



WKBA

WORLD KICK BOXING ASSOCIATION

REGLAMENTO OFFICIAL KICKBOXING AMATEUR

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1 – Concepto:

El Kickboxing es un arte marcial de origen japonés que prioriza la agresividad, la contundencia y la eficacia de las técnicas de combate, otorgando especial importancia al poder resolutivo de los golpes por encima de la cantidad de técnicas ejecutadas.

"Nadie gana una pelea retrocediendo o sin demostrar una actitud combativa que refleje el verdadero espíritu del Kickboxing."

IHARA KAICHO

CAPÍTULO II

ÁREA DE COMPETENCIA

Artículo 2 – Área de Competencia

Para que un combate sea autorizado por WORLD KICK BOXING ASSOCIATION (WKBA), el área de competencia deberá cumplir con los siguientes requisitos.

2.1 Ring

Medidas reglamentarias: 5 x 5 metros dentro de las cuerdas.

Medidas mínimas permitidas: 4 x 4 metros.

Medidas máximas permitidas: 7,60 x 7,60 metros.

Cuatro cuerdas (en casos de fuerza mayor podrán utilizarse tres).

Protectores en todas las cuerdas.

Protectores acolchados en las cuatro esquinas:

Una esquina Roja, una esquina Azul y dos esquinas Blancas.

Lona de material adecuado que permita el normal desarrollo del combate.

2.2 Zona Oficial

Deberá contar con: Mesas y sillas para las autoridades. Cronómetro oficial. Campana o sistema sonoro. Planillas oficiales WKBA. Botiquín de primeros auxilios. Sistema de sonido con micrófono.

WKBA no autorizará combates en instalaciones que no cumplan con estas condiciones.

CAPÍTULO III

EQUIPAMIENTO Y UNIFORME

Artículo 3 – Equipamiento

Todo el equipamiento utilizado en competencias oficiales deberá ser inspeccionado previamente por las autoridades de WKBA para garantizar la seguridad de los competidores.

Protector de Cabeza

Deberá:

Proteger frente, mentón, pómulos y orejas.

No limitar la visión.

No dificultar la audición.

Ajustarse mediante velcro o cordones.

Guantes

Será obligatorio utilizar guantes de 12 onzas (340 gramos).

Los guantes deberán:

Cubrir completamente los nudillos.

Cubrir totalmente el pulgar.

Sujetar correctamente la muñeca.

Tener un sistema de cierre con velcro o cordones.

El cierre deberá cubrirse con cinta de seguridad antes del combate.

Vendas

Será obligatorio el uso de vendas amateurs. Se permitirá únicamente:

Una venda de algodón por mano.

Longitud máxima: 2,5 metros.

Ancho máximo: 5 centímetros.

No estará permitido utilizar cinta adhesiva ni otros materiales.

Protector Bucal

Será obligatorio.

Podrá utilizarse:

Protector superior.

Protector doble.

Siempre deberá adaptarse correctamente a la boca del competidor.

Protectores de Tibia

Deberán cubrir:

Tibia.

Empeine.

Desde los dedos del pie hasta debajo de la rodilla.

Serán de goma espuma recubierta de tela.

Rodilleras y Coderas

Deberán:

Confeccionadas en goma espuma recubierta.

Proteger al competidor de posibles cortes.

Permitir el normal desarrollo del combate.

Protector Inguinal

Obligatorio para competidores masculinos y optativo para competidoras femeninas

Podrá ser de plástico y deberá utilizarse debajo del pantalón de combate.

Protector de busto será obligatorio para todas las competidoras.

Artículo 3.2 – Uniforme

Cada competidor deberá presentarse al combate utilizando el uniforme reglamentario.

Pantalón de Kickboxing

Deberá ser específico para la disciplina.

Nunca podrá superar la altura de la rodilla.

No estará permitido el uso de calzas o pantalones elásticos ajustados.

Remera

Podrá utilizarse:

La remera oficial del gimnasio.

Remera lisa blanca/negra/roja/azul.

En combates por títulos oficiales la organización podrá autorizar que los competidores masculinos compitan con el torso descubierto.

Las competidoras podrán utilizar top deportivo reglamentario.

Tobillera

Será opcional el uso de una tobillera de tela para proteger la articulación del tobillo.

No estará permitido utilizar vendas u otros materiales con esa finalidad.

La WKBA no autorizará el uso de equipamiento o uniforme distinto al establecido en el presente reglamento.

CAPÍTULO IV

Artículo 4 – Asaltos

Clase A: 3 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

Clase B: 2 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

Juveniles y Cadetes: 2 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

Infantiles: 2 asaltos de 1 minuto 30 segundos. 1 minuto de descanso.

División Femenina: 2 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

Asalto Extra

Únicamente en finales, llaves eliminatorias o combates por títulos oficiales podrá disputarse un asalto adicional. Este asalto será evaluado independientemente de los anteriores y deberá determinar obligatoriamente un vencedor. No podrá modificarse la cantidad ni la duración de los asaltos sin autorización expresa de WORLD KICK BOXING ASSOCIATION (WKBA).

CAPÍTULO V

Categoría	Límite
Clase mínima	47,62 kg
Mosca ligero	48,97 kg
Mosca	50,80 kg
Gallo	53,52 kg
Super gallo	55,34 kg
Pluma	57,15 kg
Super pluma	58,97 kg
Ligero	61,23 kg
Super ligero	63,50 kg
Welter	66,68 kg
Super welter	69,85 kg
Mediano	72,57 kg
Super mediano	76,20 kg
Semipesado	79,38 kg
Crucero	90,72 kg
Pesado	Más de 90,72 kg

Divisiones

Clase A

Competidores que hayan obtenido tres (3) victorias oficiales en Clase B.

Los combates serán de: 3 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

Clase B

Competidores en etapa inicial. Los combates serán de:

2 asaltos de 2 minutos. 1 minuto de descanso.

CAPÍTULO VI

Artículo 6 – Desarrollo del Combate, Jueces, Árbitro y Esquinas

6.1 Desarrollo del Combate

Todo evento autorizado por WORLD KICK BOXING ASSOCIATION (WKBA) deberá estar supervisado por una autoridad oficial de WKBA.

Los jueces y árbitros deberán haber aprobado el Curso Oficial de Arbitraje de WKBA.

Durante toda la competencia deberá encontrarse presente un médico matriculado y todo el equipamiento necesario para garantizar la seguridad de los competidores.

Antes del inicio de los combates, durante el pesaje oficial, cada competidor será sometido a un control médico. Si la organización detectara una condición que comprometa su seguridad, podrá excluirlo de la competencia.

Los jueces y el árbitro permanecerán en sus puestos hasta la finalización oficial del combate.

Cada esquina podrá contar con:

Un entrenador principal.

Un asistente autorizado.

La conducta de los integrantes de la esquina deberá respetar los principios y valores de la WKBA. La organización podrá expulsarlos en caso de comportamiento antideportivo.

6.2 Jueces

Cada combate será evaluado por tres (3) jueces, quienes puntuarán el desempeño de los competidores de manera independiente.

Las tarjetas oficiales deberán contener:

Nombre de los competidores.

Color de la esquina correspondiente.

La esquina roja figurará siempre por encima de la esquina azul.

Cuando el árbitro determine una infracción sancionable, los jueces deberán aplicar el descuento de puntos correspondiente.

6.3 Árbitro

El árbitro será la máxima autoridad dentro del ring y representará oficialmente a WKBA durante el combate.

Será responsable de:

Controlar el equipamiento reglamentario.

Verificar el uniforme de los competidores.

Hacer cumplir el presente reglamento.

Proteger la integridad física de los atletas.

El árbitro tendrá autoridad para:

Detener el combate cuando la salud de un competidor se encuentre en riesgo.

Suspender el combate por lesión.

Interrumpir el combate por infracciones graves.

Advertir.

Descontar puntos.

Descalificar a un competidor.

Finalizar el combate cuando un competidor deba reajustar sus protecciones tres veces en un mismo asalto o cinco veces durante el combate.

CAPÍTULO VII

Artículo 7 – Técnicas y Zonas de Impacto Permitidas

Golpes Permitidos

Se autorizan:

Golpes de puño.

Golpes de codo.

Golpes de rodilla.

Patadas en todas sus variantes, incluyendo técnicas con giro.

Técnicas Permitidas

Clinch

Se permitirá el trabajo de clinch siempre que exista una acción ofensiva continua.

Si transcurren más de 3 segundos sin ejecutar golpes efectivos, el árbitro deberá separar a los competidores.

Captura de Pierna

La captura de una pierna estará permitida únicamente con el objetivo de ejecutar un ataque inmediato.

Podrá mantenerse durante un máximo de 3 segundos o avanzar un máximo de dos pasos.

Proyecciones

Se permitirán las proyecciones destinadas a demostrar superioridad técnica y facilitar un ataque posterior.

No estarán permitidas:

Barridas.

Proyecciones utilizando la cadera como punto de apoyo.

Zonas de Impacto Permitidas

Será válido atacar:

Toda la cabeza.

La nuca cuando el competidor gire completamente la espalda.

Todo el torso, incluida la espalda.

Muslos.

Rodillas.

Piernas.

Tobillos.

Pies.

Acciones Prohibidas

Constituyen falta:

Golpear los genitales.

Mantener la captura de pierna durante más de 3 segundos.

Permanecer en clinch sin atacar durante más de 3 segundos.

Barrer al adversario.

Proyectar utilizando la cadera.

CAPÍTULO VIII

Artículo 8 – Sistema de Puntuación

Cada asalto será evaluado por los jueces mediante una escala de 0 a 10 puntos.

Criterios de Evaluación

Los jueces deberán valorar:

Cuentas de Protección (realizadas por el árbitro como consecuencia de una caída provocada por un golpe lícito).

Descuento de puntos por infracciones.

Contundencia y eficacia de las técnicas.

Agresividad.

Calidad técnica y estilo de combate.

Cuenta de Protección: se entenderá por Cuenta de Protección la cuenta realizada por el árbitro para verificar el estado de un competidor que haya sufrido una caída como consecuencia de un golpe reglamentario.

CAPÍTULO IX

Artículo 9 – Decisiones Oficiales

Los resultados oficiales de un combate podrán ser:

Decisión Unánime: Los tres jueces otorgan la victoria al mismo competidor.

Decisión Dividida: Dos jueces otorgan la victoria a un competidor y el tercero al adversario.

Decisión Mayoritaria: Dos jueces otorgan la victoria a un competidor y el tercer juez determina empate.

Empate: Al menos dos tarjetas oficiales determinan igualdad.

Knock Out (KO): Cuando un competidor no puede reincorporarse y continuar el combate dentro del tiempo reglamentario.

Knock Out Técnico (TKO): Cuando el árbitro determina que un competidor no reúne las condiciones para continuar el combate.

Descalificación: Cuando un competidor incurre en conductas antideportivas contra:

Su adversario.

La esquina rival.

Su propia esquina.

Las autoridades de WKBA.

El público.

Abandono

Cuando un competidor decide voluntariamente no continuar el combate.

WKBA – Versión en español para uso de estudio y difusión.