

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



Deportes de combate
profesionales
2019

ÍNDICE

SECCIÓN I: REGLAMENTOS Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

REGLA 1: WKA

REGLA 2: ADHESIÓN A LOS ESTATUTOS/REGLAMENTOS NACIONALES Y ESTATALES

REGLA 3: DOPAJE

REGLA 4: REGISTRO Y AUTORIZACIÓN

REGLA 5: PERIODOS DE PROHIBICIÓN TRAS UN GOLPE EN LA CABEZA

REGLA 6: CATEGORÍAS DE EDAD

REGLA 7: PESO

REGLA 8: RECONOCIMIENTO

MÉDICO

REGLA 9: ZONAS DE COMBATE

REGLA 10: REFERIDOS

REGLA 11: EN CASO DE QUE LA ASOCIACIÓN ACTÚE EN LUGAR DE UNA COMISIÓN ESTATAL

REGLA 12: REGLAS PARA CAMPEONES, ASPIRANTES Y CONCURSANTES

REGLA 13: DISPOSICIONES ADMINISTRATIVAS

SECCIÓN II: BOXEO, KÁRATE DE CONTACTO TOTAL, KICKBOXING DE CONTACTO TOTAL, KICKBOXING (PATADA BAJA), REGLAS ORIGINALES DE KICKBOXING DE LA WKA (K-1), REGLAS DE GLORIA, THAIBOXING (MUAY THAI MODIFICADO) Y MUAY THAI (MUAY THAI CON REGLAS COMPLETAS)

REGLA 1: CLASES DE PESO

REGLA 3: NÚMERO Y DURACIÓN DE LA RONDA

REGLA 4: INDUMENTARIA

REGLA 5: REGLAS DE CONDUCTA DENTRO Y FUERA DEL RING

REGLA 6: EL COMPETIDOR

REGLA 7: EL EQUIPO DEL COMPETIDOR

REGLA 8: SEGUNDOS

REGLA 9: REGLAS DE PUNTUACIÓN Y

RESULTADOS DE LOS COMBATES

REGLA 10: TÉCNICAS LEGALES

REGLA 11: TÉCNICAS ILEGALES

REGLA 12: ADVERTENCIAS Y PUNTOS NEGATIVOS

ARTÍCULO 13: PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES

SECCIÓN III: ARTES MARCIALES MIXTAS (MMA)

REGLA 1: CLASES DE PESO

NORMA 2: ASISTENCIA DE PERSONAL MÉDICO

NORMA 3: ZONA DE COMBATE

REGLA 4: NÚMERO DE RONDA Y LONGITUD

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: REGLAS DE PUNTUACIÓN Y

RESULTADOS DE LOS COMBATES

REGLA 11: TÉCNICAS LEGALES

REGLA 12: TÉCNICAS ILEGALES

REGLA 13: ADVERTENCIAS Y PUNTOS NEGATIVOS

ARTÍCULO 14: PROTESTAS Y MODIFICACIÓN DE DECISIONES

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 DOPING

01 Está prohibido utilizar cualquier sustancia para aumentar el rendimiento si dicha sustancia está prohibida por una de las organizaciones apropiadas como sustancia dopante (COI, Agencia Antidopaje, Comité Olímpico Nacional, etc.). Además de las sustancias para mejorar el rendimiento, la WKA se reserva el derecho a realizar pruebas de detección de sustancias prohibidas, entre las que se incluyen las siguientes: anfetaminas, analgésicos narcóticos, agentes anabolizantes, hormonas peptídicas y análogas, hormonas de crecimiento, diuréticos, estimulantes, barbitúricos, benzodiacepinas, cocaína, marihuana, metadona, metacualona, opiáceos, fenciclidina, propoxifeno y efedra.

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 lo dicte la legislación local. Estas pruebas podrán solicitarse a un púgil en cualquier momento, durante el entrenamiento, fuera de temporada, y antes o después de un combate. Se puede avisar al púgil de una prueba con 24 horas de antelación.

03 Los competidores que eviten o evadan intencionadamente dichos controles, o intenten obstruir o manipular a los examinadores de cualquier forma, podrán ser descalificados y expulsados durante un periodo de tiempo, que determinará la asociación. Si un luchador da positivo por una sustancia prohibida, será suspendido durante dos años para competir en cualquier evento sancionado por la WKA. Si un luchador no entrega una muestra cuando se le solicite, será suspendido automáticamente durante dos años.

04 Debe respetarse la intimidad, especialmente de las competidoras. Las pruebas de dopaje deberán ser realizadas por una persona cualificada 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) 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 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. 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) Presentar una autorización de un médico, 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.**
- (8) Las mujeres participantes no deben estar embarazadas.**

REGLA 5 PERIODOS DE PROHIBICIÓN TRAS UN GOLPE EN LA CABEZA

01 30 días después de cualquier Knockout Técnico (TKO).

02 60 días después del primer golpe en la cabeza en un plazo de 12 meses.

02a Si se produce una pérdida de conocimiento como consecuencia del 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 6 CATEGORÍAS DE EDAD

01 Un adulto mayor de 18 años

REGLA 7 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 un 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 Un competidor profesional que no alcance el peso acordado en su contrato perderá el 20 por ciento de la bolsa bruta, con una pérdida mínima de 100 dólares. Sin embargo, si el contendiente tiene un sobrepeso de menos de una libra/450 g en un combate no por el título, ya sea en el momento del pesaje o en las cuatro horas siguientes, no se impondrá ninguna pérdida. Las pérdidas se añadirán a la bolsa del oponente del contendiente. Si ambos contendientes superan el peso establecido, el dinero de la pérdida se entregará al promotor.

ARTÍCULO 8 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.

02 Además, los competidores 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 180 días desde la fecha del combate.

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

REGLA 9 ZONAS DE COMBATE

01 Las competiciones de boxeo, kárate full contact, kickboxing full contact, kickboxing (patada baja), reglas originales de kickboxing de la WKA (K-1), reglas GLORY, thaiboxing (muay thai modificado) y muay thai (muay thai con reglas completas) pueden celebrarse en un ring o en una jaula, sujeto a las especificaciones de la WKA.

02 Anillos de caja:

(1) Las competiciones se celebrarán dentro de un ring con cuatro cuerdas.

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

(3) El ring no debe tener menos de 20 pies cuadrados dentro de las cuerdas ni más de 24 pies cuadrados dentro de las cuerdas. El piso del ring debe extenderse más allá de las cuerdas no menos de 18 pulgadas y debe estar acolchado de una manera aprobada por la Asociación. El acolchado debe extenderse más allá de las cuerdas del ring y sobre el borde de la plataforma.

(4) El diámetro mínimo de cada una de las cuatro cuerdas no será inferior a una pulgada.

(5) La cuerda más baja debe colocarse a 13 pulgadas por encima de la plataforma, mientras que la cuerda superior debe estar a 52 pulgadas por encima de la plataforma.

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

(7) Las cuatro esquinas deben ser de metal de no más de cuatro pulgadas de diámetro y deben extenderse hasta una altura de entre 52 y 58 pulgadas por encima de la plataforma del anillo.

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

(9) La plataforma en sí no puede colocarse a una altura superior a un metro sobre el nivel del suelo. Debe cubrirse con un material amortiguador por debajo de la capa de suelo anular.

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

(11) Los entrenadores deberán disponer de sillas suficientes.

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

- Copias de la tarjeta de combate
- Tarjetas de puntuación
- Cronómetro de mesa y cronómetro de mano como reserva
- Señal acústica (timbre, silbato o bocina)
- Papeles y lápices de repuesto
- PC e impresora (opcional)

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

(14) 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.

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

03 Las competiciones de MMA podrán utilizar un ring, tal y como se especifica más arriba, o zonas de combate enjauladas previamente aprobadas por la Asociación. Para conocer los requisitos específicos, consulte la Sección III, Regla 3.

REGLA 10 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 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.

03 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.

ARTÍCULO 11 EN CASO DE QUE LA ASOCIACIÓN ACTÚE EN LUGAR DE UNA COMISIÓN ESTATAL

01 En el caso de que la Asociación actúe en lugar de una Comisión Estatal, podrán aplicarse los siguientes requisitos y tasas adicionales:

(1) Todos los solicitantes deben pagar una cuota anual de licencia de la siguiente manera: púgiles - \$35,00; esquinas - \$20,00; promotores - \$350 (todos profesionales) o \$400 (combinados profesionales y aficionados). Cada licencia caducará el 31 de diciembre del año en que fue expedida.

(2) El promotor deberá proporcionar a la Asociación un certificado de seguro de responsabilidad civil para eventos con los mínimos estatales exigidos. Cuando no exista un mínimo, la Asociación exigirá un millón de dólares de responsabilidad civil más un millón de dólares de seguro general.

(3) El promotor deberá proporcionar a la Asociación un certificado que acredite el requisito mínimo estatal de cobertura de seguro médico y de seguro de accidentes y muerte. Cuando no exista un mínimo, la Asociación exigirá una cobertura médica por accidente de 20.000 dólares y una cobertura por daños y perjuicios de 20.000 dólares. La póliza podrá emitirse sobre la base de "exceso de beneficios".

(4) El promotor deberá suscribir y presentar ante la Asociación una fianza de caución o una fuente de seguridad alternativa conforme al mínimo estatal. Cuando no exista un mínimo estatal, la fianza deberá ser por un importe no inferior a veinte mil dólares.

(5) Para los combates celebrados en Norteamérica, la bolsa mínima para un luchador profesional será de 150,00 \$. Para los combates celebrados fuera de Norteamérica, la bolsa mínima para un luchador profesional será de 150,00 €.

REGLA 12 REGLAS PARA CAMPEONES, RETADORES Y CONCURSANTES

01 Títulos de campeón

(1) Los títulos de campeón mundial, nacional y regional serán establecidos por la Asociación para reconocer formalmente a los campeones en función de las diferencias de sexo y de acuerdo con las divisiones de peso aprobadas por la Asociación.

(2) Todos los títulos de campeonato deben ganarse en una competición sancionada por la Asociación, aunque un campeonato puede perderse por incomparecencia, abandono o imposibilidad de alcanzar el peso.

02 Campeones

(1) Un campeón será aquel contendiente al que la Asociación haya otorgado un título de campeón, en reconocimiento formal de su supremacía en una división en particular y que permanezca listo para contender con cualquier retador cualificado.

(2) La Asociación sólo reconocerá a aquellos campeones cuyos títulos hayan sido ganados en un concurso de campeonato sancionado por la Asociación, del número de rondas requerido, en el que se haya dado alguna de las siguientes circunstancias:

(a) El campeón reconocido ha sido derrotado en una defensa del título.

(b) El título vacante se ha cubierto mediante una eliminación por divisiones entre los aspirantes más cualificados disponibles.

(c) Un título vacante se ha cubierto en un combate entre el aspirante más cualificado disponible y el segundo aspirante más cualificado disponible.

(3) En caso de empate en una competición de campeonato sancionada por la Asociación, el campeón conservará su título o, si no hay campeón, el título quedará vacante.

03 Challengers

(1) Un retador será aquel concursante que haya sido formalmente reconocido por la Asociación como calificado para retar a un campeón y que permanezca listo para ofrecer dicho reto.

(2) La Asociación sólo reconocerá a aquellos aspirantes cuya condición de aspirante se haya producido en un concurso aprobado por la Asociación, del número de asaltos requerido, en el que se haya dado alguna de las siguientes circunstancias:

(a) El aspirante ha sido identificado como uno de los mejores contendientes en una lista de clasificación aprobada por la Asociación que clasifica a los aspirantes en función de sus actuaciones en los concursos.

(b) Un campeón nacional o continental ha retado a un campeón mundial, o un campeón regional o de área ha retado a un campeón nacional.

(c) Un retador o campeón reconocido de una división ha retado a un retador reconocido de otra división.

(d) Un retador o campeón anteriormente reconocido ha regresado de su reciente retiro para retar a un retador o campeón.

(e) Un campeón o retador de los deportes relacionados de boxeo, Kickboxing o Savate, con la aprobación de la Asociación, ha retado a un campeón o retador de Kickboxing de igual categoría.

04 El título de campeón, en juego

(1) El título de campeón estará en juego en todas las competiciones de campeonato sancionadas por la Asociación en las que el pesaje oficial muestre que el aspirante está dentro del límite de peso máximo de la división.

(2) En caso de que el campeón de una competición de campeonato sancionada por la Asociación no alcance el límite de peso máximo de la división en el plazo de una hora antes del combate, la Asociación declarará vacante el título de campeón.

05 Concursos sin título

(1) Los campeones podrán participar en competiciones no relacionadas con el título si obtienen el consentimiento por escrito de la Asociación.

(2) En caso de que un campeón sea derrotado en un combate sin derecho a título, tanto si el combate se ha celebrado en la división de peso del campeón como si no, el campeón deberá presentar una oferta para defender su título en peso contra el contendiente ganador en un plazo de seis meses a partir de la fecha de la derrota del campeón. La oferta deberá recibirse por escrito en la sede mundial de la Asociación a más tardar dos semanas después de la derrota y deberá incluir una solicitud de bolsa razonable basada en el potencial de mercado actual del campeón. La Asociación podrá entonces asignar la responsabilidad del combate al promotor de la Asociación que presente la oferta más favorable. En caso de que el campeón derrotado no presente la oferta por escrito, la Asociación declarará vacante el título del campeón.

06 Defensas de título obligatorias

(1) Todos los campeones deben defender sus títulos un mínimo de dos veces al año.

(2) Un campeón del mundo debe defender su título contra el aspirante número uno, determinado por la Asociación, una vez al año. El número

un contendiente debe aceptar cualquier oferta para desafiar al campeón por una cantidad razonable de dinero, basada en el potencial de mercado actual del contendiente. En caso de que el contendiente número uno no acepte una oferta de campeonato, la Asociación declarará contendiente número uno al siguiente aspirante más cualificado disponible. No obstante, la Asociación podrá eximir al aspirante número uno de la disputa anual del título por motivos personales, lesión física o enfermedad.

(3) A discreción de la Asociación, se podrá exigir a un campeón del mundo que defienda su título contra el ganador de una eliminatoria de división, entre los contendientes más cualificados disponibles, en lugar de la defensa anual obligatoria del título contra el contendiente número uno.

(4) En caso de que un campeón no reciba una oferta promocional para realizar una defensa obligatoria del título, deberá enviar una notificación escrita de disponibilidad para la defensa del título a la sede mundial de la Asociación a más tardar dos semanas después del final de los periodos de seis meses definidos (30 de junio y 31 de diciembre). La notificación debe incluir una solicitud de bolsa razonable basada en el potencial de mercado actual del campeón. La Asociación podrá entonces asignar la responsabilidad del combate al promotor de la Asociación que presente la oferta más favorable. Si el campeón inactivo no presenta la notificación por escrito, la Asociación declarará vacante el título del campeón.

(5) Un campeón puede ser eximido de una defensa obligatoria del título por la Asociación debido a dificultades personales, lesión física o enfermedad.

(6) En caso de que el campeón no defienda su título una vez al año, la Asociación podrá declarar vacante el título de campeón.

07 Enfermedad

(1) Cuando un concursante, debido a una lesión o enfermedad, no pueda participar en un concurso para el que esté contratado, dicho concursante o su representante designado deberá informar inmediatamente de ello a la Asociación. La Asociación podrá entonces exigir al concursante que se someta a un examen médico. Los honorarios del médico correrán a cargo del concursante, o del promotor si éste lo solicita.

08 Ausencia

(1) Cualquier concursante que no se presente a un concurso en el que esté contratado será objeto de una acción disciplinaria, a menos que el concursante haya presentado a la Asociación una excusa válida por escrito o un certificado médico de enfermedad antes del evento.

(2) La Asociación declarará inmediatamente vacante el título de cualquier campeón culpable de tal falta.

(3) La Asociación tomará en consideración al promotor afectado por la no asistencia e impondrá, en su caso, una multa igual a la bolsa del púgil junto con los gastos probados de su bolsillo.

09 Discapacidad

(1) Cualquier contendiente que haya sido noqueado, que haya participado en un combate duro, o que haya sufrido lesiones importantes, será suspendido de todos los concursos por la Asociación durante 30 días (obligatorio para el nocaut técnico), 60 días (para el nocaut), o más tiempo si lo recomienda un médico, para la propia protección médica del contendiente.

(2) No se permitirá a los contendientes participar en sparring de contacto durante el periodo de su suspensión.

10 Tiempo entre combates

(1) Salvo autorización especial de la Asociación, un competidor que haya participado en un combate de más de cinco asaltos no podrá participar en otro combate hasta que hayan transcurrido 15 días.

11 Exámenes obligatorios

(1) Cualquier concursante que haya sido contratado para participar en cualquier concurso podrá ser obligado por la Asociación a presentarse en cualquier momento para ser pesado o examinado por cualquier médico que la Asociación pueda designar.

ARTÍCULO 13 DISPOSICIONES ADMINISTRATIVAS

01 Excepciones especiales

(1) Sin perjuicio de la necesidad de uniformidad de las normas y reglamentos que rigen los concursos, la Asociación podrá, a su discreción, autorizar una excepción especial a las normas, siempre que no se pongan en peligro la seguridad y el bienestar de los concursantes y del público y siempre que se cumpla uno de los siguientes propósitos:

(a) Se ha protegido la seguridad personal, la salud y el bienestar de uno o varios concursantes.

(b) Se han superado las dificultades regionales derivadas de la competencia internacional.

(c) Se ha probado una propuesta de cambio de reglas, que podría incorporarse más adelante al reglamento oficial de la Asociación Mundial de Kickboxing y Karate.

(2) Todas las excepciones especiales deberán ser concedidas por la Asociación con al menos dos semanas de antelación a los concursos afectados. Todos los concursantes y oficiales afectados deberán ser notificados.

02 Acciones de la Asociación

(1) Todas las acciones oficiales de la Asociación adoptarán la forma de un documento escrito firmado por el Presidente de la World Kickboxing and Karate Association o el representante designado por el Presidente.

(2) Todas las partes afectadas por una acción oficial de la Asociación deben tener un acceso razonable al documento escrito o a una copia del mismo.

SECCIÓN II: BOXEO, KÁRATE DE CONTACTO TOTAL, KICKBOXING DE CONTACTO TOTAL, KICKBOXING (PATADA BAJA), REGLAS ORIGINALES DE KICKBOXING DE LA WKA (K-1), REGLAS DE GLORIA, THAIBOXING (MUAY THAI MODIFICADO) Y MUAY THAI (MUAY THAI CON REGLAS COMPLETAS)

REGLA 1 CLASES DE PESO

01 Se utilizarán las siguientes divisiones de peso:

	HOMBRE		MUJERES	
Peso atómico			-46 kg	-101.2 lb
Peso superatómico			-48 kg	-105.6 lb
Peso mosca			-50 kg	-110.0 lb
Peso gallo	-54 kg	-118.8 lb	-54 kg	-118.8 lb
Peso pluma	-57 kg	-125.4 lb	-57 kg	-125.4 lb
Ligero	-60 kg	-132.0 lb	-60 kg	-132.0 lb
Superligero	-63,5 kg	-139.7 lb	-63,5 kg	-139.7 lb
Peso wélter	-67 kg	-147.7 lb	-67 kg	-147.7 lb
Peso superwélter	-70 kg	-154.0 lb	-70 kg	-154.0 lb
Peso medio	-72,5 kg	-159.5 lb	-72,5 kg	-159.5 lb
Peso supermedio	-76 kg	-167.2 lb	-76 kg	-167.2 lb
Peso semipesado	-79 kg	-173.8 lb	+76 kg	+167.2 lb
Peso superligero	-83 kg	-182.6 lb		
Peso crucero	-86 kg	-189.2 lb		
Peso supercrucero	-90 kg	-198.0 lb		
Peso pesado	-95 kg	-209.0 lb		
Peso superpesado	+95 kg	+209.0 lb		

02 No se programará ningún combate y ningún contendiente participará en un combate entre sexos opuestos, o en el que la diferencia de peso supere una asignación del 3,5% del peso de la división o 3,5 kilogramos, la diferencia que sea menor.

ARTÍCULO 2 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 3 NÚMERO REDONDO Y LONGITUD

01 Para el kárate Full Contact, los combates por el título mundial constarán de doce asaltos de dos minutos para los hombres y de diez asaltos de dos minutos para las mujeres. Los combates por el título europeo y nacional consistirán en un máximo de diez asaltos de dos minutos para los hombres y un máximo de ocho asaltos de dos minutos para las mujeres. Los combates por el título de área, regional y estatal no deberán superar los ocho asaltos de dos minutos para los hombres y los seis asaltos de dos minutos para las mujeres. Los combates sin título no excederán de ocho asaltos de dos minutos para los hombres y de seis asaltos de dos minutos para las mujeres. Todos los combates constarán de periodos de descanso de un minuto entre asaltos.

02 Para Boxeo, Kickboxing Full Contact, Kickboxing (Low Kick), K-1, GLORY Rules, Thaiboxing (Muay Thai Modificado) y Muay Thai (Muay Thai Full Rules), tanto los combates masculinos como los femeninos constarán de tres asaltos de tres minutos o de cinco asaltos de tres minutos, según la experiencia de los competidores.

(1) Se utilizará el siguiente sistema de clasificación:

Clase B Profesional (Los púgiles con siete victorias en Clase Abierta Aficionados pueden progresar a Clase B Profesional). - Tres asaltos de tres minutos.

Clase A Profesional (Después de ocho victorias en Clase B Profesional, un competidor debe pasar a Clase A Profesional). - Tres o cinco rondas de tres minutos.

Los púgiles podrán progresar a la siguiente clase antes del número establecido de victorias; sin embargo, una vez que un púgil progrese a una clase, no se le permitirá competir en una clase inferior.

(2) Hay un minuto de descanso entre rondas.

(3) Los oficiales deben asegurarse de que los púgiles compiten en la clase correcta.

(4) La clasificación la efectúa normalmente el entrenador de cada púgil y dicha clasificación debe constar en el Libro de Registro en el lugar apropiado.

(5) En caso de que un contendiente no esté clasificado, los oficiales deberán rectificarlo antes de que tenga lugar el emparejamiento. Esto se hace determinando el número de victorias (no el número de combates) que ha obtenido el púgil y clasificándolo en consecuencia.

REGLA 4 INDUMENTARIA

01 En kárate Full Contact, los competidores deberán llevar pantalones largos o cortos. En los combates por el título, el poseedor del título determinará si se deben llevar pantalones cortos o largos. Los hombres no llevarán nada que cubra la parte superior del cuerpo. Las mujeres deben llevar un sujetador o top deportivo o atlético.

02 Para Boxeo, Full Contact, Kickboxing (Low Kick), Kickboxing original WKA (K-1), GLORY RULES, Thaiboxing (Muay Thai modificado) y Muay Thai (Muay Thai con todas las reglas), los competidores deberán llevar pantalones cortos. Los hombres no llevarán ninguna prenda 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 5 REGLAS 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 reanudarse.

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 6 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 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 7 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 mujeres en todas las disciplinas, pero puede ser obligatorio de acuerdo con cualquier reglamento estatal o de la asociación.

(2) En todas las disciplinas, es obligatorio el uso de un protector inguinal individual para los hombres y recomendable para las mujeres.

(3) En el kárate Full Contact, los protectores de pies serán obligatorios a menos que ambos competidores acuerden no llevarlos. En el caso de un combate por el título, el poseedor del título podrá determinar si se llevan o no protectores de pies. Las espinilleras son opcionales para Full Contact. No se llevarán protectores de pies ni espinilleras en Full Contact Kickboxing, Kickboxing (Low Kick), Kickboxing con reglas originales de la WKA (K-1), GLORY Rules, Thaiboxing (Muay Thai modificado) o Muay Thai (Muay Thai con reglas completas).

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

(5) Se requieren botas aprobadas para boxeo para todos los combates de boxeo.

(6) 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.

(7) Se utilizarán guantes de 10 onzas en todas las divisiones. Los competidores de las divisiones de peso hasta el peso medio inclusive (excluido el boxeo) podrán utilizar guantes de 8 onzas si ambos competidores así lo acuerdan. Además, en los combates por el título de cualquier división de peso, los competidores (excluyendo Boxeo) p u e d e n acordar usar guantes de 8 oz. Si los competidores están de acuerdo con el peso inferior, esto debe incluirse en los contratos escritos de los competidores. Los guantes deberán ser nuevos para todos los eventos principales y estar en buenas condiciones o deberán ser reemplazados.

(8) No se puede llevar ningún tipo de aparato o soporte, aparte de las tobilleras tradicionales de estilo tailandés.

02 Los competidores son responsables de llevar su propio equipo personal y el de sus segundos a todos los combates. Todo el equipamiento estará sujeto a la aprobación de la Asociación. Los competidores son responsables de traer su propio atuendo, protectores inguinales y pectorales, boquillas y equipo de calentamiento.

03 El promotor proporcionará todo el equipamiento no personal para los competidores, aprobado por la Asociación, a menos que ésta lo especifique antes del evento. Este equipamiento incluirá el ring y los taburetes, los cubos de agua, los guantes y los protectores de pies y espinilleras (si procede). El promotor se asegurará de que todos los competidores estén equipados de la misma forma, tamaño, estilo y fabricación. El promotor también deberá proporcionar material para envolver a mano a todos los concursantes o notificarles con antelación si no va a proporcionárselo.

04 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.

05 Todos los competidores con el pelo largo podrán llevar cintas o sujetapeños 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 8 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 tres segundos, de los cuales sólo dos podrán subir al ring durante el descanso.

04 Durante los asaltos, ninguno de los segundos podrá entrar en el cuadrilátero ni obstaculizar o perturbar de cualquier otro modo el correcto desarrollo 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 norma, 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 de la prueba.

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 9 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 cuentas de ocho

(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 No hay ningún requisito de patada mínima.

07 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 debe ser indicada por más de un derribo.

07a 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

de los tres jueces, menos los puntos de penalización, será concluyente. Si no hay mayoría de opiniones, la decisión será un empate.

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

(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.

(2) Empates:

- i. Unánime: Cuando los tres jueces puntúan el combate como 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.

08 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.

09 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 es 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 la primera ronda, el partido se declarará "No Contest" y no se proclamará ganador.

10 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 del intermedio entre asaltos, el oponente será declarado vencedor. En estos casos, el segundo deberá avisar al inspector para que suba a la plataforma del ring y señale que su competidor se rinde o, en su defecto, podrá subir él mismo a la plataforma del ring.

11 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 tras el tercer conteo de 8 en cualquier asalto o tras el cuarto conteo de 8 en un combate completo, a menos que entre en conflicto con la jurisdicción local o lo apruebe la Asociación. Tras el último derribo, el árbitro dará la cuenta de ocho al púgil y, a continuación, dará por finalizado el combate como 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.

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

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

14 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.

15 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.

16 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 combate 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).

17 Victoria por walk-over:

(1) 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".

(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.

18 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 para 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 medida 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 competidor 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 10 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 Además de lo anterior, las siguientes técnicas también son legales para Full Contact Karate y Full Contact 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 Además de lo anterior, las siguientes técnicas también son legales para Kickboxing (Low Kick):

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

04 Además, las siguientes técnicas también son legales para GLORY Rules y Original WKA Kickboxing Rules (K-1):

(1) Ataques de rodilla a las piernas, el cuerpo y la cabeza

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

(3) En las reglas de GLORY: Clinch durante cinco segundos de rodillazos continuos, siempre que un luchador ataque con un rodillazo legal inmediatamente después de engancharse en el clinch. En el reglamento original de Kickboxing de la WKA (K-1): Un rodillazo desde la posición de clinch, tras el cual el luchador debe retirarse del clinch.

05 Además, las siguientes técnicas son legales para el Thaiboxing (Muay Thai modificado):

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

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

06 Además, las siguientes técnicas también son legales para el Muay Thai (Full Rules Muay Thai):

(1) Golpes con el codo en la cabeza

(2) Ataques de rodilla a la cabeza cuando así se haya acordado en los contratos escritos de ambos contendientes. Esta técnica está permitida donde lo permita la jurisdicción estatal o local, o el reglamento de la Asociación.

REGLA 11 TÉCNICAS ILEGALES (FALTAS)

01 Las siguientes técnicas son ilegales en todas las divisiones:

(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) Sujetar las cuerdas y atacar a un adversario

02 Además, las siguientes técnicas son ilegales en Muay Thai (Full Rules Muay Thai):

(1) Cualquier tipo de lanzamiento por encima de la cintura

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

03 Además, las siguientes técnicas son ilegales en Thaiboxing (Muay Thai modificado):

(1) Técnicas de codos a la cabeza

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

(1) 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.

(2) Golpes con el codo

05 Además, las siguientes técnicas son ilegales en las Reglas de GLORY:

(1) Lanzamientos, barridos de piernas, barridos de pies o empujones de cualquier tipo como esfuerzo para desequilibrar o derribar a un adversario.

(2) 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.

(3) 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.

06 Además, las siguientes técnicas son ilegales en Kickboxing (Low Kick):

(1) Cualquier tipo de lanzamiento, excluidos los barridos con el pie

(2) Sujetar la pierna del adversario mientras se ejecutan técnicas de golpeo o puñetazo

(3) Cualquier forma de agarrar o sujetar al oponente

(4) Cualquier forma de patada con las rodillas

07 Además, las siguientes técnicas son ilegales en Full Contact Karate y Full Contact Kickboxing:

(1) Todas las patadas contra los muslos o por debajo de la cintura, excluidos los barridos con el pie.

08 Además, las siguientes técnicas son ilegales en el boxeo:

(1) Todas las patadas y barridos

(2) Usando el dorso del guante, es decir, el puño hacia atrás.

REGLA 12 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 comete una falta, el árbitro podrá amonestar, descontar puntos o descalificar al infractor. No está obligado a imponer ninguna sanción en particular, sino que basará su decisión en:

(1) El factor de seguridad.

(2) La correcta aplicación de las reglas para que ambos concursantes tengan las mismas posibilidades de ganar.

02a NO hay un número específico de advertencias antes de una deducción de puntos, o puntos deducidos antes de la descalificación.

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.

05 A discreción de la Asociación, un púgil podrá perder parte o la totalidad de su bolsa. La disposición de la bolsa y la sanción a imponer se determinarán mediante una acción escrita de la Asociación.

REGLA 13 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 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 III: 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 hombres y mujeres:

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 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.

ARTÍCULO 2 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 "stop" al árbitro, si cree que un competidor está en peligro y el

árbitro no haya 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 3 ZONA DE COMBATE

01 Las competiciones de MMA pueden celebrarse en una jaula o en un ring aprobado por la Asociación. En el caso de un ring, éste deberá cumplir los requisitos establecidos por la Asociación para los estilos de Kickboxing. Los requisitos de la jaula son los siguientes:

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

07 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.

08 El área de combate deberá ser inspeccionada antes de cada evento por un representante de la Asociación o un árbitro.

REGLA 4 NÚMERO REDONDO Y LONGITUD

01 Los combates que no sean de campeonato constarán de tres (3) rondas de cinco (5) minutos con un periodo de descanso de un (1) minuto entre rondas.

02 Los combates de campeonato constarán de cinco (5) rondas de cinco (5) minutos con un periodo de descanso de un (1) minuto entre rondas.

REGLA 5 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 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 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 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 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 8 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. Las vendas se ajustarán en los vestuarios en presencia de un oficial de la Asociación.

03 Se recomienda un protector mamario individual para las mujeres.

04 Se exige un protector inguinal individual para los hombres y se prohíbe 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 usar guantes de cuatro, cinco o seis onzas, suministrados por el promotor y aprobados por la Asociación. Ningún concursante se proveerá de sus propios guantes para participar.

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 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 asaltos. Cada competidor podrá tener tres segundos, de los cuales sólo dos podrán subir al ring en cualquier momento.

04 Durante los asaltos, ninguno de los segundos podrá entrar en el cuadrilátero ni obstaculizar o perturbar de cualquier otro modo el correcto desarrollo 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 norma, 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 de la prueba.

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 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 lucha 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 para 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 medida 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 11 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 a las zonas objetivo legales, 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 en zonas legales

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

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, taloneras y bielas. No se permite la manipulación de pequeñas articulaciones.

REGLA 12 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) Downward apuntando con el codo a la cabeza

(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 oponente en el suelo**
- (16) Pisotón de un luchador en tierra**
- (17) El uso de lenguaje abusivo en los combates**
- (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) Arrojar a un adversario a la lona sobre la cabeza o el cuello**

REGLA 13 ADVERTENCIAS Y PUNTOS MENOS

01 El árbitro emitirá una sola 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 dos segundos 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.

08 A discreción de la Asociación, un púgil podrá perder parte o la totalidad de su bolsa. La disposición de la bolsa y la sanción a imponer se determinarán mediante una acción escrita de la Asociación.

ARTÍCULO 14 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.