



www.lac.wkfworld.com



www.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

Reglamento de pelea profesional

Edición Julio 2012

Contenido

Este reglamento reemplaza a todas las normas emitidas anteriormente. Incluye las normas oficiales para la WKF profesional full- contact, Lowkick, reglas K-1 y el Thai Boxen.

Estas reglas se aplican a todos los Estados miembros. Los requisitos locales y las circunstancias pueden ser tomados en cuenta, si es necesario.

El idioma oficial de la IRC en Europa es el inglés. Este conjunto de reglas se puede traducir con licencia de la IRC en otros idiomas. En caso de imprecisiones, será válida solo la versión de inglés oficial.

Sin la aprobación expresa por escrito de la WKF o el IRC, estas reglas no se pueden cambiar. Esto incluye la electrónica, digital, físico y todas las demás formas de reproducción.

Este conjunto de reglas se pueden obtener gratuitamente a través del sitio web oficial, www.wkfkickboxing.net

Tabla de contenido

1. Oficial
2. Control antes de la competencia
3. Ring – Equipamiento del Ring
4. Vestimenta de pelea - Entrenadores
5. Clasificación – Tiempo de pelea
6. Categorías de peso
7. Acciones prohibidas durante la competición
8. Violación de las reglas
9. Técnicas que conducen a la puntuación
10. Puntuación de las técnicas
11. Interrupción de pelea
12. Conteo
13. Posibles decisiones
14. Protestas
15. Campeón y defensa del título
16. Licencia de promotor

1. Personal oficial de la WKF en eventos

Supervisor	:	Principal responsabilidad como máxima autoridad		
Director de pelea	:	1 Director of competición	–	DOC
Jueces y Árbitros	:	1 Árbitro central	–	referee
		3 jueces de puntos	–	Judge
Otros	:	1 Contador de Tiempo	–	Time keeper
		1 Comentador	–	Announcer
		1 Doctor	–	Doctor / medical

Uniforme del personal de la WKF

- El personal de la WKF debe de portar pantalón negro, con camisa / blusa negra, un corbatín ó corbata de color roja y zapatos de color negros.
- Los árbitros centrales están prohibidos a cargar con relojes, cadenas, pulseras, anillos, aretes. El porte de estas prendas podrían lesionar a los competidores en caso de que un árbitro tenga que intervenir rápidamente.
- El logo de la WKF debe de ser portado en la camisa / blusa a la altura del lado izquierdo del pecho y en la parte de la espalda, estos deben de tener un tamaño adecuado que puedan ser visualizados de manera sencilla.
- A los árbitros centrales se les recomienda la utilización de guantes de operación con el fin de evitar algún tipo de infección por ejemplo SIDA.
- Personal de la WKF con más de 6 dioptría (debilidad de vista) no pueden desempeñar la función como árbitro central o juez de puntuación.

Director de competencia

Pelear nacionales e internacionales así como campeonatos deben ser dirigidas por un árbitro y tres jueces.

Mientras el árbitro central dirige la pelea, los jueces de puntuación serán posicionados de manera que puedan observar la pelea sin ningún tipo de disturbios o que sean interrumpidos por algo ó alguien.

El árbitro central

El árbitro lleva a cabo la competencia y puede tomar las decisiones necesarias en el presente caso, de conformidad con las normas de competencia. Él está al lado de los luchadores / luchadoras es la única persona que puede estar en el ring durante el combate. Árbitro no puede usar durante su función algunos objetos metálicos. El uso de lentes de contacto está permitido. Jueces con más de 6 dioptrías para cada ojo (ambliopía) no puede elaborar esta función.

El árbitro tiene que comprobar que el ring y la ropa de los luchadores este en orden. Se presenta los peleadores, y garantiza que todos los requisitos se cumplan durante la pelea, sin embargo puede advertir al luchador (a) infractor con amonestación o descalificación toda dependiendo de la gravedad de la infracción.

El árbitro tiene 3 palabras de comando durante la pelea: Fullcontact / Lowkick / K-1 / Thai Boxen

„Fight " (pelea) / " break " (separarse) solo para los peleadores / " stop " para los peleadores y cronometraje

A la voz de "break" se detendrá cualquier acción de combate adicional. Ambos boxeadores (as) darán inmediatamente un paso atrás, sólo entonces se puede reanudar la lucha sin comando adicional. Apartar al oponente con empujones está prohibido aquí. Los peleadores se separan por si mismos, entonces la lucha podrá continuar. Si el comando "break" del árbitro no obedeció, debe continuar con "stop" parar la pelea y con amonestación, advertencia, en su caso, exigir el cumplimiento de la reglas a los competidores.

El árbitro tiene una acción. Donde el uso exagerado considerable de la fuerza de combate de un competidor(a), que no pudo ser exactamente visto, estarán obligados a consultar a los jueces, si han visto un acto prohibido la mayoría de los jueces decidirá, el culpable será amonestado o descalificado. Los jueces no han visto ninguna acción prohibida, la acción es considerada como correcta. En este caso, un luchador / a, quien se describe como una víctima de un acto prohibido será penado. De los tres, el primero juzga la acción como correcta, el segundo juzga la acción como incorrecta, y el tercero debido a la mala visibilidad (Imagine el árbitro) no vio nada, la técnica/ impacto se considera correcta.

Sufre un luchador (a) una lesión, el árbitro tiene que actuar de acuerdo con las disposiciones de la violación de las reglas.

Después de las amonestaciones el árbitro está obligado en mostrar tanto en lenguaje corporal, como verbal la técnica prohibida primero a los competidores, después al DOC y después a cada juez.

Si cada juez entendió la técnica prohibida, este deberá de dar una señal donde está de acuerdo de haber entendido el mensaje de árbitro por ejemplo (el levantamiento de la mano).

El árbitro se encargara de recoger al final de la pelea el formulario de puntuación de los jueces asignados (en pelea por títulos se realizara después de cada ronda), evaluara si todo está correctamente y lo dará seguidamente al DOC.

Si un competidor no está presente hasta que la señal inicial sea dada. El árbitro central está en la obligación de iniciar el conteo, se presenta el competidor antes de los 10 segundos, el árbitro contara hasta los 8 segundos, este competidos será amonestado con un punto menos (-1) por parte de los jueces de puntuación.

Si un competidor después de un técnica/impacto le realiza el conteo, el árbitro mandara al otro competidor a la esquina neutral y comenzara después de 1 segundo con el conteo. El árbitro no deberá de esperar por el conteo hasta que el otro competidor llegue a la esquina central. Solo si este se queda parado o se desplaza a otro lugar no indicado, entonces se para el conteo y una vez más dará la orden al competidor que se dirija a la esquina neutral. El competidor no obedece a las indicaciones del árbitro este será amonestado o descalificado.

En un caso de fuerte impacto donde sea claramente visto que el competidor no se levanta en plazo de 10 segundos y no sea capaz de seguir la competencia, será llamado de inmediato el médico presente. El árbitro puede ignorar cualquier conteo y puede dar de inmediato la decisión de K.O

Si un competidor(a) antes de culminar los 10 segundos se levanta para seguir la competencia, el árbitro antes de continuar la competencia tendrá a este competidor en observación tanto de los ojos como la actitud del mismo y estar seguro que este puede seguir la competencia. La posición en guardia no significa en ningún momento que esté capacitado para continuar, solo después de la observación del árbitro, cuando se de la palabra „pelea“, ó 9-10 K.O.

El comando „break“(separarse) solo se dará cuando los competidores se encuentren en clinch (forma de agarre). El clinch es una forma de cierre o bloqueo sin abrazarse y no viola las reglas, los competidores deberán de separarse por si mismos mediante forcejeos, de manera inmediata o por parte de la palabra “break” por parte del árbitro, los competidores están en la obligación de separarse por completo y realizando una distancia entre ellos.

Una de las reglas de violación es por ejemplo **cabezazos**, la cual tiene la consecuencia de que el competidor sea advertido o descalificado, si fue un competidor amonestado después de la violación de una de las reglas y este realiza la misma técnica prohibida, el competidor advertido será castigado y eventualmente descalificado

Si un peleador escupe su protector bucal intencionalmente, el árbitro tendrá que recogerlo y entregarlo al personal de esquina para su limpieza y nuevamente entregarlo al competidor. Para los peleadores de categoría “A” que escupan/pierdan sus protectores intencionalmente estos serán sancionados con un menos punto (-1) ó **M** en el formulario de puntaje.

Los jueces

Advertencias serán colocadas en el formulario de puntaje por los jueces de puntuación de la siguiente manera (**W** para faults), si un competidor se le realiza el conteo este tendrá que marcarlo con un (**KD**), por cada uno de los conteos se les descontara un punto al peleador afectado.

Cronometrador

- Es responsable, de mantener a cabo el tiempo de las rondas (2 ó 3 minutos) así como el de la pausa.
- 10 segundos antes de comenzar, se dará una señal acústica como señal para el comienzo de la ronda y la él desalojamiento del ring. Mediante esta señal también se avisa al árbitro central el comienzo y final de una ronda.
- También es mediante la señal de parar el tiempo, (manos en forma de T) por parte del árbitro, de para el cronometro en caso de que este lo olvide (por ejemplo para acomodar su protección o si se ha caído su protector bucal) el tiempo será también parado mientras el personal de la DOC lo ordene.

El doctor

Pesaje y chequeo médico

El pesado se puede realizar un día antes o a más tardar hasta 2 horas antes del comienzo de la competencia. El pesado se realizara en una balanza electrónica o una balanza romana (escala de pesos), bajo la presencia de un supervisor de la WKF, el competidor y entrenador. Todos los competidores/peleadores serán pesados en la misma balanza en el mismo lugar.

El chequeo médico se realizara después del pesaje. Si el resultado del chequeo es negativo el competidor no podrá competir, la decisión del doctor es definitiva y no hay posibilidad a una apelación/chequeo.

El consumo de estimulantes antes o durante la competencia está estrictamente prohibido. Un examen anti dopaje puede realizarse después de la competencia si ningún tipo de antelación al competidor(es).

Cuando un médico descubre el consumo de sustancias prohibidas en un competidor, este será sancionado con el cierre por un tiempo limitado, si ocurre después del resultado final de la competencia, este resultado no tendrá valorización. La WKF se une y respeta la decisión final de **WADA (World Anti Doping Asociación)** esta decisión tendrá validez a partir del día en que se realizo la prueba y la actual lista de anti-dopaje.

El médico titular asignado tendrá que permanecer siempre en su lugar correspondiente cerca del ring. Si por algún motivo el doctor abandona su lugar no se podrá continuar con la competencia mientras que el retome nuevamente su lugar.

El doctor asignado así como el entrenador no pueden entrar al ring bajo ningún motivo, cuando la pelea no esté definitivamente terminada. Este significa la terminación inmediata de una pelea. El doctor puede controlar al competidor desde la parte externa del ring, y decidir si puede continuar o no la competencia dicho competidor.

En caso de una lesión grave, el reporte oficial de lesionados debe ser completado y por todos los presentes firmado y entregado a el supervisor / DOC para su custodia.

2. Controles antes de la competencia

Antes de comenzar la competencia/pelea el D.O.C tiene que asegurarse de que:

- a) Las licencias de competencia de la WKF (Internacional Sportpass) estén vigentes y un doctor este presente.
- b) El personal necesario asignado este presente.
- c) Cada competidor este pesado, chequeado y apto para competir. Son solo validas las categorías de peso de la WKF, se aplicarán igualmente en el ranking mundial
- d) Que el peso según su categoría sea mantenido, no habrá ninguna tolerancia para la disputa de títulos.
- e) El ring, el suelo del ring, guantes etc., estén en regla según el reglamento, un cronometro, una señal acústica, un micrófono deberán de estar sobre la mesa principal de árbitros.
- f) Entrenador y ayudantes estén con ropa deportiva (uniforme deportivo y zapatos deportivos).
- g) Los competidores según su disciplina (Fullcontact, Lowkick, K-1 rules, Thai Boxen) posean la ropa adecuada.
- h) Que los competidores antes de la competencia no se froten con sustancias prohibidas (a excepto de Vaselina en la cara es permitido).
- i) Que los competidores se encuentren secos antes de iniciar la competencia y después de cada pausa.
- j) Fotógrafos y personal de cámaras no pueden realizar fotos o videos sobre el formulario de puntaje.
- k) Pancartas y avisos los cuales serán colocados en el ring, no podrán obstaculizar a los competidores tanto como a los visitantes/admiradores del evento.
- l) Si uno o más de los requisitos no se cumplen, el D.O.C tendrá que avisar a los organizadores acerca de los cambios que se deben hacer. El organizador está obligado a reparar cualquier defecto/ acomodación inmediatamente.

3. El Ring

Todas la peleas / competencias se realizarán en un cuadrilátero de AIBA con 4 cuerdas que darán su limitación. La medida de parte interna del ring tendrá una medida de 5,30 m por 6,10 m

La plataforma / ring no puede tener una altura bajo los 91cm y tampoco no alta sobre 122cm. Si la plataforma es más alta de lo nombrado, el lugar donde se encuentran los jueces, tendrá que ser elevado de manera que los jueces tengan una vista adecuada sobre toda la plataforma.

El ring tendrá su limitación por medio de 4 cuerdas, las serán con una medida mínima de 3 cm y no mayor de 5cm de grueso. Estas cuerdas tendrán también que estas forradas con un vendaje suave o por algo liso y en estado templado / estiradas fuertemente las medidas desde el sueleo del Ring deben ser 40,6 / 71,1 / 101,6 und 132,1 cm. Las cuerdas están conectadas por refuerzos con los postes de las esquinas, las cuales deben tener de al menos 50 cm de las cuerdas. Los postes de las esquinas en las esquinas de los combatientes deben tener diferentes colores (rojo y azul), las esquinas neutrales deben ser blancas.

Para protegerse contra lesiones se instalarán en la esquinas cojines. Las cuerdas deben de estar conectadas por menos en cada lado con 2 cinturones de 3 a 4 cm de ancho sin hebillas a intervalos iguales, de modo que las distancias de las cuerdas estén aseguradas. Estas correas no pueden deslizarse a lo largo de las cuerdas.

El suelo del Ring debe de estar cubierto por un mate de fieltro o con algún material parecido, que no sea menor de 1,5 cm y mayor de 1,9 cm de grueso. Sobre el mate tiene que haber un toldo extendido y ajustado. El fieltro y el toldo deben de cubrir toda la plataforma del ring. El ring debe de ser instalado de tal forma que ningún competidor pueda salir lesionado, si alguno cae entre las cuerdas, esto significa que la distancia entre las cuerdas y la próxima superficie debe de tener una distancia de 1,20metros.

Implementos del Ring

En las esquinas roja y azul deben de encontrarse escaleras que permitan la facilidad de entrada al ring de los competidores. En las esquinas coloridas también debe de estar un pequeño banquillo, así como un envase para escupir y una escoba con algún textil para limpiar. El ring debe de estar bien iluminado con lámparas especiales de la distancia más lejana posible (Leuchtboxen, Spots, usw.). Para los jueces deben de encontrarse en 3 lados del ring una mesa con sus respectiva silla, en el 4to lado deben de encontrarse suficientes mesas y sillas para demás personal oficial y de organización (Supervisores, Cronometrador, Doctor, Animador , etc.)

4. vestimenta de los competidores

El competidor(a) debe de presentarse adecuadamente con su uniforme de competencia en el Ring dependiendo de la disciplina a competir. Competidores que no estén adecuadamente vestidos dependiendo su disciplina pueden ser sancionados / multados con un 10% de su bolsa (Gage). Si algún equipo de protección se encuentra malogrado o no posee el mismo, tiene el/la competidor(a) por orden del árbitro máximo 5 minutos para que ponga en orden su equipamiento. El porte de cinturones de budo está prohibido.

Fullcontact	Pantalón largo, protector bucal, de espinilleras y de pies, guantes, así como protector de las zonas íntimas. El porte de Cinturón negro está permitido
Lowkick	Pantalón cortó (shorts), protector de las zonas íntimas, bucal y guantes
K-1 rules	Pantalón corto (shorts), protector de las zonas íntimas, bucal y guantes
Thai-Boxen	Pantalón cortó (short), protector de las zonas íntimas, bucal y guantes , (Tobilleras sin almohadillas – libre disposición)

Para los hombres sin ninguna camiseta o T-shirt, para las mujeres está permitido el uso de T-shirt pero sin mangas o algún tipo de Top; para los competidoras de Clase A es **obligación** el porte del protector de senos así como el de las zona íntima. El porte del protector de los codos y rodillas está prohibido

El porte de Gafas, lentes de contacto, hebillas, correas y cinturones está prohibido, así como el uso de collares, aretes, piercings y otros objetos metálicos o de otro tipo que pueda causar lesión. El competidor(a) puede tener la cara cubierta con una pequeña capa de vaselina, el resto del cuerpo debe estar libre de grasa y seco.

El competidor(a) no debe usar algún tipo parche (curitas) en la cara o en las partes visibles del cuerpo a si como vendas. (Vendajes para proteger una lesión no están prohibidas, pero sólo se puede llevar debajo de la ropa y no deben de ser duras.) ¿Quién no esté equivalente a las disposiciones anteriores, el árbitro no puede aprobar algún inicio.

Sobrepeso

Para todos los competidores(as) que tengan sobrepeso tiene la siguiente reglamentación:
Hasta 2kg de mas = 15% penalización, hasta 4kg de mas = 30% penalización, hasta 5kg de mas = 40% penalización

El intercambio retenido de la bolsa por el supervisor, se dividirá 50% para el oponente y el 50% para el promotor. Peleas de **título internacional** el sobrepeso de un luchador tiene las siguientes reglas adicionales.

Sin Supervisor de la WKF no existirá pesaje de una pelea por algún título. Ambos peleadores tienen que estar sin ninguna excusa al mismo tiempo, para ser pesados en el mismo lugar y en la misma balanza. Otros arreglos o acuerdos tampoco están permitidos.

Cuando un competidor para una pelea por un título no puede tener el peso acordado, este debe dos horas más tarde dar un nuevo pesaje. El peso no puede estar en orden otra vez, dicho competidor deberá ser pesado por lo menos 8 horas antes de la pelea por última vez.

Si el campeón oficial no puede tener el peso para el título este debe ser inmediatamente declarado vacante. Si el retador no pudo tener el peso, la pelea será nombrada como pelea **sin el título** y sólo se podrá realizar como una pelea normal.

Guantes para competencia

En la Clase A, hasta 153 lbs. / 69,5 kg se competirá con guantes de **8 OZ**, competidores que se encuentren sobre este peso con 10 OZ. Si un luchador tiene menos de 69,5 Kg y su oponente tiene más peso, los dos competidores deberán de utilizar guantes de **10 OZ**. Todos los combatientes con más 69,5 kg tendrán siempre que competir con guantes de 10 OZ.

Los guantes tienen que estar fuertemente atados sin banda/cordones colgantes. Los mismos se pueden fijar con una cinta suave (Taype), para Campeonatos por títulos los guantes deben estar en nuevas condiciones.

Vendajes

Vendajes blandos (fajas, con una longitud máxima de 2,5 m, anchura máxima de 5 cm por cada mano) debe ser utilizado. Para la fijación de los vendajes se debe utilizar una cinta blanda (Taype) de 7,5 cm de longitud y 2,5 cm de ancho. Entre los dedos se puede usar tiras de cinta de 10 cm de longitud y un máximo de 2 cm de ancho. Uso de otros vendajes, por ejemplo, elástico, vendajes duros, cintas adhesivas etc. Así como la inclusión de objetos duros están prohibidos.

Si una de estas infracciones se encuentran en el ring el competidor(a) debe ser castigado. Si se realiza el hallazgo durante o inmediatamente después de la pelea, será descalificado. Los guantes deben ser colocados estando en el vestuario, el supervisor oficial tiene que dar instrucciones de que el control y seguimiento de los vendajes y la devolución de los guantes que fueron prestados.

Entrenador / ayudantes

Solo tres (3) personas por esquina están permitidos, sólo puede haber un entrenador durante la pausa adentro del Ring. Durante la pelea, está el entrenador prohibido estar en el ring de pie o sentado o de pie sobre las escaleras, en este caso está previsto para este propósito las sillas disponibles. Gritos de la esquina sólo puede provenir de una persona en una forma correspondiente a las costumbres generales. Queda expresamente prohibida de dar instrucciones mientras el competidor se encuentre en la esquina neutral. Si se utilizan, existe la posibilidad de castigo, advirtiendo a la **descalificación** para el competidor(a), y una amonestación de conducta para el entrenador.

5. Las divisiones de clase y el tiempo de pelea

Los Combatientes serán clasificados de acuerdo con sus victorias (no por combates), en diferentes clases. La siguiente clasificación es aplicable aquí:

N – Clase	:	Novato 0 bis 3 victorias	Amateur
C – Clase	:	a partir de 3 hasta 6 victorias	Amateur
B – Clase	:	a partir de 6 victorias, de 5 Rondas de pelea	Amateur
A – Clase	:	Todos que a partir de 6 rondas compitan	Profesional

La edad mínima para peleas profesionales en la Federación Mundial de Kickboxing es la edad completa de 16 para todos los deportes de ring. En este caso, las respectivas leyes aplicables del país se deben de seguir. Todos los competidores deben presentar un documento de identidad válido durante el pesaje.

Tiempo de pelea y rondas

Fullcontact

Título mundial 12 rounds x 2 / 1 pausa	Título Continental 10 rounds x 2 / 1 pausa	Título Nacional 7 rounds x 2 / 1 pausa
Mujeres/mundial 10 x 2	mujeres/Continental 8 x 2	mujeres/Nacional 6 rounds x 2 / 1 pausa

Lowkick

Título mundial 10 rounds x 2 / 1 pausa	Título Continental 8 rounds x 2 / 1 pausa	Título Nacional 7 rounds x 2 / 1 pausa
Mujeres/mundial 9 x 2	mujeres/Continental 7 x 2	mujeres/Nacional 6 rounds x 2 / 1 pausa

K-1 rules

Título mundial 5 rounds x 3 / 1 pausa	Título Continental 5 rounds x 3 / 1 pausa	Título Nacional 5 rounds x 3 / 1 pausa
Mujeres/mundial 5 x 2	mujeres/Continental 5 x 2	mujeres/Nacional 5 rounds x 2 / 1 pausa

Muay Thai

Título mundial 5 rounds x 3 / 1 pausa	Título Continental 5 rounds x 3 / 1 pausa	Título Nacional 5 rounds x 3 / 1 pausa
Mujeres/mundial 5 x 2	mujeres/Continental 5 x 2	mujeres/Nacional rounds x 2 / 1 pausa

6. Las categorías de pesos oficiales

HOMBRES

SUPER ATOMWEIGHT	111 lbs & Menos/	-50.5 kg & Menos
FLYWEIGHT	111.1-114 lbs/	50.6-51.8 kg
SUPERFLYWEIGHT	114.1-117 lbs/	51.9-53.2 kg
BANTAMWEIGHT	117.1-120 lbs/	53.3-54.5 kg
SUPERBANTAMWEIGHT	120.1 -124 lbs/	54.6-56.4 kg
FEATHERWEIGHT	124.1-128 lbs/	56.5-58.2 kg
LIGHTWEIGHT	128.1-132 lbs/	58.3-60.0 kg
SUPERLIGHTWEIGHT	132.1-137 lbs/	60.1-62.3 kg
LIGHTWELTERWEIGHT	137.1-142 lbs/	62.4-64.5 kg
WELTERWEIGHT	142.1-147 lbs/	64.6-66.8 kg
SUPERWELTERWEIGHT	147.1-153 lbs/	66.9-69.5 kg
LIGHTMIDDLEWEIGHT	153.1-159 lbs/	69.6-72.3 kg
MIDDLEWEIGHT	159.1-165 lbs/	72.4-75.0 kg
SUPERMIDDLEWEIGHT	165.1-172 lbs/	75.1-78.1 kg
LIGHTHEAVYWEIGHT	172.1-179 lbs/	78.2-81.4 kg
LIGHTCRUISERWEIGHT	179.1-186 lbs/	81.5-84.6 kg
CRUISERWEIGHT	186.1-194 lbs/	84.7-88.2 kg
SUPERCRUISERWEIGHT	194.1-202 lbs/	88.3-91.8 kg
HEAVYWEIGHT	202.1-212 lbs/	91.9-96.4 kg
SUPERHEAVYWEIGHT	212.1 lbs & más	+ 96.5 kg & más

MUJERES

ATOMWEIGHT	108 lbs & menos	49.1 kg & menos
SUPERATOMWEIGHT	108-111 lbs/	49.2-50.5 kg
FLYWEIGHT	111.1-114 lbs/	50.6-51.8 kg
SUPERFLYWEIGHT	114.1-117 lbs/	51.9-53.2 kg
BANTAMWEIGHT	117.1-120 lbs/	53.3-54.5 kg
SUPERBANTAMWEIGHT	120.1-124 lbs/	54.6-56.4 kg
FEATHERWEIGHT	124.1-128 lbs/	56.5-58.2 kg
LIGHTWEIGHT	128.1-132 lbs/	58.3-60.0 kg
SUPERLIGHTWEIGHT	132.1-137 lbs/	60.1-62.3 kg
LIGHTWELTERWEIGHT	137.1-142 lbs/	62.4-64.5 kg
WELTERWEIGHT	142.1-147 lbs/	64.6-66.8 kg
SUPERWELTERWEIGHT	147.1-153 lbs/	66.9-69.5 kg
LIGHTMIDDLEWEIGHT	153.1-159 lbs/	69.6-72.3 kg
MIDDLEWEIGHT	159.1-165 lbs/	72.4-75.0 kg

Para la disputa de títulos el sobrepeso no tiene tolerancia permitida.

7. Acciones prohibidas durante la competición

- a) Cabezazos
- b) Atentados en los genitales
- c) todos los ataques a las piernas y las caderas en Full-contact (permitidos son ataques contra el muslo fuera - dentro sólo Lowkick, reglas K-1 y Muay Thai)
el agarre de la pierna del oponente y atacar simultáneamente está prohibida solamente en Full-contact.
- d) golpear o empujar contra la cara, los ojos o la garganta con el dedo pulgar del guante.
- e) los empujes con la muñeca, la mano o el hombro
- f) escupir, morder, arañar , contestar
- g) contra la espalda del enemigo, y cualquier otro ataque después de "break" o "stop"
- h) contra su oponente si se encuentra fuera de las cuerdas
- i) continuar la lucha cuando el oponente ya no posee capacidad de pelear. Esto es válido cuando se utiliza una parte diferente del cuerpo, excepto para las plantas de los pies toquen el suelo.
- j) la conducta antideportiva e intencional huyendo antes de la pelea
- k) simulando un golpe serio, y un falso/bajo golpe
- l) Los insultos a los árbitros, oponentes, oficiales y espectadores
- m) Empujones en contra de su oponente
- n) Mantener la cabeza del enemigo, empuje o tire hacia abajo y ejecutar ataques contra esta
- o) Sostener las cuerdas a cabo de modo que el adversario se bloquee o se enganche opositores
- p) Sostenerse a las cuerdas y mantenga ejecutar
- q) El escupir deliberada el protector bucal y / o retardo intencional de la lucha
- r) El incumplimiento de las órdenes del árbitro por parte del peleador o / entrenador

a) Reglas especiales para el golpe de puño con rotación (Spinning backfist):

El golpe de puño con rotación (spinning backfist) es permitido en todas las cuatro disciplinas. Esta técnica solo puede realizada cuanto sea con la parte trasera del guante, con vista hacia el oponente. En el primer intento deliberado con antebrazo o la parte de abajo del puño (martillo), o sin contacto visual al adversario, el árbitro debe inmediatamente eliminar un punto negativo. Cuando un puño de rotación se realiza con el codo, el árbitro **tiene que** disminuir 2 puntos. En el segundo intento de la misma falta con el puño de rotación el luchador culpable es inmediatamente descalificado.

Si un luchador / a en cualquiera de las acciones anteriores que el árbitro le concedió la gravedad de la falta, ya sea una advertencia, un punto menos o se habla la descalificación. Cada advertencia y puntos menos está inscrita en el registro de puntos.

8. Violación de las reglas

Si un boxeador después de una falta o una colisión y por lo tanto ha sufrido un perjuicio de la continuación de la lucha va a ser permitido por el doctor del ring y la lucha en una fecha posterior debido a esta lesión el médico, luchador o su entrenador la culmina, se produce después de la regla lesión en vigor:

Si el árbitro nota que uno de los luchadores se lastima intencionalmente tiene que parar la pelea y detener el tiempo de la lucha. El luchador tiene un tiempo máximo de recuperación de cinco minutos. El médico debe ser consultado y el árbitro decidirá si el peleador lesionado puede continuar la lucha, o si la lucha es culminada.

Si el árbitro esta con dudas y no puede aclarar la situación, serán consultados los tres jueces. La decisión se toma por 2:1 o 3:0, y quien tiene la culpa de la lesión.

A Si el árbitro aplica de forma inequívoca que el oponente tiene una falla de su lesión que castigará a los culpables de combate con un punto menos. Cuando el médico culmina la pelea debido a esta lesión, el culpable del combate perderá por descalificación.

B Si el árbitro determina que el luchador lesionado es el mismo culpable de su lesión, el inocente peleador no será castigado. Cuando el médico culmina la pelea debido a esta lesión, el luchador lesionado perdió por "nocaut técnico".

C Si el árbitro determina que ninguno de los combatientes tiene la culpa, por lo que se decidirá como colisión accidental, y ningún luchador será penalizado. La lucha se interrumpe y se detiene el tiempo de combate. Si después de más de cinco minutos después de interrupción, el médico culmina la pelea, hay una "decisión técnica", por lo tanto, se comentará la siguiente sentencia

Si este caso se produce en la primera ronda se decidirá un empate técnico o „technical draw“

Si este caso llega a suceder después de por lo menos dos rondas completadas en una pelea **“NO por título”** los formularios de puntuación serán recogidos. El líder hasta este momento es declarado el ganador, Empate, ileso.

Si este caso llega a suceder después de por lo menos tres rondas completadas en una pelea **“por título”** los formularios de puntuación serán recogidos. El líder hasta este momento es declarado el ganador, Empate, ileso

9. Técnicas que conducen a la puntuación

Con el fin de determinar un resultado de puntos serán permitidas para todas las técnicas y los puntos serán contados al final de cada ronda para tomar decisiones. Esta lista incluye técnicas de **todos** los estilos y disciplinas que se practican en la WKF:

<u>Técnicas</u>	<u>Zona de contacto</u>
Todos los golpes con el puño, y golpes de giro con la parte trasera el guante	Cabeza (cara, y lados laterales), Pecho, lados del cuerpo y Estomago.
Todas las técnicas de codo en Muay Thai, Categoría A también a la cabeza.	Pecho, Estomago, Brazos, Piernas (Cara y lados laterales)
Técnicas de pie (patadas con el pie: talón, la suela, el empeine el borde inferior de forma directa o con giro Circular e inversa)	Cabeza (Cara y lados laterales) Pecho y lados laterales del cuerpo. Estomago y Muslo
Técnicas con la Tibia/espinilla " low kick " Con la pierna delantera o trasera.	Muslos (lado interno y externo) De la Pierna delantera o trasera
Golpes en forma circula con la tibia	Cabeza (Cara y lados laterales) Pecho, lados del cuerpo y Estomago.
Todas las técnicas de rodilla, categoría A también a la cabeza	Pecho, Estomago, Brazos, Piernas, partes laterales del cuerpo.
Barredoras	A la altura del Tobillo

10. Puntuación de las técnicas

Considerado será sólo el golpe correcto y patada que golpee completamente. **Otros golpes o golpes sin fuerza no serán valorados.** En la WKF sólo existe el "punto 10 sistema". Después de cada ronda, los jueces habrán anotando su nota sobre el protocolo de puntos, conteos y puntos negativos deben ser deducidos. Un cambio posterior del protocolo no es posible sin la firma del supervisor. Ninguna ronda se puede valorizar con menos de 6 puntos

Peleas por títulos tienen que ser valorizados por separado y serán entregados durante la pause entre las rondas al árbitro y entregado al supervisor/D.O.C T quien está encargado de anotar la puntuación en el formulario correspondiente.

- 10-10** Ninguno de los peleadores tuvo una destacada valoración en la ronda, la ronda queda como empate.
- 10-9** Uno de los peleadores tuvo mejor desempeño que su oponente, efectuó más golpes claros
- 10-8** Es realizado sin disminución de puntos muy poco, el oponente es extremadamente débil.
- 10-7** Es poco utilizado, acá esta la pelea frente al RSC, o fueron ya efectuados dos menos.

Si de una enfermedad repentina o por razones de fuerza mayor, un juez se retira durante una pelea, este va a ser reemplazado por el supervisor, quien continuara utilizando el protocolo ya comenzado, este protocolo de puntos es válido en todos los casos

Criterios de puntuación

El "pateador" tiene la ventaja sobre el "Boxeador". Si los dos peleadores obtienen el mismo número de puntos, la ronda será ganada por el peleador que llevaba la ofensiva

Si los dos peleadores obtienen el mismo número de puntos, y uno de los peleadores fue amonestado o tuvo disminución de puntos, la ronda será ganada por el peleador que no obtuvo ninguna amonestación o quien no violó las reglas de competencia.

Lowkicks tienen la misma valorización que los puños. Agresividad sin exacto contacto no se puede tomar como puntaje, cuando el oponente en reversa obtiene marcaciones exactas que valen en la puntuación.

No hay contador de patadas (counter kick) en las normas de competencia WKF. Cada luchador tiene que regularmente patear y boxear, el flujo de la batalla debe ser absolutamente equilibrado. Como una patada es válida cuando alcance el objetivo y tenga efecto de puntuación. Sólo "levantar la pierna de forma técnica" no se considera una patada.

Si uno de los peleadores durante la pelea no realiza patadas continuas, este será sancionado por el árbitro con una amonestación, si se repite esta ocasión puede contar con la sanción de un punto menos hasta con la descalificación.

Puntuación en K-1 rules

Para la puntuación todas las técnicas de boxeo tailandés y Lowkick serán utilizadas. Todas las combinaciones de Boxeo excepto el codo y el antebrazo, se permiten todos los golpes de rodilla y todas las otras técnicas de pierna. También se permite el "stopkick" a las piernas del oponente. Todas las técnicas correctas que se realicen a zonas permitidas con fuerte contacto serán aceptadas y valorizadas

ATENCION:

Los agarres de piernas que sean de inmediato contrarrestado son de tener una calificación más alta, en los CLINCH está permitido solo **UN** golpe con la rodilla, después deben de separarse por sí mismos o el árbitro los separa mediante la voz de comando "Break" o "Stop".

Lowkicks son permitidas en las piernas desde la cintura hasta el tobillo, a excepción de la rodilla.

Puntuación en Thai Boxen

Para la puntuación todas las técnicas en Boxeo tailandés serán utilizadas. Todas las combinaciones, incluyendo el antebrazo, todos los contactos de rodilla y contactos con piernas también el llamado "stopkick" hacia las piernas del oponente, así como también proyecciones de costumbre en el boxeo tailandés.

Todas las técnicas correctas que se realicen a zonas permitidas con fuerte contacto serán aceptadas y valorizadas.

ATENCION:

Patadas que se realicen a los brazos con toda fuerza, serán puntualizadas

Patadas y rodillazos en la espalda están PROHIBIDAS

Codazos que causen rompimiento no son ningún Faul, sino son de puntualizar

Los agarres de piernas que sean de inmediato contrarrestados son de tener una calificación más alta

Clinchen son permitidos siempre y cuando los peleadores continúen activos en la pelea

Lowkicks son permitidas en las piernas desde la cintura hasta el tobillo, a excepción de la rodilla.

11. interrupción de pelea

Lesiones: cuando el árbitro sobre las lesiones del peleador(a) quiera realizar preguntas, la pelea será pausada Bajo el comando de **“time stop”**. Ni el entrenador ni el médico pueden atravesar el ring por sí mismo, **El árbitro puede aceptar la decisión del médico o a la vez no.**

Durante la pelea, el médico puede intervenir en cualquier momento, incluso sin que se le pregunte al árbitro si él sospecha de que hay que examinar uno de los peleadores. Para ello primero tiene que informar de que se interrumpa la pelea al cronometrador oficial o supervisor. Se puede realizar una exanimación corta al luchador lesionado, y observar la gravedad de la lesión, en mediado caso limpiar un poco la sangre de la herida pero no se podrá atender completamente al lesionado.

La decisión si la pelea puede continuar o no, está en cualquier caso bajo la dirección del árbitro

Es la recomendación bajo el punto de vista médico de terminar la pelea y el árbitro acepta esta decisión, la pelea será terminada, y el resultado será dado de acuerdo a la violación de reglas o del DOC!

- a) un luchador / a cae fuera del ring : si un luchador / lanzado es fuera del ring, empujado, o por alguna otra razón fuera del ring, puede ser ayudado por cualquier otra persona , pero no por su entrenador o personal de esquina. El árbitro detendrá el tiempo de lucha y le da un plazo razonable de tiempo para subir de nuevo en el ring cuando el luchador / a, si no es lo suficientemente rápido, el árbitro pita el inicio del conteo y grabar un KD para ello. Se está determinando un comportamiento intencional del oponente, lo cual puede tener algunas consecuencias.
- b) violaciones regla: si hay alguna violación de reglas, el árbitro detiene la pelea y da una advertencia al competidor irregular, o da un punto negativo en la esquina afectada y el motivo (por ejemplo, indica el juez, punto menos a la esquina roja por golpe bajo), este será notado y se deducirá un punto al final de la ronda
- c) rendimiento de un luchador / a: un luchador que está herido o agotado puede terminar la pelea voluntariamente, al anunciar su decisión levantando la mano, o no continuar la pelea de nuevo después de una ronda de descanso . Resultado SUR!
- d) Lanzamiento de la toalla: se el entrenador cree o ve que tiene que terminar la pelea, el puede hacer por medio del lanzamiento de una toalla.

12. Conteo

Cada peleador puede recibir una suma ilimitada de conteo eso lo decide el Arbitro. El conteo de 3 veces o más en una ronda no termina la pelea automáticamente, Un luchador se considera knock - down, cuando tocó el suelo con otra parte del cuerpo debido al impacto del golpe, excepto las plantas de los pies. Si un boxeador es una o más veces contado, será cada vez anotado un punto menos, en el protocolo de puntuación

1. Antes que el Arbitro comience a contar, manda al otro peleador(a) a la esquina neutral aquella que se encuentre más distanciada y comienza a contar. El conteo se realiza minimo hasta el numero 8, tambien si el peleador(a) antes esta atcto para continuar la pelea. La campana no salva nunca a un peleador del conteo.
2. Si el peleador no acata el mando del árbitro o sale durante el conteo de la esquina neutral, el árbitro para el conteo y lo reanuda hasta que este se devuelva a la esquina neutral asignada.
3. befolgt der Kämpfer/in diese Order nicht, oder verlässt er während des Anzählen die neutrale Ecke, unterbricht der Ringrichter das anzählen, bis dieser in die neutrale Ecke zurückkehrt.
4. Cuando el árbitro ha contado hasta 8 y el peleador que le han contado se encuentra en condición de continuar la pelea el árbitro dará la señal de continuación.

5. Un peleador también puede recibir knock-down, cuando este lesionado, cuando se encuentre cansado, si no se encuentra en condiciones de continuar la pelea, El árbitro le contara hasta 8 y si no está apto contara hasta 10.
6. Cuando los dos peleadores al mismo tiempo reciben knock-down (conteo) estas serán contados y quien se levante y este en posición de continuar antes de los 10 Seg. Este será dado como ganador mediante KO. Si los dos peleadores se encuentran en condición de continuar la pelea esta se continuara con normalidad.
7. El tirar la toalla por parte del entrenador como símbolo de detención durante el conteo no tiene influencia, el árbitro tendrá la discreción de contar hasta 8 ó continuar el conteo hasta 10.

Cuando un peleador se encuentra acostado y le realizan el conteo, solo el doctor de Ring, su entrenador o el árbitro podrán sacarle la protección bucal, en caso del que el doctor tenga que intervenir por causa de lesiones graves, el peleador será entendido a las afueras del ring.

Cierre de peleas

Medidas en caso KD ó KO

1. Cuando un peleador tiene que terminar la pelea antes del tiempo asignado por haber sufrido un K.O en la cabeza ó un T.K.O por casusa de lesiones en el cuerpo, tendrá que tener un cierre de pelea por 4 semanas la cual será escrita en la licencia de pelea. Se recomienda una pausa de entrenamiento de 2 semanas. Después del cierre el peleador deberá de acudir al médico para la realización de un ENCEFALOGRAMA (EEG).
2. El doctor tiene que asignar otros chequeos medios tras realizarle conversaciones mirar cuantos cierres tiene y escuchar sus opiniones, esto será escrito en el formulario del DOC el cual estará sellado y firmado por el mismo. El cierre estará escrito en su licencia como peleador el cual deberá de estar también firmado y sellado por el doctor o supervisor.
3. Si un peleado sufre de nuevo un K.O ó un T.K.O entre los primeros 6 meses después de un cierre, tiene prohibido pelear nuevamente durante un plazo de 3 meses.
4. En caso de un tercer K.O T.K.O en la cabeza este peleador tendrá un cierra por un plazo de 12 meses

Knock-down después de un Faul

Véase/acuda la violación de las reglas, (Nr.8)

Limpieza de los guantes

Cuando un peleador(a) durante la peleas toca el piso del ring con sus guantes, el árbitro deberá de limpiar los guantes del peleador antes de acudir a la voz de comando "fight".

13. Posibles decisiones

JUEZ A	JUEZ B	JUEZ C	RESULTADO
A	A	A	unánimemente
A	B	A	mayoridad
A	A	Empate	mayoridad
A	B	Empate	Empate
A	B	Empate	indeciso
Empate	Empate	Empate	Empate

Cambios de decisiones

Toda decisión tomada por el jurado es un hecho y no se puede cambiar.

En peleas por el título puede ser revisada las decisiones sólo después de la protesta oficial a la sede central WKF

Cuando:

- a.) existe una sospecha razonable entre algún miembros individual del jurado está disponible.
- b.) Hay un error en la adición de protocolo de puntos que distorsiona/falsifica el resultado.
- c.) Hay una clara violación de las presentes, serán validas solo las normas de competencia WKF.

14. Protestas

Todas las partes/equipos se someten a la reciente / última decisión de la sede WKF. La WKF no puede decidir en ningún momento entre las leyes locales o aquellas que las contravengan.

- ☞ Una protesta se entregara al Supervisor. Con un depósito de una tasa de protesta de € uro 100 y para peleas por títulos 500 € uro - y por escritos en breves fundamentos de los hechos a los que se realiza la protesta. Contra la decisión en peleas por el título deberán presentarse dentro de los diez días después de la pelea por e-mail y la sede WKF.
- ☞ Una protesta contra las decisiones de los jueces en general es inadmisibile, a menos que haya un mal comportamiento detectable de un juez. (Véase más arriba)
- ☞ Si la protesta fue aceptada y valida, la tasa de protesta será devuelta en casa de que no fuese aceptada esta quedara en oficinas del IRC

Las protestas que se introducen en forma de falta, gestos salvajes, insultos, etc. Esto puede contraer otras consecuencias, tanto para el peleador así como para su coach o manager

15. Campeones y defensa de títulos

Cada campeón puede defender en los primeros seis meses de su título contra un oponente voluntario adecuado en el ranking. Después de seis meses, es la defensa obligatoria del título y el oponente es sugerido por la federación y que deberán ser aceptado o declarado vacante. Cada campeón tiene que responder en el plazo de siete días, de acuerdo con un desafío.

Si un campeón en más de 12 meses no ha defendido su título, se declara inactivo. En el caso de una reciente defensa del título después de 12 meses debe aceptar el campeón a el que este el primer lugar en el ranking mundial como su oponente.

Si un campeón más de 18 meses no ha defendido su título, se declara inactivo.

La federación mundial puede sin conocimiento del campeón dar el titulo como vacante y decidir sobre una pelea por el título con otros luchadores.

Wenn ein Champion länger als 18 Monate seinen Titel nicht verteidigt hat, wird er als inaktiv erklärt.

Si un campeón es condenado por un delito probado por un tribunal de justicia, el título se declara automáticamente por la WKF como vacante.

Si un campeón gana un mayor título, su titulo inferior se elimina automáticamente. Si un campeón gana el mismo título en una categoría de peso superior o inferior, puede mantener los dos títulos durante tres meses. Entonces él tiene que dejar / entregar uno de sus títulos de forma voluntaria.

Empates durante la pelea por un título

En nacionales e internacionales títulos, en caso de que los jueces los den por empate será válido lo siguiente:

- 1. Es el título vacante, entonces el árbitro no dará ninguna ronda extra!**
- 2. En caso de una defensa del título ganara el que ha llevado el título por “decisión técnica”**

Para el tiempo de pelea y el número de rondas en la WKF véase las reglas Nr. 5

16. La licencia de promotor

Cada oficial WKF promotor deberá firmar un contrato con la oficina central WKF por una licencia como PROMOTOR WKF. Esta licencia se extiende a la fecha de depósito a 12 meses consecutivos. Los puntos y los requisitos que se encuentran en la licencia de promotor se deben de cumplir, por ambos lados sin excepción.

En los campeonatos internacionales (Campeón Internacional, Campeón Suramericano, Campeón Intercontinental, Campeón del Mundo) los jueces, árbitro y supervisor serán otorgados por la oficina central WKF sin ningún rechazo a ello. El registro de alguna pelea por el título deberá ser dado a conocer 30 días antes de la fecha planeada ante la oficina central WKF, con el formulario correspondiente al título, así como también en el momento de la inscripción de deberá de consignar la tarifa correspondiente a pagar en unas de las cuentas de la federación.

Austria:	Bank Austria	IBAN: AT21 1200 0236 1175 9001,	BIC: BKAUATWW
Suiza:	Raiffeisenbank Mittelhheintal	IBAN: CH 1281319 00000 870 43 38/CHF	BIC: RAIFCH 22
Alemania:	Kreissparkasse Döbeln	IBAN: DE53 8605 5462 0033 0036 67	BIC: SOLADES1DLN /