura no inferior a dos (2) pies.**

**03 Sólo los competidores listos para participar en un partido y los árbitros deberán estar en las colchonetas de competición. Los entrenadores, compañeros de equipo y otros espectadores deberán permanecer fuera del área de los tapetes. Un equipo de cámaras autorizado podrá, a discreción de la Asociación, filmar en las colchonetas entre los rings de competición.**

### **REGLA 3 PESAJE**

**01 Los pesajes para los torneos pueden realizarse la mañana del torneo o la tarde anterior al torneo.**

**02 No se concederá ninguna tolerancia, con o sin prendas.**

**03 Los competidores no se pesarán vistiendo un Gi o**

**kimono. REGLA 4 ÁRBITROS, CRONOMETRADORES Y**

### **ANOTADORES**

**01 Cada "ring" irá acompañado de una mesa situada en el borde del tapiz y orientada hacia el mismo. Cada mesa estará equipada con sillas para el anotador y el cronometrador. Cada mesa también deberá estar equipada con lo siguiente: un marcador con números fáciles de cambiar y lo suficientemente grandes como para que el árbitro pueda verlos, un cronómetro, bolígrafos/lápices y papel, brazaletes de colores contrastantes para los árbitros, brazaletes de colores contrastantes para los competidores y una bolsa de frijoles (también se puede usar un cinturón con cinta alrededor) para detener el tiempo. Cada mesa deberá proporcionar agua para el árbitro, el cronometrador y el anotador.**

**02 Siempre que sea posible, debe haber un anotador y un cronometrador en cada mesa, aunque en caso de que no haya suficientes oficiales en un torneo, un anotador también puede llevar el tiempo.**

**03 Un cronometrador llevará el tiempo con un cronómetro manual. Se mantendrá una lista de la duración de los partidos en cada mesa como referencia. El cronometrador deberá consultar brevemente con el árbitro al comienzo de cada grupo para asegurarse de que ambos son conscientes de la duración adecuada del partido. El árbitro gritará "¡Tiempo!" y hará una forma de T con las manos cuando desee que se detenga el tiempo. Al final del partido, el cronometrador dirá**

**"¡Tiempo!**

un saco de frijoles o un cinturón en el cuadrilátero a la vista del árbitro. Un cronometrador también será responsable de detener el reloj cuando un combate se detenga por una sumisión ganadora y de comunicar el tiempo del combate hasta la sumisión al anotador.

**04** Un anotador vigilará de cerca al árbitro en todo momento y llevará la cuenta de los puntos y las ventajas. Todos los puntos se anotarán en el marcador. Todas las ventajas se anotarán en un papel para cada partido. El anotador deberá poner a cero el marcador y borrar todas las ventajas al final de cada partido. El anotador también es responsable de anotar en la hoja de clasificación el ganador de cada combate, así como si el combate se ganó por puntos o por sumisión. En caso de sumisión, el anotador debe registrar tanto el tipo de sumisión como la duración del combate hasta la sumisión en la hoja de p u n t u a c i ó n .

**05** El árbitro llevará una muñequera en cada muñeca, cada una de un color diferente. Cada competidor llevará su correspondiente muñequera. En los combates Sin Gi, ésta se llevará alrededor del tobillo del competidor; en los combates con Gi, la banda se abrochará alrededor del cinturón del competidor en la espalda. Al comienzo y al final de la acción, cada competidor se colocará a un lado del árbitro con la muñequera del color correspondiente a su tobillera.

**06** Cuando se concedan puntos, el árbitro levantará la mano con la muñequera correspondiente en color a la tobillera del competidor e indicará claramente con sus dedos cuántos puntos deben anotarse en el marcador. En el caso de que se den dos series de puntos al mismo tiempo por dos técnicas distintas (por ejemplo, un derribo seguido de una posición montada), el árbitro mostrará primero el primer número de puntos, después dirá claramente "Y" y mostrará el segundo número de puntos. El árbitro deberá comprobar el marcador para asegurarse de que el anotador ha entendido correctamente su recuento de puntos. Para obtener ventajas, el árbitro agitará la mano con la muñequera correspondiente, con la palma hacia abajo, en un movimiento de barrido.

## **REGLA 5 CLASES DE EDAD**

**01** Los competidores se dividirán en las siguientes categorías de edad:

- **Niños: 4-12 años**
  - 4-5 años
  - 6-8 años
  - 9-11 años
- **Adolescentes: 12-17 años**
  - 12-14 años
  - 15-17 años
- **Adultos: A partir de 18 años**
- **Ejecutivos: 30-39 años**
- **Maestros: 40 años o más**

**02** Los competidores de las divisiones infantil y juvenil **NO** pueden competir como adultos.

**03** Los competidores de las divisiones Executive o Master también pueden competir en la división Adultos.

## REGLA 6 REGLAS ADICIONALES DE CLASE Y DIVISIÓN

**01 Hombres y mujeres no competirán entre sí en las divisiones de Adultos, Ejecutivos y Masters. Sin embargo, no habrá distinción entre chicos y chicas en las divisiones Infantil y Adolescente.**

## REGLA 7 CLASES DE PESO

**Nota: Todos los pesos se expresan en libras.**

<b>NIÑOS (CON Y SIN GI, CHICOS Y CHICAS)</b>	
BANTAMWEIGHT	-49.9
PESO VOLANTE	-59.9
PESO PLUMA	-69.9
LIGHTWEIGHT	-79.9
PESO COMÚN	-94.9
PESO MEDIO	-109.9
PESO CRUISER	-124.9
PESO PESADO	+125

<b>ADOLESCENTES (CON Y SIN GI, CHICOS Y CHICAS)</b>	
PESO PLUMA	-99.9
LIGHTWEIGHT	-114.9
PESO COMÚN	-129.9
PESO MEDIO	-149.9
PESO CRUISER	-169.9
PESO PESADO	+170

<b>MUJERES, EJECUTIVAS Y MAESTRAS: NO GI / CINTURÓN BLANCO Y AZUL</b>	
CLASE A	-114.9
CLASE B	-129.9
CLASE C	-144.9
CLASE D	-159.9
CLASE E	+160

**CLASES DE PESO PARA LAS DIVISIONES FEMENINAS DE CINTURÓN MORADO, MARRÓN Y NEGRO SUJETAS A LA DISPONIBILIDAD DE COMPETIDORAS EN ESTAS DIVISIONES EN TORNEO EN PARTICULAR.**

<b>HOMBRE: NO GI</b>	
BANTAMWEIGHT	-129.9
PESO VOLANTE	-139.9
PESO PLUMA	-149.9
LIGHTWEIGHT	-159.9
PESO COMÚN	-169.9
PESO MEDIO	-179.9
PESO CRUISER	-189.9
PESO SEMIPESADO	-199.9
PESO PESADO	-209.9

SUPERPESO	+210
<b>EJECUTIVOS Y MASTERS: NO GI</b>	
LIGHTWEIGHT	-159.9
PESO MEDIO	-179.9
PESO CRUISER	-199.9
PESO PESADO	+200

<b>HOMBRES: CINTURÓN BLANCO Y AZUL</b>	
BANTAMWEIGHT	-129.9
PESO VOLANTE	-139.9
PESO PLUMA	-149.9
LIGHTWEIGHT	-159.9
PESO COMÚN	-169.9
PESO MEDIO	-179.9
PESO CRUISER	-189.9
PESO SEMIPESADO	-199.9
PESO PESADO	-209.9
SUPERPESO	+210
<b>LAS DIVISIONES DE PESO DE CINTURÓN PÚRPURA MASCULINO SON LAS MISMAS QUE LAS ANTERIORES, PERO SIN DIVISIÓN DE PESO GALLO (-129,9).</b>	
<b>LAS DIVISIONES DE PESO DE LOS CINTURONES MARRONES MASCULINOS SON LAS MISMAS QUE LAS ANTERIORES, PERO SIN LAS DIVISIONES DE PESO GALLO (-129,9) Y PESO MOSCA (-139,9).</b>	
<b>LAS DIVISIONES DE PESO DE CINTURÓN NEGRO MASCULINO SON LAS SIGUIENTES: -159.9, -179,9, -199,9 Y +200.</b>	

<b>EJECUTIVO Y MÁSTER: CINTURÓN BLANCO, AZUL Y MORADO</b>	
PESO PLUMA	-149.9
LIGHTWEIGHT	-159.9
PESO COMÚN	-169.9
PESO MEDIO	-179.9
PESO CRUISER	-189.9
PESO SEMIPESADO	-199.9
PESO PESADO	-209.9
SUPERPESO	+210
<b>LAS DIVISIONES DE PESO DE CINTURÓN NEGRO MASCULINO SON LAS SIGUIENTES -139,9, - 159,9, -179,9, -199,9 Y +200.</b>	

**Nota:** Las divisiones de peso adyacentes pueden combinarse si alguna división de peso tiene muy pocos competidores.

#### **REGLA 8 VESTUARIO PARA LAS DIVISIONES GI (BJJ) Y NO GI**

**01** Los competidores de todas las divisiones Sin Gi deberán llevar pantalones cortos apropiados para grappling o MMA sin cremalleras ni componentes metálicos. Además, los competidores podrán llevar una camiseta ajustada o una lycra. Las competidoras deberán llevar también un sujetador deportivo o atlético.

**02** Los competidores en todas las divisiones de Gi (BJJ) deben llevar un Gi o

**Kimono apropiado que incluya pantalones largos, chaqueta y cinturón. Los competidores masculinos no pueden llevar camiseta ni lycra debajo de la chaqueta. Los competidores deben llevar pantalones cortos debajo del Gi en caso de que éste se rompa durante la competición. El Gi debe estar en buenas condiciones (es decir, no roto, sucio o maloliente). Cada competidor deberá llevar consigo un segundo Gi en caso de que se rompa o rasgue durante la competición.**

**03 Se recomienda una boquilla para todos los competidores, pero es obligatoria para los competidores que lleven ortodoncia.**

**04 Se recomienda a los participantes masculinos que lleven protección inguinal a prueba de faltas.**

**05 No está permitido llevar joyas durante la competición. Deben quitarse todos los piercings.**

**06 Se prohíbe el uso de aceites, lociones, grasas u otros lubricantes (incluidos productos para el cabello como gel, espuma y sustancias similares) en cualquier parte del cuerpo.**

**07 Las uñas de manos y pies deben estar cortas y limpias para la seguridad e higiene de los competidores.**

**08 Los competidores que lleven el pelo largo deberán arreglárselo de manera que no interfiera con la competición. Los lazos para el pelo no deben tener componentes metálicos, y está prohibido el uso de pinzas o broches de plástico o metal.**

**09 Se prohíbe cualquier tipo de calzado, incluidos los zapatos de**

**lucha. 10 Se podrá llevar casco aprobado por la asociación.**

#### **REGLA 9 NIVELES DE EXPERIENCIA Y NIVELES DE CINTURÓN**

**01 Las divisiones de Gi para adultos se clasificarán según el sistema tradicional de cinturones del Jiu Jitsu brasileño, con los siguientes rangos: Cinturón Blanco, Azul, Morado, Marrón y Negro. Para los adolescentes, se utilizarán las siguientes divisiones de cinturones: Blanco, Amarillo, Naranja, Verde y Azul. Para los niños, se utilizarán las siguientes divisiones de cinturones: Blanco, Amarillo, Naranja y Verde.**

**02 Las divisiones No Gi se clasificarán como Novato, Intermedio o**

**Avanzado. 02a Directrices para las categorías de experiencia No Gi:**

**(1) Novato: menos de un año de entrenamiento en las artes de la lucha.**

**(2) Intermedio: de uno a cuatro años de formación en artes de agarre**

**(3) Avanzado: más de cuatro años de formación en artes de agarre**

**(4) Nota: Las artes de agarre incluyen, entre otras, el Jiu-Jitsu brasileño, el Sombo, el Judo, la lucha libre y el Shootfighting.**

#### **REGLA 10 REGLAS PARA LAS DIVISIONES GI Y NO GI**

**01 Una "ventaja" se define del siguiente modo:**

**(1) Un intento de sumisión que suponga una seria amenaza para el oponente de un competidor.**

**(2) Casi derribos, casi barridas, casi pases, etc.**

**01a Las ventajas sólo se tendrán en cuenta en caso de empate a puntos al final del partido.**

**02 No se permitirá ninguna dilación. Esto incluye no realizar ninguna actividad, salirse de la guardia y huir del ring para evitar una sumisión o un derribo. Tras la primera infracción, el árbitro emitirá una advertencia. Tras la segunda infracción, el árbitro ordenará que se deduzcan dos puntos de la puntuación del competidor infractor. Tras la tercera infracción, el competidor infractor será descalificado. Si un competidor huye del ring cuando está bloqueado en una sumisión, y es obvio que huye del ring para evitar la sumisión, el competidor será descalificado automáticamente.**

**03 No se permite el uso excesivo de la fuerza. El árbitro podrá amonestar o finalizar el partido a su discreción si considera que se está haciendo un uso excesivo de la fuerza.**

**04 Las decisiones del árbitro son definitivas e inapelables. Los competidores, sus compañeros de equipo y entrenadores deben mostrar respeto al árbitro en todo momento.**

**05 No se concederán puntos por retrocesos o escapadas. Es el deber de un luchador escapar de una posición desventajosa, como la montura, la montura lateral o la montura trasera.**

**06 Si los competidores se acercan al borde del ring y están en peligro de cruzar el límite del ring, entonces el árbitro reiniciará a los competidores desde la misma posición en el centro del ring. Si el árbitro es incapaz de duplicar la posición de los competidores, entonces reiniciará a los competidores desde una posición de pie.**

**07 Las siguientes son técnicas ilegales en la lucha por sumisión:**

**(1) Morder**

**(2) Ojos desorbitados (incluso con la barbilla en el ojo)**

**(3) Cabezazos**

**(4) Striking**

**(5) Manipulación de pequeñas articulaciones (dedos de manos y pies)**

**(6) Tirones de pelo**

**(7) Tirón de orejas**

**(8) Enganchar o introducir los dedos en cualquier orificio del adversario**

**08 Los competidores no podrán incurrir en ninguna conducta antideportiva, incluyendo, pero no limitado a, usar lenguaje soez, escupir, y usar gestos obscenos. El árbitro podrá, a su discreción, emitir advertencias, penalizaciones o descalificaciones por dicho comportamiento.**

**09 No se permiten los derribos. Los derribos y lanzamientos no se considerarán slams, siempre que el competidor derribe a su oponente de forma segura. No se permite**



**Ningún competidor podrá golpear a un oponente para escapar de una sumisión o pasar la guardia, ni podrá ponerse de pie en la guardia y golpear a su oponente.**

#### **REGLA 11 REGLAS ADICIONALES PARA LAS DIVISIONES NO GI**

**01 No está permitido agarrar ninguna prenda de vestir, incluidos los pantalones cortos y las lycras.**

**02 Las siguientes técnicas son ilegales en todas las divisiones de Novatos, Intermedios, Infantiles, Adolescentes y Maestros: ganchos de talón, rodilleras giratorias, llaves de cuello y derribos con tijeras voladoras. Además, las omoplatas, los estrangulamientos de guillotina, los bloqueos de muñeca, las rodilleras rectas y los bloqueos rectos de tobillo son ilegales en las divisiones infantiles.**

**03 Todas las sumisiones son legales en las divisiones Avanzadas y Superpeleas.**

**04 Cualquier competidor que haya alcanzado el rango de Cinturón Azul debe competir en las divisiones Intermedia o Avanzada. Cualquier competidor que haya alcanzado el rango de Cinturón Morado o superior debe competir en las divisiones Avanzadas.**

**05 Las divisiones de Novatos, Intermedios e Infantiles se regirán por la regla de los 12 puntos, que establece que si un competidor aventaja en doce puntos a su oponente, el encuentro se detendrá y ese competidor será declarado vencedor.**

#### **REGLA 12 REGLAS ADICIONALES PARA LAS DIVISIONES GI**

**01 Las siguientes técnicas son ilegales en todos los combates de Gi para todas las divisiones: ganchos de talón, rodilleras giratorias, llaves de cuello y derribos con tijeras voladoras. Además, las omoplatas, los estrangulamientos de guillotina, los bloqueos de muñeca, las rodilleras rectas y los bloqueos rectos de tobillo son ilegales en las divisiones infantiles.**

**02 Las rodilleras y los asideros de cuatro dedos son legales sólo en las divisiones de Cinturón Marrón y Cinturón Negro.**

#### **REGLA 13 PUNTUACIÓN**

**01 Los puntos se otorgarán de la siguiente manera:**

Derribo	2 puntos
Derribo en control lateral (Sólo sin gi)	3 puntos
Barrer	2 puntos
Pasar la guardia	3 puntos
Posición montada	4 puntos
Soporte trasero con ganchos	4 puntos
Montaje en la espalda, con las rodillas en el suelo, el oponente boca abajo+.	4 puntos
+Conseguir los dos ganchos desde esta posición (sólo Gi)	4 puntos
Rodilla en el vientre (sólo Gi)	2 puntos

**02 Un competidor debe demostrar un claro control de una posición durante tres segundos antes de que se le puedan conceder puntos por esa posición.**

**03 En caso de empate a puntos, se utilizarán las ventajas para determinar un ganador.**

**04 En caso de empate a puntos y ventajas en las divisiones Gi, el ganador será elegido por decisión arbitral.**

**05 En caso de empate a puntos y ventajas en las divisiones No Gi, el partido se llevará a una prórroga igual a la mitad del tiempo del partido. Si en esta prórroga no se obtienen puntos ni ventajas, el árbitro decidirá el vencedor.**

#### **REGLA 14 DURACIÓN DE LOS PARTIDOS**

Niños y adolescentes: Novatos	3 minutos
Niños y adolescentes: Intermedio	4 minutos
Niños y adolescentes: Avanzado	4 minutos
Todos los Executive y Masters	5 minutos
Adultos No Gi Novato	4 minutos
Adultos No Gi Intermedio	5 minutos
Adultos No Gi Avanzado	6 minutos
Adultos Cinturón Blanco	5 minutos
Adultos Cinturón Azul	6 minutos
Adultos Cinturón morado	7 minutos
Adultos Cinturón Marrón	8 minutos
Adultos Cinturón Negro	10 minutos
Superpeleas y peleas profesionales	10 minutos