

WKA

Asociación Mundial de Kickboxing
Asociación Mundial de Karate



WKA
Reglamento oficial de deportes
sobre esterilla 2019

SECCIÓN I: REGLAMENTOS Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

REGLA 1: WKA

REGLA 2: CONDICIÓN DE

AFICIONADO REGLA 3: DOPAJE

REGLA 4: INSCRIPCIÓN Y LICENCIAS REGLA

5: INSCRIPCIONES EN EL LIBRO DEL DEPORTE

DE LA WKA

REGLA 6: PERIODOS DE PROHIBICIÓN TRAS UN GOLPE EN

LA CABEZA REGLA 7: IDENTIFICACIÓN DE LOS

COMPETIDORES

REGLA 8: EXCEPCIONES A LOS REQUISITOS DE

NACIONALIDAD REGLA 9: CATEGORÍAS DE EDAD

REGLA 10: PESO

REGLA 11: RECONOCIMIENTO MÉDICO

REGLA 12: GESTIÓN DE LA

COMPETICIÓN REGLA 13: ÁRBITROS

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 Kickboxing).

02 Estas normas actuales son válidas para los miembros de todos los países, 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 4A 22 Agency Lane, Silverdale, Auckland, Nueva Zelanda.

03 El Comité Ejecutivo de la WKA se define como todos los vicepresidentes de la WKA.

REGLA 2 CONDICIÓN DE AFICIONADO

01 El término "Amateur" se utiliza para referirse a los competidores de 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 combate de rondas de 3 minutos (Thaiboxing A-Class).

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

(4) 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**

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

(4b) 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

solicitud para seguir clasificado como aficionado. El estatus de aficionado se concederá mientras la solicitud esté pendiente.

05 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:

- (1) Descalificación del no aficionado**
- (2) Prohibición de participación y horario a determinar por la Asociación**
- (3) Multa de 500 USD**
- (4) La revocación del título ganado, mientras que la revocación del título mundial requiere la aprobación del Comité Ejecutivo de la WKA.**

REGLA 3 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 del torneo 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.

ARTÍCULO 4 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) Para obtener la licencia, todos los competidores deberán presentar un reconocimiento 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 de Muay Thai con reglamento completo y de MMA también deberán 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. Podrán 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).**
- (5) No 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 USA la documentación necesaria para levantar dicha suspensión con la WKA.**

(6) Presentar una autorización de un neurólogo, revisada 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.

(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 5 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 6 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, la Asociación deberá obtener el visto bueno de un neurólogo para poder seguir compitiendo.

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

REGLA 7 IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES

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.

NORMA 8 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 9 CATEGORÍAS DE EDAD

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

REGLA 10 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. 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 11 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 combate, 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 combate, realizado por un médico autorizado y autorizado.

04 A discreción de la Asociación, también podrán exigirse otros exámenes, especialmente 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 central de WKA USA la documentación necesaria para levantar dicha suspensión con la WKA.

06 Los competidores deben mostrar un certificado de un neurólogo, 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.

10 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 12 ZONAS DE COMBATE

Áreas de combate para lucha por puntos, formas, contacto ligero y kárate kumite

01 El área de combate debe ser cuadrada. Cada lado debe tener 8 x 8 metros como máximo o 6 x 6 metros como mínimo.

02 Alrededor del área de combate se mantendrá despejada una franja de seguridad de dos metros. Sólo se permite colocar mesas de árbitros dentro de esta zona de seguridad. No se permite la presencia de espectadores dentro de dicha zona. La franja de seguridad deberá estar marcada.

03 El cronometrador y el anotador se situarán en la mesa de arbitraje, frente al árbitro principal. 04 En el caso de que sólo haya una zona de combate, espacio suficiente para los médicos. y/o personal de emergencia en la mesa de árbitros.

05 La mesa arbitral debe estar equipada con los siguientes elementos: Listas de quinielas, marcadores o pantalla, cronómetro, bolsa de frijoles, bolígrafos de papel. Pueden utilizarse sistemas en línea como Kihapp o RSports.

06 Dos sillas a cada lado para los entrenadores.

07 Para un contacto ligero se colocará una silla en tres esquinas para los jueces.

REGLA 13 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.

(3) Los árbitros también deberán pasar un reconocimiento médico antes de cada evento, realizado por un médico autorizado y autorizado.

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 con licencia se registran en una base de datos central. Sus nombres, categorías, nacionalidades y números MAP se publicarán en la página web oficial de los miembros de la WKA (www.wkaassociation.com).

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 las 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 central de la WKA 05 El Head Referee

(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 el horario funcione. El supervisor también garantizará la seguridad del púgil asegurándose de que el médico obligatorio y el equipo de primeros auxilios estén presentes.

(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 ser objeto de protesta si un segundo médico está presente en el evento. El segundo médico tomará una 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 con su requisito de árbitros será multado con 250 euros por cada árbitro que falte. El dinero irá a 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 II: LUCHA DE PUNTOS

**REGLA 1: CLASES DE PESO Y DIVISIONES
POR EDAD REGLA 2: NÚMERO DE RONDAS Y
DURACIÓN**

REGLA 3: ATUENDO Y EQUIPO

**REGLA 4: ÁREA DE PUNTUACIÓN Y ACCIONES
PROHIBIDAS REGLA 5: TÉCNICAS**

REGLA 6: PUNTOS, ANOTACIÓN Y

**AMONESTACIONES REGLA 7: CONTROL Y
MANEJO DEL TAPETE REGLA 8: ASISTENCIA DE
UN MÉDICO**

SECCIÓN 1 LUCHA DE PUNTOS

CATEGORÍAS DE PESO Y DIVISIONES POR EDAD.

01 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los niños (0-11 años):

0-9 AÑOS				10-11 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-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	-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb
-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb
-35 kg	-77.0 lb	+30 kg	+66.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
+35 kg	+77.0 lb			-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb
				+45 kg	+99,2 libras	+45 kg	+99,2 libras

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

12-14 AÑOS				15-17 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-50 kg	-110,2 libras	-50 kg	-110,2 libras
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb
-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb	-60 kg	-132.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-50 kg	-110,2 libras	-50 kg	-110,2 lb	-65 kg	-143.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb	-70 kg	-154.3 lb	+65 kg	+143.3 lb
-60 kg	-132.3 lb	+55 kg	+121.2 lb	-75 kg	-165.3 lb		
+60 kg	+132.3 lb			-80 kg	-176.4 lb		
				+80 kg	+176.4 lb		

03 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (18-39 años):

18-39 AÑOS			
HOMBRES		MUJERES	
-60 kg	-132.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-65 kg	-143.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-70 kg	-154.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-75 kg	-165.3 lb	-70 kg	-154.3 lb
-80 kg	-176.4 lb	-75 kg	-165.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
-90 kg	-198.4 lb		
-95 kg	-209.4 lb		
+95 kg	+209.4 lb		

04 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (40-49 años):

40-49 AÑOS			
HOMBRES		MUJERES	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165;3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb

+95 kg	+209.4 lb		
--------	-----------	--	--

05 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (mayores de 50 años):

MÁS DE 50 AÑOS			
HOMBRES		MUJERES	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165;3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
+95 kg	+209.4 lb		

NÚMERO DE RONDAS Y DURACIÓN

01 Eliminación y finales

Dos rondas de un minuto treinta (2 x 1,5 min) edad 0 - 14 años

Dos rondas de dos minutos (2 x 2 min) edad 15+ años (Las eliminaciones pueden ser de una ronda para eventos locales y nacionales)

Habrà un minuto de descanso entre rondas

Si hay empate se añade una ronda extra de un minuto. No hay período de descanso. Si persiste el empate, se decidirá por muerte súbita "el primero que marque".

EQUIPO Y MATERIAL

01 Conjunto

El competidor debe ir vestido con un uniforme limpio y apropiado.

Los competidores deberán llevar una camiseta limpia o un traje de combate con pantalones largos de Kickboxing. Al menos la mitad superior del brazo debe estar cubierta y las mangas pueden llegar hasta el codo.

Los pantalones deben llegar hasta los pies y estar abiertos en la parte inferior. No debe llevar cremalleras, bolsillos ni botones. Se permite el uso de un gi de kárate tradicional o un uniforme de taekwondo.

Todo competidor deberá llevar un cinturón que marque la cintura si la parte de arriba y la de abajo son del mismo color. El competidor puede luchar sin cinturón si la cintura es claramente visible debido a colores claramente distinguibles (por ejemplo, una camisa blanca y pantalones negros). Si la parte superior del uniforme se lleva por fuera de los pantalones, entonces se deberá llevar un cinturón.

Los competidores no pueden llevar ningún objeto metálico que pueda causar lesiones al adversario. Piercing, cadenas, relojes, pendientes y otras joyas no están permitidos. Las gafas están prohibidas; las lentes de contacto blandas están permitidas pero bajo la responsabilidad del competidor.

Los atletas pueden llevar distintivos de sus respectivos clubes, asociaciones o patrocinadores. Los nombres y lemas están permitidos siempre que no ofendan la decencia pública.

No se permiten diademas, redecillas ni pañuelos, ya que pueden resbalar. El pelo largo debe recogerse con una goma elástica. No se permiten las pinzas para el pelo.

Las uñas de manos y pies deben cortarse para evitar cortes.

02 Equipamiento

Todos los competidores deben vestir:

Casco - Debe cubrir la parte superior y posterior de la cabeza. Preferido: Kwon o Top Ten. **Protector de chicle** - No se permiten protectores de chicle de fútbol con correas.

Guantes - Los guantes abiertos deben tener los dedos y los pulgares cerrados **Protector inguinal** (hombres y mujeres), llevado bajo la ropa

Espinilleras: deben llevarse debajo de la ropa (no se permiten espinilleras).

Protector de pecho - para mujeres juniors, adultas y veteranas.

Patadas de seguridad: deben cubrir los laterales, el talón y la parte superior del pie,

incluidos los dedos Los competidores también pueden llevarlas opcionalmente:

Coderas

Vendas para las manos, de una longitud máxima de 3,5 metros; aunque no se permite cinta adhesiva en el puño ni en los nudillos.

Se recomienda encarecidamente el uso de protectores de pecho para niños de Kwon o Ringstar, diseñados únicamente para la lucha de puntos.

Los protectores faciales sólo están permitidos en las divisiones Kids y Juniors.

En las divisiones infantil y júnior se pueden llevar gafas deportivas debajo del protector facial.

Todo el equipo de seguridad debe estar en buen estado de funcionamiento, sin rasgaduras, roturas ni cinta floja o excesiva.

03 Entrenadores

El entrenador deberá llevar el chándal del país correspondiente y calzado deportivo, que deberá estar limpio.

Un entrenador dispondrá de dos minutos para adquirir un chándal si no está correctamente vestido para el combate de su competidor.

Los entrenadores deben permanecer sentados en todo momento durante el partido y deben comportarse disciplinadamente. Si el entrenador no sigue las instrucciones de los árbitros, su atleta podrá ser sancionado con una advertencia y, en caso necesario, incluso con la descalificación.

Se permiten dos entrenadores en las eliminaciones y finales.

Un entrenador puede tirar la toalla si desea retirar a un competidor de la competición.

ÁREA DE PUNTUACIÓN Y ACCIONES PROHIBIDAS

01 Zona de puntuación

Toda la cabeza y la cara

Delantero y lateral del cuerpo por encima de la cintura. Barrido por debajo del tobillo (de bota a bota).

Cada acción debe ser controlada y bien sincronizada, con un contacto de ligero a moderado.

El golpe a un adversario derribado debe completarse en un plazo de 3 segundos para puntuar.

Si no hay intercambio en tres segundos, el árbitro principal ordenará parar y que el oponente

se levante para continuar el combate.

El árbitro contará hasta 3 en su mente antes de dar la orden de parar en caso de que un competidor caiga a la lona.

02 Acciones prohibidas

Barridas y patadas a la rodilla y al muslo (patada baja). Patadas y puñetazos en la ingle.

Patadas y puñetazos en la parte posterior del cuerpo.

Arañazos, mordiscos, escupitajos y agresiones verbales a los árbitros o al adversario. Atacar después de que se pite alto.

Contacto pesado.

Huir del adversario.

Abandonar la zona de combate.

Caer para perder el tiempo.

TÉCNICAS

01 Técnicas jurídicas

Puñetazo Jab

Puñetazo

trasero

Puñetazo

invertido

Mano de

cresta Patada

frontal

Patada giratoria Patada de

gancho

Patada

media luna

Patada

hacha

Patada

giratoria

Patadas de salto (controladas)

Barridos y barridos giratorios, de bota a bota

02 Técnicas ilegales

Palma de la mano

Interior del

guante Puño

giratorio hacia

atrás Puñetazo de

gancho Puñetazo

de corte superior

Mano de cuchillo

Golpe con el

codo

Lanzamientos

Empujar con los

brazos Rodillas

Culo de la

cabeza Uso

de los muslos

Golpes en la espalda o por debajo de la cintura

PUNTOS Y PUNTUACIÓN

01 Puntos

Todos los golpes	1 punto
Patadas al cuerpo	1 punto
Patadas a la cabeza	2 puntos
Patadas con salto al cuerpo	2 puntos
Patadas con salto a la cabeza	3 puntos
Barridos con el pie	1 punto

La definición correcta de puntuación es cuando: una técnica legal golpea un área objetivo legal con una potencia razonable, un buen equilibrio y una técnica controlada. El competidor debe hacer contacto visual con el área objetivo.

Además, el competidor que puntúa debe permanecer de pie. Por ejemplo, la técnica debe completarse para puntuar, a menos que el competidor sea lanzado o empujado al suelo.

El competidor que ejecuta la técnica debe permanecer dentro del área de combate.

Un barrido sólo es aceptable como técnica legal si el púgil utiliza su pierna delantera o trasera para barrer la pierna de su oponente y la zona objetivo del barrido está por debajo del tobillo del oponente.

El barrido también debe ejecutarse con el interior del pie o ser un barrido giratorio, de talón a talón.

Los barridos giratorios deben ejecutarse de pie.

El adversario es barrido si se rompe su equilibrio y al menos tres partes de su cuerpo tocan el suelo.

El competidor que ejecuta el barrido debe permanecer de pie sin tocar el suelo.

02 Puntuación

El árbitro principal se referirá a todos los púgiles como Rojo o Azul cuando conceda puntos o amonestaciones o cuando declare al ganador de un combate.

La puntuación será realizada por el árbitro principal siguiendo únicamente un sistema de mayoría. Votación por mayoría: Los puntos se concederán por mayoría de votos de todos los árbitros.

Sin embargo, la mayoría de los árbitros no tienen por qué estar de acuerdo en que se haya marcado la misma técnica, sino sólo en que se hayan marcado punto(s) al mismo púgil. En este caso, el árbitro central otorgará los puntos en función del menor de los puntos marcados.

Ejemplo A: Si el competidor azul recibe (2) dos puntos de un árbitro y (1) un punto de otro árbitro, el competidor recibirá (1) un punto.

Ejemplo B: Si el competidor azul recibe (3) tres puntos de un árbitro y (1) un punto de otro árbitro, el competidor recibirá (1) un punto.

Ejemplo C: Si el competidor azul recibe (3) tres puntos de un árbitro y (2) dos puntos de otro árbitro, el competidor recibirá (2) dos puntos.

Ejemplo D: Si el competidor Azul recibe (3) tres puntos de un árbitro y (2) dos puntos del segundo árbitro y (1) un punto del tercer árbitro, entonces el competidor recibirá (1) un punto.

El árbitro principal pitará stop cuando él o uno de los árbitros laterales vea un punto y levante una mano. El reloj seguirá corriendo. Los tres árbitros deberán responder rápidamente a una señal con la mano cuando el árbitro principal pite stop.

Cuando el árbitro o los jueces vean una puntuación deberán indicarlo **INMEDIATAMENTE**. Después de cada técnica reconocida, el combate debe detenerse y anunciarse la puntuación. Sólo se concederán puntos por decisión unánime o mayoritaria del árbitro y los jueces. Si no hay decisión mayoritaria, la única puntuación posible es sin puntuación.

En cualquier caso, el árbitro principal debe mostrar su propia opinión. No puede dar una puntuación si no hay mayoría. Deberá levantar su propia mano para mostrar el punto antes de detener la competición.

Por ejemplo: Si sólo un juez da un punto, el segundo juez muestra "no vio nada" o "sin puntuación" y el árbitro principal no levantó la mano ANTES de parar el combate, la única decisión posible es sin puntuación.

En caso de enfrentamiento, cuando ambos competidores hayan puntuado, el árbitro dará un punto a cada competidor.

Un competidor puede recibir un punto por una técnica correcta simultáneamente con un punto de una advertencia (menos punto) emitida al oponente.

Los árbitros pueden mostrar puntos por un lado y una advertencia por otro.

Levantar la mano o mostrar un punto después de la orden "alto" es demasiado tarde e ilegal.

03 Advertencias y puntos negativos

Todas las infracciones de las reglas, dependiendo de su gravedad, pueden acarrear una advertencia, menos puntos o incluso la descalificación. Las advertencias se mantendrán durante todo el combate. Sólo los combates por equipos se reanudan sin amonestación desde las rondas anteriores. Todas las advertencias por cualquier infracción (incluidas técnicas ilegales, salidas, etc.) son acumulativas.

Queda a discreción del árbitro conceder un punto al adversario en lugar de una advertencia a un competidor, cuando en su opinión la infracción haya sido lo suficientemente grave (por ejemplo, caerse continuamente o perder tiempo).

Si un competidor sale voluntariamente del área de combate o se niega a combatir, el árbitro tiene la opción de añadir 10 segundos al tiempo de combate. Esto es independiente de otras infracciones.

Las advertencias y los puntos de penalización se dan por utilizar todas las técnicas ilegales o realizar acciones prohibidas, así como por cualquier acción ilegal de los entrenadores.

Un competidor no puede recibir un punto y una advertencia en la misma llamada, la advertencia anula el punto(s).

El procedimiento para las advertencias suele ser el siguiente en el punto Lucha:

Primera advertencia

Segunda advertencia se concede el primer punto al adversario (tarjeta amarilla) Tercera amonestación segunda amonestación al adversario (tarjeta amarilla) Cuarta amonestación significa descalificación, finalizando el combate (tarjeta roja)

03 Regla de salida

Salida significa que todo el pie debe estar fuera del área de competición. Sólo es una salida si el competidor sale deliberadamente del área. Si el competidor sale durante un intercambio de técnicas, no es una salida. Ser empujado con una patada tampoco es una salida.

En caso de Salida, el competidor atacante puede puntuar si el defensor sale del área siempre que lo haga antes de que el árbitro detenga el combate por salida.

Si el árbitro principal no está seguro de la decisión de los jueces, debe parar el tiempo y preguntar de nuevo a los jueces, ordenando "puntuación", y esa puntuación será definitiva.

04 Señales manuales de árbitros y jueces

Árbitros y jueces posibles opiniones, que deben mostrarse con signos claros de la mano:

Opinión:	Firme:
Sí, he visto los puntos	Levanta la mano y muestra la puntuación
No, no vi nada.	Ambas manos están cruzadas delante de la cara
Sí, vi el movimiento, pero no las piernas no había puntuación	Ambas manos están cruzadas delante de
Competidor salió del área	Señala la línea del área y mueve el brazo
Ambos competidores puntuados (choque) todos los puntos	Levantar ambas manos y mostrar Técnicas ilegales
Técnicas ilegales	Levantar el brazo y rodear la mano

Señales manuales adicionales para el árbitro principal y los jueces:

Para dar una advertencia o un punto de penalización (menos punto) a un competidor debe informar al competidor por qué ha sido penalizado. Esto debe hacerse claramente y con autoridad. Durante este tiempo, el árbitro indicará al cronometrador que detenga el tiempo. El árbitro nombrará primero la falta y mostrará la señal, batiendo un dedo con un fuerte y claro: "NO".

Opinión:	Firme:
Contacto demasiado fuerte propia mano	Golpear con el puño en su
Técnica legal a una zona prohibida	Mostrar la zona prohibida
Golpe ciego	Gira el cuerpo y golpea
Agarrar o forcejear	Sujetar su propio brazo y
tirar Girando el cuerpo o huyendo	Similar
Hablar durante el combate	Abrir y cerrar los dedos y el pulgar

05 Situaciones posibles

En caso de un golpe que aturda a un adversario, el árbitro deberá, en primer lugar, detener el tiempo, tras lo cual preguntará a los jueces: "¿Qué habéis visto? ¿Hubo falta o no?". Si la mayoría decide "falta", el árbitro sancionará al infractor. Si se deciden por "accidente", no habrá penalización.

Si uno de los competidores está lesionado, sólo la decisión del médico puede detener el combate. De lo contrario, sólo el competidor o el entrenador del competidor podrán decidir finalizar el combate si desean retirarse del mismo.

El árbitro no puede decidir la gravedad de la lesión de un competidor; debe llamar al médico.

Si uno de los competidores resulta herido y el combate finaliza por falta, el competidor inocente será declarado vencedor. En caso de accidente, el competidor con el mayor número de puntos es declarado vencedor. En caso de empate, el competidor no lesionado es el vencedor.

Si un atleta no está en condiciones, el árbitro declarará RSC (Referee Stops Contest), tras discutirlo con los jueces.

No es habitual detener el tiempo para dar puntos, pero el árbitro detendrá el tiempo para dar una advertencia o un punto menos.

En las competiciones de lucha por puntos sólo se permiten dos entrenadores, que deben permanecer sentados.

Si el entrenador considera que se ha infringido el reglamento, podrá indicárselo al árbitro central mediante el signo "T" - de tiempo. En ningún momento podrá el entrenador entrar en el área de combate. En tal caso, el árbitro podrá sancionar con un punto.

En cada área de combate, el jefe de los árbitros es el inspector de ring. Es responsable de garantizar que en su área de combate se apliquen correctamente todas las reglas de la WKA. El inspector de ring también es responsable de asegurar que haya árbitros neutrales de servicio para garantizar una asignación justa de árbitros a los competidores en función de sus nacionalidades.

CONTROLAR Y DIRIGIR EL TAPETE

01 Poder del árbitro

El árbitro, el supervisor y el médico son las únicas personas que pueden detener el combate. El árbitro principal debe hacer que el médico examine las lesiones de un competidor, aunque sean leves, e intentar controlarlas durante todo el encuentro. El árbitro no puede decidir la gravedad de las lesiones de un competidor; sólo el médico puede tomar esta decisión.

En casos que no sean lesiones, sólo el árbitro principal y el supervisor tienen la capacidad de detener el partido.

Cada competición debe contar con un árbitro central (principal) y dos árbitros laterales en esquinas opuestas. Los tres árbitros deben estar en constante movimiento durante toda la competición con el fin de mantener una buena posición para ver el contacto de ambos competidores. Los árbitros laterales deben permanecer fuera del área de competición para dejar espacio al árbitro central y a los competidores.

El árbitro central debe ser el árbitro con más experiencia en el ring y debe conocer a fondo las normas y reglamentos, así como el orden de la competición. Debe promover la seguridad de los competidores, hacer cumplir el reglamento y garantizar el juego limpio.

El árbitro central inicia y detiene el partido, concede puntos, toma decisiones de amonestación, administra las votaciones de los árbitros laterales, se comunica claramente con el anotador y el cronometrador, y anuncia el ganador de cada partido.

02 Poderes adicionales del árbitro

El partido comienza y termina sólo con su orden (no con la orden del cronometrador).

Tiene la decisión final sobre cualquier disputa en la puntuación.

Tiene el poder de emitir advertencias y otorgar puntos de penalización sin una decisión por mayoría al competidor o entrenador.

Puede anular una convocatoria mayoritaria sólo para emitir una advertencia.

Tiene automáticamente la facultad de descalificar a un competidor que reciba cuatro advertencias

Tiene la facultad de conceder tiempos muertos. Un competidor puede pedir un tiempo muerto para arreglar el equipo de seguridad o por una posible lesión, pero el árbitro central debe

conceder este permiso.

La descalificación de un competidor, cuando la descalificación no sea automática, se determinará únicamente por mayoría de votos de los tres árbitros.

El árbitro concederá un punto al adversario por la disensión de un competidor después de haber sido advertido.

El árbitro concederá un punto al adversario por disensión del entrenador de un competidor después de haber sido amonestado.

El árbitro concederá un punto al adversario por conducta antideportiva grave de un competidor o de su entrenador.

El árbitro descalificará a un competidor si no se presenta después de haber sido llamado repetidamente para el combate. (Regla de los cuatro minutos)

La regla de los cuatro minutos se aplicará de la siguiente

manera. Después del primer minuto, el competidor recibirá

una advertencia.

Después del segundo minuto, el competidor recibirá menos 1 punto.

Después del tercer minuto el competidor recibirá un segundo punto menos. Después del cuarto minuto el competidor será descalificado.

El árbitro descalificará al competidor que se presente con un equipo de seguridad inadecuado y no pueda sustituirlo en cuatro minutos, aplicándose la regla de los cuatro minutos como se ha descrito anteriormente.

03 El árbitro no tiene los siguientes poderes.

El árbitro no puede descalificar a un competidor por ningún motivo distinto de los indicados en la sección anterior o mencionados en el presente documento.

El árbitro no puede en ningún momento imponer, cambiar o alterar ninguna de las reglas.

El árbitro no puede anular la puntuación de un juez a menos que dicha puntuación sea minoritaria. (Sin embargo, si se ha infringido una regla que el juez desconoce, podrá anularla).

04 Antes de que empiece el combate

Un combate es arbitrado por un árbitro principal y dos jueces laterales, que siempre se sitúan frente al árbitro. Por lo tanto, los jueces laterales deben moverse durante el combate y no pueden permanecer en el mismo punto.

05 Comprobación del equipo

En primer lugar, los jueces laterales comprobarán el equipo de seguridad de los competidores. Cada juez es responsable del competidor de su lado. El equipo se comprobará desde la cabeza hasta los dedos de los pies. En el caso de las mujeres, el protector de pecho y el protector inguinal masculino y femenino se comprueban preguntando. Si el competidor responde "sí", entonces es lo esperado. Si en caso de lesión se descubre que el competidor no lleva el equipo de protección correcto, será descalificado inmediatamente.

El juez también es responsable de las siguientes normas. Comprobar que el competidor no lleva joyas ni fijaciones metálicas. Comprobar que las uñas de los pies son cortas. No se permite llevar gafas durante la competición. No hay excepciones a esta regla. Las lentes de contacto blandas están permitidas, pero bajo la responsabilidad del competidor.

Deben llevarse protectores inguinales, espinilleras y pectorales debajo de la ropa.

Los competidores que no permitan a los árbitros comprobar cualquier equipamiento serán automáticamente descalificados.

En caso de lesión, si se descubre que un competidor no lleva el equipo de seguridad adecuado, será descalificado.

06 Inicio del combate

El árbitro principal se colocará en el centro de los competidores, frente a la mesa de oficiales. Deberá comprobar que los jueces laterales están listos para empezar, que el cronometrador y el anotador están listos para empezar y que el médico del partido se encuentra junto a la mesa de árbitros o cerca, en la sala.

Cuando se haya asegurado todo esto y los árbitros laterales hayan aprobado el equipamiento de seguridad de los competidores, el partido estará listo para comenzar. Por último, el árbitro deberá vigilar las tarjetas visuales de puntuación para asegurarse de que no muestren puntos ni amonestaciones, excepto en una competición por equipos.

También deberá comprobar que los entrenadores estén sentados.

El árbitro principal pedirá a los competidores que se toquen los guantes y retrocedan hasta sus respectivas líneas de salida. A continuación, ordenará al cronometrador que inicie el cronometraje e inmediatamente después dará la orden a los competidores de luchar.

07 Concesión de puntos

Si el árbitro principal reconoce un punto anotado por uno de los competidores, deberá levantar la mano **INMEDIATAMENTE** y detener el combate diciendo "stop", momento en el que ambos competidores volverán a su posición inicial. El tiempo del combate seguirá corriendo durante este procedimiento.

El árbitro principal volverá rápidamente a su posición inicial y mostrará los puntos con la mano en dirección al competidor que ha puntuado. El árbitro debe mirar a los jueces laterales y, en caso de decisión mayoritaria, dar los puntos apropiadamente y anunciar la puntuación.

Después de dar los puntos, el árbitro iniciará de nuevo la competición con la orden "combate". El árbitro principal deberá estar siempre atento a la mesa de arbitraje para asegurarse de que el marcador visual muestra los puntos y amonestaciones correctos.

Nota importante: cuando los jueces laterales no muestren los puntos levantando la mano antes de que el árbitro principal detenga el combate, la única decisión posible es no puntuar. Levantar la mano o mostrar un punto después de la orden "stop" es demasiado tarde e ilegal.

Aparte del árbitro, sólo el médico y el supervisor pueden detener una competición.

El entrenador puede tirar la toalla por su competidor cuando éste quiera retirarse de la lucha.

El árbitro debe detener el tiempo si el competidor está fuera del área de combate, para dar advertencias, puntos de penalización y 10 segundos adicionales de tiempo de penalización o cuando el equipo deba ser ajustado.

A menos que el árbitro declare que el tiempo debe detenerse, el tiempo debe continuar corriendo.

08 Fin del combate

El tiempo de la pelea termina cuando el cronometrador grita "alto" y al mismo tiempo lanza la bolsa de judías sobre la zona de lucha.

El combate finaliza ÚNICAMENTE cuando el árbitro principal detiene el combate por última vez con la orden "stop" y no antes.

La diferencia de 10 puntos en combates eliminatorios pone fin a un combate por TKO, por ejemplo, 10 - 0 y 12 - 2.

El árbitro principal puede seguir concediendo puntos o amonestaciones una vez expirado el tiempo, pero sólo cuando se haya producido un intercambio segundos antes de que expire el tiempo.

Si hay una puntuación en el tiempo transcurrido entre el "fin del tiempo" y el "fin del combate", esa puntuación es válida.

El árbitro principal se dirigirá a la mesa de arbitraje, tomará una mano de cada competidor y mostrará la del ganador, anunciando la puntuación final.

LA ASISTENCIA DE UN MÉDICO

01 En todos los combates debe haber un médico con licencia en el ring. El médico deberá estar autorizado para ejercer la medicina en el estado en el que se celebre el evento en el que participe. También deberá estar familiarizado y ser experto 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 que atienda al paciente. También es obligatorio un equipo de primeros auxilios.

02 Todos los partidos deben disponer también de transporte médico de urgencia con equipo que incluya un tablero 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 tratante debe seguir las normas y reglamentos del consejo nacional de salud 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 lugar, y el médico no podrá abandonar su lugar antes de la decisión en el último partido.

06 El médico de guardia 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 diciendo "stop" 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 el 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 que lo atiende 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 del 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 que el competidor lesionado

oponente el ganador. Las decisiones de los médicos son definitivas, aunque pueden ser protestadas si un segundo médico está presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.

09 El médico, el equipo de primeros auxilios, el árbitro y el árbitro principal deberán reunirse antes del evento para coordinar sus actividades y tareas en el ring.

SECCIÓN III: CONTACTO LIGERO (Kickboxing Light) LOW KICK LIGHT & K1 LIGHT

REGLA 1: CLASES DE PESO Y DIVISIONES POR EDAD REGLA 2: NÚMERO DE RONDAS Y DURACIÓN

REGLA 3: ATUENDO Y EQUIPO

REGLA 4: ÁREA DE PUNTUACIÓN Y ACCIONES

PROHIBIDAS REGLA 5: TÉCNICAS

REGLA 6: PUNTOS, ANOTACIÓN Y

AMONESTACIONES REGLA 7: CONTROL Y

MANEJO DEL TAPETE REGLA 8: ASISTENCIA DE UN MÉDICO

SECCIÓN III: CONTACTO LIGERO (Kickboxing Light) LOW KICK LIGHT & K1 LIGHT

REGLA 1 CLASES DE PESO

01 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los niños (0-11 años):

0-9 AÑOS				10-11 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-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	-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb
-30 kg	-66.0 lb	-30 kg	-66.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb
-35 kg	-77.0 lb	+30 kg	+66.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb
+35 kg	+77.0 lb			-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb
				+45 kg	+99,2 libras	+45 kg	+99,2 libras

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

12-14 AÑOS				15-17 AÑOS			
CHICOS		CHICAS		CHICOS		CHICAS	
-35 kg	-77.0 lb	-35 kg	-77.0 lb	-50 kg	-110,2 libras	-50 kg	-110,2 libras
-40 kg	-88.0 lb	-40 kg	-88.0 lb	-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb
-45 kg	-99.2 lb	-45 kg	-99.2 lb	-60 kg	-132.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-50 kg	-110,2 libras	-50 kg	-110,2 lb	-65 kg	-143.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-55 kg	-121.2 lb	-55 kg	-121.2 lb	-70 kg	-154.3 lb	+65 kg	+143.3 lb
-60 kg	-132.3 lb	+55 kg	+121.2 lb	-75 kg	-165.3 lb		
+60 kg	+132.3 lb			-80 kg	-176.4 lb		
				+80 kg	+176.4 lb		

03 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (18-39 años):

18-39 AÑOS			
HOMBRES		MUJERES	
-60 kg	-132.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-65 kg	-143.3 lb	-60 kg	-132.3 lb
-70 kg	-154.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-75 kg	-165.3 lb	-70 kg	-154.3 lb
-80 kg	-176.4 lb	-75 kg	-165.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
-90 kg	-198.4 lb		
-95 kg	-209.4 lb		
+95 kg	+209.4 lb		

04 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (40-49 años):

40-49 AÑOS			
HOMBRES		MUJERES	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165,3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
+95 kg	+209.4 lb		

05 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso para los adultos (mayores de 50 años):

MÁS DE 50 AÑOS			
HOM BRE		MUJERE S	
-65 kg	-143.3 lb	-55 kg	-121.2 lb
-75kg	-165.3 lb	-65 kg	-143.3 lb
-85 kg	-187.4 lb	-75 kg	-165;3 lb
-95 kg	-209.4 lb	+75 kg	+165.3 lb
+95 kg	+209.4 lb		

NÚMERO DE RONDAS Y DURACIÓN

01 Eliminación y finales

Dos rondas de un minuto treinta (2 x 1,5 min) edad 0 - 14 años
Dos rondas de dos minutos (2 x 2 min) edad 15+ años (Las eliminaciones pueden ser de una ronda para eventos locales y nacionales)

Habrà un minuto de descanso entre rondas.

EQUIPO Y MATERIAL

01 Conjunto

El competidor debe ir vestido con un uniforme limpio y apropiado.
Los competidores deben llevar lo siguiente para:

Contacto ligero - Camiseta o traje de lucha con pantalón largo de Kickboxing. Al menos la mitad superior del brazo debe estar cubierta y las mangas pueden llegar hasta el codo. Los pantalones deben llegar hasta los pies y estar abiertos en la parte inferior. No debe llevar cremalleras, bolsillos ni botones. Se permite el uso de un gi de kárate tradicional o de un uniforme de taekwondo.

Todo competidor deberá llevar un cinturón que marque la cintura si la parte de arriba y la de abajo son del mismo color. El competidor puede luchar sin cinturón si la cintura es claramente visible debido a colores claramente distinguibles (por ejemplo, una camisa blanca y pantalones negros). Si la parte superior del uniforme se lleva por fuera de los pantalones, entonces se deberá llevar un cinturón.

Low Kick light y K1 light - Camiseta y pantalón corto.

Los competidores no pueden llevar ningún objeto metálico que pueda causar lesiones al adversario. Piercing, cadenas, relojes, pendientes y otras joyas no están permitidos. Las gafas están prohibidas; las lentes de contacto blandas están permitidas pero bajo la responsabilidad del competidor.

Los atletas pueden llevar distintivos de sus respectivos clubes, asociaciones o patrocinadores. Los nombres y lemas están permitidos siempre que no ofendan la decencia pública.

No se permiten diademas, redecillas ni pañuelos, ya que pueden resbalar. El pelo largo debe recogerse con una goma elástica. No se permiten las pinzas para el pelo.

Las uñas de manos y pies deben cortarse para evitar cortes.

02 Equipamiento

Todos los competidores deben vestir:

Casco - Debe cubrir la parte superior y posterior de la cabeza. Preferido: Kwon o Top Ten. Protector de chicle - No se permiten protectores de chicle de fútbol con correas.

Guantes - Guantes de boxeo de 10oz

Protector inguinal (hombres y mujeres) - se lleva bajo la ropa

Espinilleras: deben llevarse debajo de la ropa (no se permiten espinilleras).

Protector de pecho - para mujeres juniors, adultas y veteranas.

Patadas de seguridad: deben cubrir los laterales, el talón y la parte superior del pie, incluidos los dedos.

Los competidores también pueden llevar opcionalmente:

Coderas

Vendas para las manos, de una longitud máxima de 3,5 metros; aunque no se permite cinta adhesiva en el puño ni en los nudillos.

Se recomienda encarecidamente el uso de protectores pectorales para las niñas. Los protectores faciales solo están permitidos en las divisiones Kids y Juniors.

En las divisiones infantil y júnior se pueden llevar gafas deportivas debajo del protector facial.

Todo el equipo de seguridad debe estar en buen estado de funcionamiento, sin rasgaduras, roturas ni cinta floja o excesiva.

03 Entrenadores

El entrenador deberá llevar el chándal del país correspondiente y calzado deportivo, que deberá estar limpio.

Un entrenador dispondrá de dos minutos para adquirir un chándal si no está correctamente vestido para el combate de su competidor.

Los entrenadores deben permanecer sentados en todo momento durante el partido y deben comportarse disciplinadamente. Si el entrenador no sigue las instrucciones de los árbitros, su atleta podrá ser sancionado con una advertencia y, en caso necesario, incluso descalificado.

Se permiten dos entrenadores en las eliminaciones y finales.

Un entrenador puede tirar la toalla si desea retirar a un competidor de la competición.

ÁREA DE PUNTUACIÓN Y ACCIONES PROHIBIDAS

01 Zona de puntuación

Contacto Ligero, Patada Baja y K1.

Frente, cara frontal y lateral.

Delantero y lateral por encima de la cintura.

Barrido por debajo del tobillo (de bota a bota).

Patada baja y K1.

Patadas a la cara interna y externa del muslo, lejos de la rodilla.

K1

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

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

Un rodillazo desde la posición de clinch, después del cual debe soltarse del clinch Lanzamientos planos por debajo de la cintura sólo en situaciones de clinch.

Cada acción debe ser controlada y bien sincronizada, con un contacto de ligero a moderado.

02 Acciones prohibidas

Patadas y puñetazos en la ingle.

Patadas y puñetazos en la nuca o el cuerpo.

Arañazos, mordiscos, escupitajos y agresiones verbales a los árbitros o al adversario. Atacar después de que se pite alto.

Contacto pesado.

Huir del adversario.

Abandonar la zona de combate.

Caer para perder el tiempo.

TÉCNICAS

01 Técnicas jurídicas

Todas las formas de técnicas

de boxeo Patada frontal

Patada giratoria Patada de gancho

Patada media

luna Patada

hacha Rodilla

(sólo K1) Patada

giratoria

Patadas de salto (controladas)

Barridos y barridos giratorios, de bota a bota

02 Técnicas ilegales

Palma de la mano

Interior del

guante Puño

giratorio hacia

atrás Mano de

cuchillo

Golpe con el

codo

Lanzamientos

Empujar con los brazos

Culote de cabeza

Golpes en la espalda o por debajo de la cintura

PUNTOS Y PUNTUACIÓN

01 Puntos

Todos los golpes 1 punto

Patadas al cuerpo 1 punto

Patadas a la cabeza 2 puntos

Patadas con salto al cuerpo 2

puntos Patadas con salto a la

cabeza 3 puntos Barridos con el

pie 1

punto

La definición correcta de puntuación es cuando: una técnica legal golpea un área objetivo legal con una potencia razonable, un buen equilibrio y una técnica controlada. El competidor debe hacer contacto visual con el área objetivo.

Además, el competidor que puntúa debe permanecer de pie. Por ejemplo: la técnica debe completarse para puntuar, a menos que el competidor sea lanzado o empujado al suelo.

El competidor que ejecuta la técnica debe permanecer dentro del área de combate.

Un barrido sólo es aceptable como técnica legal si el púgil utiliza su pierna delantera o trasera para barrer la pierna de su oponente y la zona objetivo del barrido está por debajo del tobillo del oponente.

El barrido también debe ejecutarse con el interior del pie o ser un barrido giratorio, de talón a talón.

Los barridos giratorios deben ejecutarse de pie.

El adversario es barrido si se rompe su equilibrio y al menos tres partes de su cuerpo tocan el suelo.

El competidor que ejecuta el barrido debe permanecer de pie sin tocar el suelo.

02 Puntuación

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) Buenas técnicas de contacto con la luz limpia

(2) Control eficaz del anillo

(3) 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 a un oponente durante un asalto, pero no puede asestar una patada o un puñetazo, no debe ser juzgado tan favorablemente como el contendiente que retrocede durante el asalto pero contraataca con un impacto visible.

06 Más concretamente, los jueces otorgarán puntos a los concursantes en función de los resultados de cada ronda 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 concursante ganador domine al concursante perdedor, o siempre que el concursante ganador domine al concursante perdedor con una superioridad significativa en efectividad.

03 Advertencias y puntos negativos

Todas las infracciones de las reglas, dependiendo de su gravedad, pueden acarrear una advertencia, menos puntos o incluso la descalificación. Las advertencias se mantendrán durante todo el combate. Sólo los combates por equipos se reanudan sin amonestación desde las rondas anteriores. Todas las advertencias por cualquier infracción (incluidas técnicas ilegales, salidas, etc.) son acumulativas.

Queda a discreción del árbitro conceder un punto al adversario en lugar de una advertencia a un competidor, cuando en su opinión la infracción haya sido lo suficientemente grave (por ejemplo, caerse continuamente o perder tiempo).

Si un competidor sale voluntariamente del área de combate o se niega a combatir, el árbitro tiene la opción de añadir 10 segundos al tiempo de combate. Esto es independiente de otras infracciones.

Las advertencias y los puntos de penalización se dan por utilizar todas las técnicas ilegales o realizar acciones prohibidas, así como por cualquier acción ilegal de los entrenadores.

Un competidor no puede recibir un punto y una advertencia en la misma llamada, la advertencia anula el punto(s).

El procedimiento para las advertencias suele ser el siguiente en Contacto Ligero,

Patada Baja y K1: Primera advertencia

Segunda advertencia

Tercera advertencia significa el primer punto menos (tarjeta amarilla)

Cuarta advertencia significa descalificación, finalizando el combate (tarjeta roja)

04 Regla de salida

Salida significa que todo el pie debe estar fuera del área de competición. Sólo es una salida si el competidor sale deliberadamente del área. Si el competidor sale durante un intercambio de técnicas, no es una salida. Ser empujado con una patada tampoco es una salida.

05 Situaciones posibles

En caso de un golpe que aturda a un adversario, el árbitro deberá, en primer lugar, detener el tiempo, tras lo cual preguntará a los jueces: "¿Qué habéis visto? ¿Hubo falta o no?". Si la mayoría decide "falta", el árbitro sancionará al infractor. Si se deciden por "accidente", no habrá penalización.

Si uno de los competidores está lesionado, sólo la decisión del médico puede detener el combate. De lo contrario, sólo el competidor o el entrenador del competidor podrán decidir finalizar el combate si desean retirarse del mismo.

El árbitro no puede decidir la gravedad de la lesión de un competidor; debe llamar al médico. Si uno de los competidores está lesionado y el combate ha terminado por falta, el competidor inocente será declarado vencedor. En caso de accidente, el competidor con el mayor número de puntos es declarado vencedor. En caso de empate, el competidor no lesionado es el ganador.

Si un atleta no está en condiciones, el árbitro declarará RSC (Referee Stops Contest), tras discutirlo con los jueces.

En cada área de combate, el jefe de los árbitros es el inspector de ring. Es responsable de

garantizar que en su área de combate se apliquen correctamente todas las reglas de la WKA. El ring

El inspector también es responsable de garantizar la presencia de árbitros neutrales para garantizar una asignación equitativa de árbitros a los competidores en función de sus nacionalidades.

CONTROLAR Y DIRIGIR EL TAPETE

01 Poder del árbitro

El árbitro, el supervisor y el médico son las únicas personas que pueden detener el combate. El árbitro principal debe hacer que el médico examine las lesiones de un competidor, aunque sean leves, e intentar controlarlas durante todo el encuentro. El árbitro no puede decidir la gravedad de la lesión de un competidor, sólo el médico puede hacerlo.

En casos que no sean lesiones, sólo el árbitro principal y el supervisor tienen la capacidad de detener el partido.

El árbitro central inicia y detiene el partido, concede puntos, toma decisiones de amonestación, administra las votaciones de los árbitros laterales, se comunica claramente con el anotador y el cronometrador, y anuncia el ganador de cada partido.

02 Poderes adicionales del árbitro

El partido comienza y termina sólo con su orden (no con la orden del cronometrador).

Tiene el poder de emitir advertencias y otorgar puntos de penalización sin una decisión por mayoría al competidor o entrenador.

Tiene automáticamente la facultad de descalificar a un competidor que reciba cuatro advertencias.

Tiene la facultad de conceder tiempos muertos. Un competidor puede pedir un tiempo muerto para arreglar el equipo de seguridad o por una posible lesión, pero el árbitro central debe conceder este permiso.

La descalificación de un competidor, cuando la descalificación no sea automática, se determinará únicamente por mayoría de votos de los tres árbitros.

El árbitro descalificará a un competidor si no se presenta después de haber sido llamado repetidamente para el combate. (Regla de los cuatro minutos)

03 La regla de los cuatro minutos

La regla de los cuatro minutos se aplicará de la siguiente

manera. Después del primer minuto, el competidor recibirá

una advertencia.

Después del segundo minuto, el competidor recibirá menos 1 punto.

Después del tercer minuto el competidor recibirá un segundo punto menos. Después del cuarto minuto el competidor será descalificado.

El árbitro descalificará al competidor que se presente con un equipo de seguridad inadecuado y no pueda sustituirlo en cuatro minutos, aplicándose la regla de los cuatro minutos como se ha descrito anteriormente.

04 El árbitro no tiene los siguientes poderes.

El árbitro no puede descalificar a un competidor por ningún motivo distinto de los

indicados en la sección anterior o mencionados en el presente documento.

El árbitro no puede en ningún momento imponer, cambiar o alterar ninguna de las reglas.

Antes de que empiece el combate

01 Comprobación del equipo

El Árbitro central comprobará el equipo de seguridad de los competidores. Cada juez es responsable del competidor de su lado. El equipamiento se comprobará desde la cabeza hasta los dedos de los pies. Para las mujeres el protector de pecho y el protector de ingle masculino y femenino se comprueban preguntando. Si el competidor responde "sí", entonces es lo esperado. Si en caso de lesión se descubre que el competidor no lleva el equipo de protección correcto, será descalificado inmediatamente.

El árbitro también es responsable de las siguientes normas. Comprobar que el competidor no lleva joyas ni fijaciones metálicas. Comprobar que las uñas de los pies están cortas. No se permite llevar gafas durante la competición. No hay excepciones a esta regla. Las lentes de contacto blandas están permitidas, pero bajo la responsabilidad del competidor.

Bajo la ropa deben llevarse protectores inguinales, espinilleras y petos.

Los competidores que no permitan a los árbitros comprobar cualquier equipamiento serán automáticamente descalificados.

En caso de lesión, si se descubre que un competidor no lleva el equipo de seguridad adecuado, será descalificado.

02 Inicio del combate

El árbitro principal se colocará en el centro de los competidores, frente a la mesa de oficiales. Deberá comprobar que los jueces laterales están listos para empezar, que el cronometrador y el anotador están listos para empezar y que el médico del partido se encuentra junto a la mesa de árbitros o cerca, en la sala.

Cuando se haya asegurado todo esto y los árbitros laterales hayan aprobado el equipamiento de seguridad de los competidores, el partido estará listo para comenzar. Por último, el árbitro deberá vigilar las tarjetas visuales de puntuación para asegurarse de que no muestren puntos ni amonestaciones, excepto en una competición por equipos.

También deberá comprobar que los entrenadores estén sentados.

El árbitro principal pedirá a los competidores que se toquen los guantes y retrocedan hasta sus respectivas líneas de salida. A continuación, ordenará al cronometrador que inicie el cronometraje e inmediatamente después dará la orden a los competidores de luchar.

Aparte del árbitro, sólo el médico y el supervisor pueden detener una competición.

El entrenador puede tirar la toalla por su competidor cuando éste quiera retirarse de la lucha.

El árbitro debe detener el tiempo si el competidor está fuera del área de combate, para dar advertencias, puntos de penalización y 10 segundos adicionales de tiempo de penalización o cuando el equipo deba ser ajustado.

A menos que el árbitro declare que el tiempo debe detenerse, el tiempo debe continuar corriendo.

03 Fin del combate

El tiempo de la pelea termina cuando el cronometrador grita "alto" y al mismo tiempo lanza la bolsa de judías sobre la zona de lucha.

El combate finaliza ÚNICAMENTE cuando el árbitro principal detiene el combate por última vez con la orden "stop" y no antes.

El árbitro principal aún puede conceder amonestaciones una vez expirado el tiempo.

El árbitro principal se dirigirá a la mesa de árbitros, tomará una mano de cada competidor y mostrará al ganador.

LA ASISTENCIA DE UN MÉDICO

01 En todos los combates debe haber un médico con licencia en el ring. El médico deberá estar autorizado para ejercer la medicina en el estado en el que se celebre el evento en el que participe. También deberá estar familiarizado y ser experto 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 que atienda al paciente. También es obligatorio un equipo de primeros auxilios.

02 Todos los partidos deben disponer también de transporte médico de urgencia con equipo que incluya un tablero 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 tratante debe seguir las normas y reglamentos del consejo nacional de salud 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 lugar, y el médico no podrá abandonar su lugar antes de la decisión en el último partido.

06 El médico de guardia 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 diciendo "stop" 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 el 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 que lo atiende 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 del 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 si un segundo médico está presente en el evento. El segundo médico tomará la decisión sobre la protesta.

09 El médico, el equipo de primeros auxilios, el árbitro y el árbitro principal deberán

reunirse para coordinar sus actividades y tareas en el ring antes del evento.

