



Reglamento de Lowkick Amateur 2018

- **Art.1. Definición.**
- **Art.2. Área de competición.**
- **Art.2.1. Para los laterales del ring.**
- **Art.3. Vestimenta.**
- **Art.3.1. Árbitros.**
- **Art.3.2. Entrenadores.**
- **Art.4. Equipación de los competidores.**
- **Art.5. Técnicas permitidas.**
- **Art.6. Entrenadores.**
- **Art.7. Árbitro, juez, cronometrador y médico.**
- **Art.7.1. Facultades de los árbitros.**
- **Art.7.2. Facultades de los jueces.**
- **Art.7.3. Facultades de los cronometradores.**
- **Art.7.4. Médico.**
- **Art.8. Puntuaciones.**
- **Art.8.1. Otorgamiento de puntos.**
- **Art.8.2. No otorgan puntos.**
- **Art.9. Decisiones.**
- **Art.9.1. Victoria vía puntos.**
- **Art.9.2. Victoria vía abandono.**
- **Art.9.3. Victoria vía parada.**
- **Art.9.4. Victoria por superioridad manifiesta.**
- **Art.9.5. Victoria por lesión.**
- **Art.9.6. Victoria vía descalificación.**
- **Art.9.7. Victoria vía defecto.**
- **Art.9.8. Victoria por cuentas de protección.**

- **Art.9.8.1. Cuenta de protección.**
- **Art.9.8.1.1. Sobre la lona.**
- **Art.9.9. Combate nulo.**
- **Art.10. Cambios de decisiones.**
- **Art.11. Faltas.**
- **Art.11.1. Avisos por parte del árbitro central a los competidores.**
- **Art.11.1.1. Avisos verbales por parte del árbitro central.**
- **Art.11.1.2. Actuación del árbitro para dar avisos oficiales.**
- **Art.11.1.3. Comandos gestuales para avisos oficiales.**
- **Art.11.1.4. Perdidas de puntos por faltas.**
- **Art.12. Técnicas prohibidas y comportamientos.**
- **Art.12.1. Técnicas más comunes a tener en cuenta.**
- **Art.13. Amonestaciones a entrenadores.**
- **Art.14. Choque de manos.**
- **Art.15. Uso de drogas.**
- **Art.16. Control antidopaje.**
- **Art.17. Pesos.**
- **Art.18. Divisiones por razón de edad.**
- **Art.19. Como rellenar una tarjeta de puntuación con clickers.**
- **Art.20. Señales arbitrales.**
- **Adjunto participación de menores de 17 y 18 años en Campeonatos de España.**

Art.1. Definición.

El Kickboxing se realiza en un ring en la distancia de 3 asaltos de 2 minutos cada uno.

Art.2. Área de competición

- **Zona de competición:** Para competiciones, la medida mínima para el interior dentro de las cuerdas será de 4.90 metros y la máxima de 6.10 metros. La lona debe extenderse al menos 46 cm, para cubrir los laterales del ring, y cuerdas adicionales para que la lona esté sujeta y estirada.
- **Altura del ring:** Deberá tener una altura desde el suelo a su base de una medida mínima de 91 cm o más de 1.22 cm.
- **Plataforma y acolchado de esquina:** La plataforma debe estar bien construida y segura, nivelada y libre de obstáculos. La medida mínima de la plataforma será de 5.82 metros, y la medida máxima será de 7.80 metros. La plataforma será fijada por 4 postes en sus esquinas, que serán cubiertas, o, construidas de tal manera que no puedan dañar a ningún competidor. Los acolchados de esquina deberán ser organizados de la siguiente manera: En la esquina izquierda más cercana al árbitro jefe será roja. La esquina izquierda más lejana al árbitro jefe blanca. La esquina derecha más alejada al árbitro jefe azul y la esquina derecha más cercana al árbitro jefe blanca.
- **Superficie del suelo del ring:** El suelo debe estar cubierto con felpa, goma, o, un material adecuado con la misma calidad de elasticidad con un grosor mínimo de 1.3 cm, y no máximo de 1.9 cm. La lona superior debe estar bien estirada y asegurada. Además, el material debe ser no resbaladizo.
- **Cuerdas:** Debe haber 4 cuerdas separadas en cada lado del ring, (3 cuerdas en cada lado, en caso de fuerza mayor). Deben tener un grosor de 4 cm, sin contar con los cubre cuerdas. Las alturas deberán ser desde la lona a la primera cuerda de 40.6 cm, la segunda de 71.1 cm, la tercera de 101.6 cm y la última de 132.1 cm. Las cuatro cuerdas deben estar unidas entre sí, en la misma medida por dos tiras de material lo más parecido a la lona del ring, con un ancho de 3 o 4 cm. La tensión de cada una de las tiras, debe ser la suficiente para soportar el impacto del cuerpo de los competidores. Sin embargo, de cualquier modo, el árbitro puede ajustar las tiras si fuese necesario.
- **Escaleras:** El ring debe estar provisto de tres escaleras para acceder al interior del ring. Dos, para que accedan los competidores a sus respectivas esquinas y una en una de las zonas neutrales para el árbitro y médico.
- **Bolsas sanitarias:** En las dos esquinas neutrales, fuera del ring, deberá haber una bolsa para desecho sanitario en caso de que el medico lo necesitase.

Art.2.1. Para los laterales del ring:

- Un gong o campana.
- Dos sillas para que los competidores puedan sentarse en los descansos.

- Dos cubos de basura, uno en la esquina azul y otro en la roja, para los desechos de agua y limpieza del bucal. Esto sirve para no manchar el ring con el agua.
- Dos botellas pequeñas de agua para beber. No se permite otro tipo de recipiente en el ring para el uso del competidor o el segundo.
- Mesas y sillas para los jueces.
- Uno (preferiblemente dos) cronómetros.
- Un botiquín de primeros auxilios.
- Un micrófono conectado a un sistema de megafonía.
- Dos pares de guantes de competición, uno de color azul y otro de color rojo.
- Una camilla.

Art.3. Vestimenta.

Art.3.1. Árbitros.

- El árbitro central, los jueces, cronometrador y vestirán pantalón negro, camisa blanca FEK, deportivas negras, cinturón negro y pajarita negra, todo ello limpio y en buenas condiciones.
- No llevarán pendientes, ni relojes, ni gafas.
- El árbitro central no podrá usar gafas para la práctica de su trabajo. Si podrá sin embargo usar lentillas.
- También estará obligado a usar guantes de látex para las manos.

Para más información ver reglamento general Art.3

Art.3.2. Entrenadores.

- Los entrenadores/segundos entrenadores vestirán sudaderas o camisetas con mangas, pantalón largo y zapatillas deportivas. Además, se colocarán en sus esquinas. No se les permitirá asistir a sus competidores con ropa no deportiva, ni cubrir su cabeza con gorra, visera, pañuelo, etc.
- En Campeonatos de España de Ring Sport los entrenadores/segundos deberán vestir la ropa de su selección autonómica, que deberá estar dentro de las características antes señaladas.

Para más información ver reglamento general Art.3.1.

Art.4. Equipación de los competidores.

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta, las cuales serán de las marcas homologadas por el Director de arbitraje y, por tanto, por la Federación Española de Kickboxing.

- Los competidores vestirán ropa limpia y material de seguridad como casco, guantes, que estén también limpios y en perfecto estado para su uso.

Para más información ver reglamento general de ring sport Art.4.

Los competidores vestirán:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos y protección superior de la cabeza.
- Camiseta de manga corta para menores junior de 17 y 18 años.
- Bucal (De cualquier color)
- Coquilla.
- Para competidoras es obligatorio el uso protector de pecho.
- Está permitido el uso de pañuelos para cubrir el pelo de la cabeza.
- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Espinillera tipo neopreno.
- Pantalón corto sin símbolos o letras en tailandés y con la cintura de distinto color que el pantalón.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho, o vendas normales de entrenamiento.
- Se permite el uso de tobilleras o vendajes ligeros en los pies.
- No está permitido el uso de camiseta.
- Está permitido el uso de un poco de vaselina en cara o cuerpo. No así el uso de aceites.

Para más información ver Reglamento General Art.4, sección Kickboxing.

Nota: En caso de competidoras musulmanas, se les permitirá llevar prendas de manga larga y mallas largas bajo el atuendo de competición, al igual que pañuelo bajo el casco. Esta opción deberá ser íntegra (no parcial).



Art.5. Técnicas permitidas.

Como se ha comentado en el Art.1, los combates tendrán la duración de 3 asaltos de 2 minutos, con 1 minuto de descanso entre los asaltos en los que se utilizarán técnicas de mano y pierna.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada circular con posibilidad de golpear con tibia.
- Patada laterales.
- Patada de gancho. (se permite pegar con el talón, o con la planta del pie).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (se permite pegar con el talón, o con la planta del pie).
- Patada en salto.
- Patada de giro con talón al cuerpo.

- Patada de giro con talón a los laterales de las piernas, por encima de la rodilla, y por debajo de la cadera.
- Barrido al ras de suelo no superior al tobillo, a cualquiera de las dos piernas.
- Low kick a la parte superior de la pierna, tanto interior como exterior con la tibia por encima de la rodilla y por debajo de la cadera.
- Low kick en la parte frontal de la parte superior de la pierna, por encima de la rodilla y por debajo de la cadera, en los low kick en desplazamiento con posibilidad de golpear en ambas piernas.
- Low kick en la parte trasera de las piernas, por encima de la rodilla.

Art.6. Entrenadores.

Además de lo referido en el Art.3 Vestimenta, un entrenador y un segundo pueden asistir a cada competidor.

Solamente el entrenador y el segundo entrenador pueden subir al ring, y solo uno de ellos puede entrar dentro del ring.

Un entrenador o segundo entrenador puede parar el combate a petición de su competidor, o si el competidor atraviesa grandes dificultades por inferioridad manifiesta, pueden lanzar la toalla al centro del ring, para que el árbitro central detenga el combate.

En caso de lanzar la toalla mientras el árbitro central este realizando una cuenta de protección, esta no se detendrá.

Art.7. Arbitro, juez, cronometrador y médico.

- Los árbitros serán los encargados de hacer respetar las reglas dentro del ring. Sera siempre el último en abandonar el ring.
- Los jueces serán los encargados de puntuar los golpes que son válidos por cada competidor. Estos se situaran en los laterales del ring.
- Los cronometradores serán los encargados de llevar el tiempo en cada asalto y descansos. Se situaran en la mesa de ring.
- El médico es el encargado de velar por la seguridad física de los competidores.

Art.7.1 Facultades de los árbitros.

El árbitro tiene las siguientes facultades:

Comprobar el material de seguridad que vistan los competidores.

Detener un combate en cualquier momento si entiende que está demasiado desequilibrada.

Detener un combate en cualquier momento si uno de los competidores ha recibido un golpe ilegal o está herido.

Detener un combate si opina que los competidores se están comportando de forma antideportiva. En tal caso, puede descalificar a cualquiera de los competidores.

Advertir a un competidor, detener o parar el combate para descontar un punto por una infracción de las reglas.

Descalificar a un entrenador o su segundo que hayan violado las normas o a un competidor si su entrenador o su segundo desobedecen sus órdenes.

En caso de KO, suspender la cuenta si un competidor deliberadamente se niega a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.

Si un competidor viola las reglas, pero no necesariamente merece una amonestación o su descalificación, el árbitro debe detener el combate, mediante el comando STOP, y dar un aviso verbal al competidor culpable de la falta.

El aviso debe darse claramente, de modo que el competidor entienda la razón y la causa de la penalización.

El árbitro debe advertir mediante señales manuales y de voz la falta cometida.

Un árbitro puede dar un preaviso a un competidor por infringir una regla, pero sin necesidad de parar el combate cuando la infracción sea de carácter leve.

Para más información ver reglamento general Art.1.4 y Art.1.4.1.

Art.7.2. Facultades de los jueces.

El juez debe valorar con independencia los méritos de los dos competidores y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

La evaluación se hará de acuerdo con el número de blancos legales impactados realmente por técnicas de puño y pierna, la efectividad del ataque y la clara ejecución de las mismas.

En caso de empate al finalizar todos los asaltos, cada juez otorgará preferencia a uno de los dos competidores, considerando:

- El mejor en el último asalto.
- Mas activo.
- Mas patadas.
- Mejor defensa.
- Mejor estilo y técnica.

Durante el combate, no hablará ni con los competidores, ni con otros jueces, ni con persona alguna, con la excepción del árbitro central, si este precisara de su opinión.

No se moverá de su lugar de puntuación en ningún momento del combate, ni siquiera en los descansos entre asaltos.

Puede, si fuera necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro central cualquier incidente que este haya pasado por alto, como el mal comportamiento de un entrenador, cuerdas del ring sueltas, o cualquier circunstancia que crea que debe hacer referencia de ello.

El juez anotará mediante tarjeta de puntuación con el uso de clickers o puntuación electrónica la puntuación durante cada asalto y sumarla al finalizar el combate.

No abandonará su sitio hasta que se haya anunciado la decisión del combate, por posibles reclamaciones por parte de un entrenador.

En cada asalto comprobara mediante acción visual que el competidor no tiene ninguna herida, o que no se le administra ningún tipo de sustancia prohibida.

Al finalizar el combate rellenará la tarjeta de puntuación, (en caso de no ser puntuación electrónica), con su nombre y firma, y se la entregará al árbitro central.

Para más información ver reglamento general Art.1.5 y Art.1.5.1.

Art.7.3. Facultades de los cronometradores.

La función de un cronometrador consiste en controlar el número y duración de los asaltos, así como de los tiempos de descanso.

Se sentará en la mesa principal.

Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, diciendo "Segundos fuera".

Golpeará el gong o campana al inicio y final de cada asalto.

Anunciará el número de cada asalto, antes de que comience.

Parará el combate temporalmente, a petición del árbitro central.

Controlará el tiempo o el tiempo extra con un reloj o un cronometro.

El cronometrador dará comienzo al tiempo y hará sonar la campana o gong en el momento en que el árbitro central utilice el comando "FIGHT", nunca antes.

Para más información ver reglamento general Art.1.6.

Nota especial:

Todos los árbitros, jueces y personal oficial presentes en una competición, estén o no trabajando en él, se abstendrán de apoyar a cualquier equipo o nación. Así como de cualquier otra actuación que signifique mostrar preferencia o favoritismo. (Chillar, animar o jalear).

Art.7.4. Médico.

El médico es el encargado de velar por la integridad física de los competidores.

En caso de su presencia en el ring, tendrá 2 minutos para que el competidor se recupere de una posible lesión. En caso de no recuperarse en ese periodo de tiempo, el árbitro dará por terminado el combate.

El medico tendrá 2 minutos cada vez que el árbitro central lo precise por alguna lesión de cualquier competidor.

El médico deberá estar en la mesa central junto al jefe de mesa, para cuando se le requiera.

El árbitro central no podrá comenzar un combate o una competición, sin que el médico este presente.

Nota:

El médico no puede bajo ningún concepto parar o detener un combate. Es el árbitro central que, aconsejado por la decisión médica, el que detiene el combate.

Esto significa que si el medico decide que el competidor no puede seguir, el árbitro central detendrá el combate.

Si el médico decide que un competidor si puede continuar, el árbitro central puede determinar que no, y detener el combate.

Art.8. Puntuaciones.

Los puntos son todas aquellas técnicas legales que impacten con claridad en áreas autorizadas con la debida velocidad, enfoque, equilibrio, fuerza e intención.

Se contarán los golpes de cada competidor con clickers, o con puntuación automática, y será la suma de ellos, los que cada juez anotará en su hoja de puntuación cuando se utilicen clickers, siendo el cómputo total de los 3 asaltos en amateur, la puntuación final.

El competidor que al final del combate obtenga mayor puntuación final en el combate, será declarado vencedor.

Siendo este el caso, el juez otorgara un punto por cada técnica legal que impacte en lo referido anteriormente.



Esto es un clicker común que se suele usar en competiciones.

Cada juez tendrá dos clickers, uno para cada competidor.

Cada vez que un juez determine que un golpe, ya sea de mano o pierna, es merecedor de 1 punto, este presionara un click en el clicker, y este aparecerá reflejado.

Para ver reflejado en ejemplo el uso de tarjetas de puntuación con clickers, ver Art.18.

Art.8.1.Otorgan puntos.

- Todas las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.
- Todas las técnicas de piernas se contabilizarán con un punto, incluido los barridos.
- Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizarán con un punto.

Art.8.2.No otorgan puntos.

- Las técnicas golpeadas en zonas no legales no puntúan.
- Las técnicas que sean bloqueadas por un competidor no puntuaran.
- Las técnicas que no impacten directamente en una zona legal, no puntúan.
- Las técnicas ciegas no puntúan.
- Las técnicas que no se ejecuten con fuerza o equilibrio, no puntúan.

Art.9. Decisiones.

Los combates podrán acabar de las siguientes formas:

DECISION						
Ganador:						
Ganador por:						
P	KO/KD	DISQ	RSC	RSCH	W.O.	AB
P	Puntos		RSC	Referee stop contest		
KO	Knock out		RSCH	Hard blows to the head		
KD	Knock down		W.O.	Walk over		
DISQ	Descalificación		AB	Abandono		

Sección tarjeta de puntuación.

Art.9.1. Victoria vía puntos.

En la finalización de un combate el competidor que haya obtenido mayor puntuación por la mayoría de los jueces, será declarado el vencedor. Si ambos peleadores están simultáneamente lesionados o en estado de KO y no se puede continuar la pelea, los jueces marcaran los puntos obtenidos hasta ese momento, y el competidor que tenga más puntos será declarado vencedor.

En la tarjeta de puntuación, como la sección que se ve en la foto anterior, donde pone "Ganador por", marcará con una X la "P", puntos.

Art.9.2. Victoria vía abandono.

Si un competidor voluntariamente abandona el combate debido a una lesión u otra razón, o si rehúsa continuar el combate después del minuto de descanso entre asaltos, su oponente será declarado vencedor.

En la tarjeta de puntuación, como lo expuesto en la foto anterior, donde pone "Ganador por", marcará con una X "AB", abandono.

Art.9.3. Victoria vía parada.

Por orden del árbitro central. (RSC o TKO/RCSH).

- RSC: Referee stopped contest. (cuando a criterio del árbitro central, uno de los competidores no está en condiciones de seguir compitiendo. Es cuando se considera como TKO, KO técnico).

En la tarjeta de puntuación donde pone "Ganador por", marcará con una X "RSC".

- RSC-H: Referee stopped contest head. (cuando a criterio del árbitro central, uno de los competidores no está en condiciones de seguir compitiendo por golpes fuertes en la cabeza).

En la tarjeta de puntuación donde pone "Ganador por", marcará con una X "RSCH".

Art.9.4. Victoria por superioridad manifiesta o (RSC/TKO).

Si un competidor está recibiendo un excesivo castigo por parte de su oponente, el árbitro podrá parar el combate y dar vencedor al competidor manifiestamente superior.

Es aquí donde se da victoria por superioridad o por KO Técnico.

Art.9.5. Victoria por lesión.

En el caso de que un competidor que rehúsa el combate por una supuesta lesión, el árbitro central detendrá el combate, y comenzará una cuenta de protección al competidor con la supuesta lesión.

Realizará la cuenta de protección hasta 8, y seguidamente llamará al médico, para que supervise la lesión, y determinar si el competidor puede o no continuar el combate.

Si pudiera seguir, se seguirá el combate con normalidad.

Si no pudiera continuar, se dará el combate por finalizado, y la tarjeta de puntuación se marcará la casilla "AB", abandono, dando ganador al competidor no lesionado.

El médico no puede bajo ningún concepto parar o detener un combate. Es el árbitro central que, aconsejado por la decisión médica, el que detiene el combate.

Ningún entrenador o segundo entrenador será admitido dentro del ring cuando el médico este en este.

Art.9.6. Victoria vía descalificación.

Si un competidor es descalificado por el árbitro central por mal comportamiento, por acumulación de puntos negativos, o alguna infracción de las reglas, el oponente será declarado vencedor.

En las tarjetas de puntuación se marcará la casilla "DISQ", descalificación.

Art.9.7. Victoria por defecto. (WO/ Walk over).

Cuando un competidor está presente en el ring y preparado para competir, y su oponente no aparece a los dos minutos de ser llamado varias veces por el sistema de megafonía, el gong sonará y el árbitro declarará vencedor al competidor presente.

Los jueces rellenaran las hojas de puntuación de acuerdo a ello, el árbitro principal las recogerá y llamará al competidor al centro del ring donde le levantará la mano como vencedor.

En la tarjeta de puntuación se marcará la casilla "WO", walk over.

Art.9.8. Victoria por cuentas de protección.

La regla de las 3 cuentas de protección es válida. Ello significa que el combate se detendrá si un competidor ha recibido 3 cuentas de protección en un mismo asalto o en el total del combate. El árbitro en la última cuenta de protección realiza la cuenta hasta el final (10), aunque el competidor se haya levantado.

Las cuentas de protección se contarán hasta 8, si el competidor pudiera seguir.

Si el competidor no pudiese continuar hasta la cuenta de 8, se terminará la cuenta hasta 10.

Cabe recordar, que un competidor que lanza el bucal voluntariamente al suelo, para detener el combate, el árbitro central deberá realizar una cuenta de protección en ese momento, ya que es una manera de evitar el combate.

Si el competidor lanzara por segunda vez el protector bucal de forma intencionada, se le realizará una primera advertencia oficial. Si no tuviera ninguna, esta al ser la primera no causaría penalización de puntos.

Por el contrario, si fuera la segunda o tercera, se le penalizara con resta de puntos. Y si fuese la cuarta, sería descalificado.

El lanzamiento por parte de un entrenador, o segundo entrenador, de una toalla u otro elemento, no detendrá una cuenta de protección iniciada por el árbitro central.

En la tarjeta de puntuación donde pone "Ganador por", marcará con una X "RSC".

Para salvaguardar la salud de los competidores, respecto a los golpes en la cabeza, se respetarán las siguientes medidas, que son por consecuencia del artículo 9.3, art.9.4 y art.9.8:

A. Golpe/es en la cabeza.

Cuando un árbitro pare un combate por fuertes golpes en la cabeza, el árbitro indicará a los jueces, que anoten en el apartado de observaciones, que fue detenido el combate como consecuencia de haber recibidos fuertes golpes en la cabeza. Cuando un competidor pierda por KO o KOT por los hechos antes reseñados, no se permitirá a dicho competidor participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 30 días a contar a partir del combate en que fue noqueado.

B. Dos fueros de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

En el caso de que un competidor haya sido noqueado tras recibir uno o varios golpes en la cabeza durante un combate, o en el caso de que el árbitro haya detenido el combate, porque el competidor había recibido golpes muy duros en la cabeza, que lo dejaron indefenso o

incapaz de continuar en dos ocasiones durante un período de tres meses, no se permitirá a dicho competidor participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte, durante al menos 3 meses a contar a partir del segundo fuera de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

C. Tres fueros de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

En el caso de que un competidor, haya sido noqueado tras recibir uno o varios golpes en la cabeza durante un combate, o en el caso de que el árbitro haya detenido el combate porque el competidor había recibido golpes muy duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar en tres ocasiones durante un período de doce meses, no se permitirá a dicho boxeador participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 1 año a contar a partir del tercer (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

Cada fuera de combate (Knock Out) sufrido a consecuencia de uno, o varios golpes en la cabeza, así como cada KOT, deben ser registrados por el Delegado de Velada en la licencia de competición del competidor.

Las medidas de protección anteriores también serán de aplicación en el caso de que el competidor sea noqueado durante un entrenamiento. El preparador será el responsable de informar a la Federación correspondiente que deberá aplicar esta normativa.

Si un competidor recibe un golpe en la cabeza tras una orden de “break” o “stop” y es declarado “fuera de combate” tras los segundos de conteo, será declarado vencedor por Descalificación. Aun siendo declarado ganador del combate por DESCALIFICACION, deberá de permanecer sin combatir de acuerdo a lo indicado en el apartado “Golpes en la cabeza”

Todo competidor que reciba un golpe en la cabeza sin pérdida de consciencia, y sea declarado perdedor por Knock Out o KOT, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de al menos 30 días.

Si un competidor permanece inconsciente durante menos de un minuto, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de al menos tres meses.

Si un competidor permanece inconsciente durante más de un minuto, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de al menos seis meses.

La Federación Española de Kickboxing está facultada para impedir competir a aquellos competidores que resulten heridos, en el transcurso de una competición internacional. A nivel nacional el medico de ring tiene idénticas facultades.

Los competidores que se hayan recuperado tras una lesión deberán contar con la autorización escrita de su médico antes de volver a competir. Deberán obtener una certificación médica tras períodos de observación. Antes de volver a competir tras alguno de los períodos de descanso que se detallan en el anterior apartado en sus secciones a, b, y c, se deberá aportar el correspondiente certificado médico de aptitud para la práctica de deportes de contacto.

IMPORTANTE

Solo para competidores entre los 15 y 16 años, que vayan a competiciones internacionales Wako junior.

Por la protección del menor que existe en España, los menores de edad de 15 y 16 años no pueden competir en competiciones al KO en territorio español. Pero si se permite que competidores menores de edad, 15 y 16 años participen únicamente en campeonatos internacionales Wako.

Así que, para aquellos competidores comprendidos entre los 15 y 16 años, y que sirva a modo informativo de las reglas Wako, las cuentas de protección para esta categoría son:

Para **competidores young cadet entre los 15 y 16 años**, estará **la regla de 2 cuentas de protección** en un mismo asalto o en el total del combate. Después de 2 cuentas de protección el combate finalizará.

Art.9.8.1. Cuenta de protección.

En caso de que se produzca un KO, el árbitro debe empezar inmediatamente a contar los segundos.

Cuando un competidor esta sobre la lona (Art.9.8.1.1), su oponente se dirigirá inmediatamente a una esquina neutral, que el árbitro le indicará.

Solamente reanudará el combate con su oponente caído cuando el árbitro ordene la continuación del combate. Si el oponente no se dirige a la esquina neutral siguiendo las órdenes del árbitro, éste parará la cuenta al caído hasta que su orden sea obedecida. Continuará entonces la cuenta en el punto donde la había dejado.

Cuando un competidor esté sobre la lona, el árbitro contará del 1 al 10 con un intervalo de un segundo entre cada número, indicando cada segundo con sus dedos, de modo que el competidor caído sepa cuántos segundos han sido contados. Debe mediar un segundo entre el momento en que el competidor cae al suelo y el comienzo de la cuenta.

Cuando un competidor este en la lona a causa de un golpe, la lucha no continuará antes de que el árbitro haya contado hasta 8, incluso aunque el competidor esté listo para continuar la pelea antes de que el árbitro acabe de contar. Si el competidor no levanta las manos, el árbitro seguirá contando hasta 10. El asalto acabará y se declarará fuera de combate. (KO).

Si un competidor está sobre la lona al final de un asalto, el árbitro continuará la cuenta incluso aunque suene el gong o campana. Si el árbitro cuenta 10, se declarará al competidor perdedor por KO.

Si un competidor está sobre la lona tras recibir un golpe y la lucha continuará tras la cuenta de 8, y vuelve a caer al suelo nuevamente sin recibir un nuevo golpe, el árbitro retomará la cuenta desde 8.

Si ambos competidores caen al suelo al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras alguno de ellos permanezca en el suelo. Si los dos permanecen en el suelo tras la cuenta de 10, el combate se parará y se tomará una decisión, considerando los puntos de cada competidor antes del fuera de combate.

Un competidor que no retome la lucha tras la pausa o tras un KO, pierde la pelea.

El lanzamiento por parte de un entrenador, o segundo entrenador, de una toalla u otro elemento, no detendrá una cuenta de protección iniciada por el árbitro central.

Si un competidor lanzara el bucal protector, para detener deliberadamente el combate, se le realizará una cuenta de protección. Para una segunda vez, seguir la actuación señalada en el art.9.8.

Ningún asalto detiene la cuenta de protección porque suene la campana. Esto quiere decir que en el momento que suene la campana, la cuenta de protección no se detendrá indistintamente en el número en que estuviera la cuenta de protección.

Art.9.8.1.1. Sobre la lona.

Se considera que un competidor está sobre la lona si:

- Está tocando el suelo con una parte de su cuerpo que no sean sus pies tras recibir un golpe o una serie de ellos.
- Si se queda colgado de las cuerdas sin posibilidad tras recibir un golpe o una serie de ellos.
- Tras un golpe violento no llega a caer al suelo ni contra las cuerdas, pero se halla en un estado de semiinconsciencia y, según la opinión del árbitro, no es capaz de continuar el combate.

Art.9.9. Combate nulo.

El combate nulo, es cuando la puntuación que dan los tres jueces no otorga la victoria a ninguno de los dos competidores.

En campeonatos de España de Ring Sport, o en cualquier evento en los que se den combates de carácter eliminatorio, esta posibilidad no es posible, por lo que los jueces tendrán que dar siempre un ganador al final del combate.

En eventos amateur, organizados por un promotor, donde los combates no sean de naturaleza eliminatoria, si será posible dar combate nulo.

Los jueces deberán seguir esta tabla, que está en la tarjeta de puntuación, para dar a ganar a uno de los dos competidores.

Club :	
En caso de empate:	
Mejor en el último asalto	
Más activo	
Más patadas	
Mejor defensa	
Mejor estilo y técnica	
Juez:	
	Firma

En caso de combate nulo en eventos organizados por un promotor, si es posible dar combate nulo, aunque siempre se insta a todos los jueces de dar a un ganador mediante dicho esquema.

Art.10. Cambio de decisiones.

Todas las decisiones públicas son definitivas y no pueden cambiarse a menos que se descubran errores en el cálculo de las puntuaciones.

Que un juez afirme haberse equivocado e intercambiado las puntuaciones de los peleadores.

Que existan violaciones evidentes de las normas de la Federación Española de Kickboxing.

El árbitro jefe de ring, con la ayuda de la mesa de apelación, controlará inmediatamente todas las protestas. Tras las discusiones, el representante de la mesa de apelación anunciará los resultados oficiales.

Art.11. Faltas.

Un luchador que no obedezca las órdenes del árbitro, que viole las reglas, que demuestren comportamiento antideportivo o que cometa faltas, puede recibir un preaviso, un aviso o ser descalificado por el árbitro sin aviso oficial previo. Un luchador solamente podrá recibir 4 avisos oficiales en el transcurso del combate.

El cuarto aviso significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto sería:

- Primer aviso oficial. (no lleva suspensión). (first official warning).
- Segundo aviso oficial. (suspensión de 1 punto). (second official warning)
- Tercer aviso oficial. (suspensión de 1 punto). (third official warning)
- Cuarto aviso oficial. (suspension de 1 punto y Descalificación). (four official warning)

Art.11.1. Avisos por parte del árbitro central a los competidores.

El árbitro central tiene el poder de avisar o amonestar a un competidor, por las faltas cometidas durante el transcurso de un combate.

El árbitro central es la única persona que puede dar avisos tanto a los competidores, como a los entrenadores.

Ningún juez de silla puede advertir verbalmente a un competidor o entrenador.

Los avisos pueden ser de dos tipos:

- Avisos verbales.
- Avisos oficiales.

Art.11.1.1 Avisos verbales por parte del árbitro central.

Como ya se ha comentado en el artículo anterior, el árbitro central es el único que puede dar avisos tanto oficiales como verbales.

Los avisos verbales son aquellos avisos que se dan a un competidor o entrenador, que no conllevan resta de puntos.

El árbitro central podrá dar tantos avisos verbales como crea conveniente, antes de realizar

un aviso oficial.

Los avisos verbales se podrán realizar con el tiempo parado, o sin parar el tiempo.

Los avisos verbales se deben realizar por parte del árbitro central de manera breve y concisa, sin demorar en exceso el tiempo para realizarlo. No conlleva una gestualidad específica no son comunicados ni a los jueces ni a la mesa.

Siempre se realizarán dichos avisos verbales, de manera que el competidor y entrenador entiendan el aviso mediante el uso de la voz y gesto descriptivo por parte del árbitro central. (ver Art.18).

Los avisos verbales se realizarán para aquellas acciones antirreglamentarias leves que no conlleven riesgo de lesión del oponente, o que beneficien en gran medida al competidor que las realiza, como trabar al oponente, empujarle, etc.

Art.11.1.2. Actuación del árbitro para dar avisos oficiales.

Cuando el árbitro central precise penalizar con un aviso oficial a un competidor, este detendrá el combate con el comando "STOP", y detendrá el tiempo con el comando "TIEMPO". Dirigirá al competidor no amonestado a una esquina neutral y dirigirá al competir al que va amonestar a la zona central de ring.

En caso de tener marcación por cartulinas, el árbitro central señalará a cada juez de mesa el aviso oficial y anunciará porque se da la advertencia, mediante comando de voz y orden por gesto.

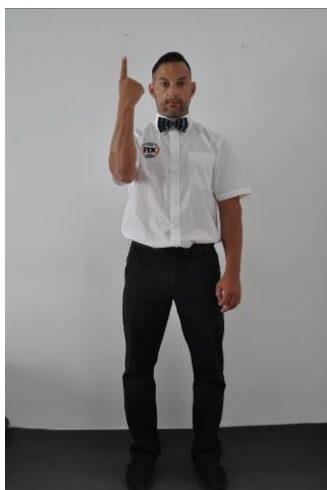
En el caso de tener marcación electrónica, solo será necesario anunciar el aviso oficial a la mesa central, la cual restará dichos puntos de forma automática, a cada uno de los jueces de silla.

Los avisos oficiales se podrán realizar por reiteración de avisos verbales por faltas leves, o por faltas graves, como golpear después del comando "Stop", o golpear en la nuca, etc.

El árbitro central puede si lo precisa por la gravedad de una acción, realizar un aviso oficial con resta de puntos, sin haber dado con anterioridad el primer aviso oficial. También puede descalificar a un competidor directamente, aunque no haya habido ninguna advertencia oficial anterior, si la gravedad de la acción antirreglamentaria los precisara.

Una vez que el árbitro central realiza un aviso oficial con resta de puntos a un competidor, el resto de avisos oficiales deberán ser con resta de puntos.

Los avisos oficiales que el árbitro central tuviera que realizar a un entrenador, por gritar en la esquina, o mal comportamiento, no se harán hacia el entrenador, sino que se realizarán al competidor, de la manera que se ha explicado con anterioridad.



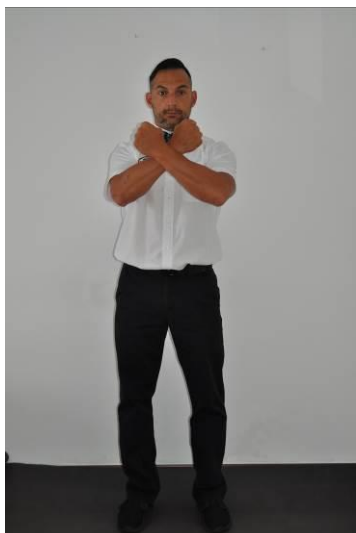
Art.11.1.3. Comandos gestuales para avisos oficiales.

Primer aviso oficial: no conlleva resta de puntos.

Pos1



2/3/4 aviso oficial: conllevan resta de puntos.



Descalificación.

Art.11.1.4. Perdidas de puntos por faltas.

Cuando el árbitro central sancione con un aviso oficial que tenga amonestación a un competidor o entrenador, aunque el árbitro central realice el gesto de un punto menos, en amateur, la resta de puntos será de 3 puntos por cada juez de silla.

Los jueces de silla anotarán los avisos oficiales en caso de utilizar cartulinas, y restarán con posterioridad, si conlleva resta de los 3 puntos en la cartulina, a los puntos otorgados en ese asalto mediante un clicker.

En caso de marcación electrónica, la mesa central restará los puntos, ningún juez necesitará hacer ninguna operación.

• Art.12. Técnicas prohibidas y comportamiento.

- Golpear por debajo de la rodilla con la pierna.
- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Golpear con el golpe frontal de pierna o con la rodilla el muslo, la rodilla, la tibia.
- Golpear con la pierna circular en la cadera.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrarse al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.

- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación.

Art.12.1. Técnicas prohibidas más comunes a tener en cuenta.

En kickboxing lo más a tener en cuenta, son los low kick por debajo de la rodilla, que como ya se sabe es un golpe ilegal.

Art.13. Amonestaciones a Entrenadores.

- Inapropiada vestimenta.
- Utilizar un tono alto para dar instrucciones a los competidores.
- Dar palmadas con las manos durante el combate.
- Jalearse a su competidor de manera continua.
- Golpear el ring con la mano o con cualquier objeto.
- Atacar verbalmente a un oficial, árbitro o juez dentro o fuera del ring.
- Criticar la decisión de un árbitro o juez durante un combate.
- Empujar, agarrar, agredir a un árbitro, juez u oficial, e incluso el intento de ello, será motivo de expulsión del ring o de la zona donde se realice la competición.

Nota especial.

Si el árbitro central llamase la atención a un entrenador mediante un aviso oficial por una infracción, este será dado a su competidor, y se realizará como se describe en el Art.11.1.

Art.14. Choque de manos.

Antes de un combate, los competidores harán chocar sus manos como signo de pura deportividad y de rivalidad amistosa, de acuerdo con las reglas del kickboxing. El choque de manos tendrá lugar antes de empezar el primer asalto y tras la decisión final.

No se permite el choque de manos entre asalto y asalto.

Art.15. Uso de drogas.

Queda prohibido cualquier uso de droga o anabolizante por parte de los competidores, entrenadores u oficiales de competición, durante una competición.

Cualquier competidor que rehúse someterse a un examen médico o prueba de dopaje será descalificado y suspendido de acuerdo con lo establecido en un comité sancionador.

También está prohibido el uso de líquidos o esencias para reactivar a los competidores durante un combate.

Art.16. Control antidopaje.

La Federación Española de Kickboxing como entidad deportiva federada se acoge al Título VIII de la Ley del Deporte 10/1990, de 15 de octubre "Control de las Sustancias y Métodos Prohibidos en el Deporte y Seguridad en la Práctica Deportiva". La Federación Española de Kickboxing regulará las actuaciones del control antidopaje, cuyas normas de realización de los controles serán las contenidas en la Orden de 11 de enero de 1996. El control de dopaje podrá realizarse a petición las entidades especificadas en el Artº 58.1 de la Ley 10/1990 del Deporte.

Concepto de Dopaje.

Administración de medicamentos y/o sustancias, y/o manipulaciones que interfieran o modifiquen el rendimiento deportivo o altere la salud del Deportista.

Medicamentos Prohibidos.

La Federación Española de Kickboxing se acoge a la resolución/es del 24 de mayo de 2001 (o última vigente), por la que se aprueba la Lista de Sustancias y Grupos Farmacológicos prohibidos y de métodos no reglamentarios de dopaje en el Deporte. Igualmente, para las competiciones oficiales de ámbito estatal se acoge a lo indicado en la Resolución vigente del Consejo Superior de Deportes cuyo Anexo es la lista de sustancias y métodos de dopaje.

Solo está permitido a borde de ring, agua fría, hielo, adrenalina al 1/1.000 y vaselina, según reglamentación Internacional.

Sanciones.

Las sanciones disciplinarias están reguladas por el Reglamento Antidopaje, en las competiciones oficiales de ámbito estatal no estarán en contradicción con lo indicado en el Real Decreto 255/1996 de 16 de febrero, por el que se establece el régimen de infracciones y sanciones para la represión del dopaje, así como con el Real Decreto 1642/1999, de 22 de octubre, que lo modifica.

Art.17. Pesos.

Categorías masculinas

- Gallo ligero: - 51kg.
- Gallo : - 54kg.
- Pluma : - 57kg.
- Ligero : - 60kg.
- Ligero welter: - 63.5kg.
- Welter : - 67kg.
- Ligero medio: - 71kg.
- Medio : - 75kg.
- Ligero Pesado: - 81kg.
- Crucero : - 86kg.
- Pesado : - 91kg.
- Super Pesado: + 91kg.

Categorías femeninas.

- Gallo : - 48kg.
- Pluma : - 52kg.
- Ligero : - 56kg.
- Medio : - 60kg.
- Ligero Pesado: - 65kg.
- Pesado : - 70kg.
- Super Pesado : + 70kg.

Art.18. Divisiones por razón de edad.

En las competiciones, las divisiones por razón de edad quedan establecidas a continuación:

IMPORTANTE.

Competidores entre los 15 y 16 años, que vayan a competiciones internacionales Wako.

- Para los competidores young junior, 15 y 16 años de edad, quiere decir, a contar desde el día en que él o ella cumplan 15 hasta el día en el que él o ella cumplan 17, podrán asistir solamente a campeonatos internacionales Wako.
- Queda totalmente prohibido la participación de menores de edad de 15 y 16 años en eventos de ring sport dentro del territorio español. Solo se permite la posibilidad de participación de un menor de 16 años de edad en unos campeonatos autonómicos, siempre y cuando el menor cumpla 17 antes de la celebración de unos campeonatos de España en ese mismo año.
- Senior, desde los 18 hasta los 45 años de edad. Contando desde el día en que él o ella cumplan los 18, hasta el día en que él o ella cumplan los 45. Llegado el año en el que él o ella cumplan los 18, los competidores pueden elegir entre competir como junior o como senior. No obstante, si el luchador ha competido como senior a los 18, no podrá volver a hacerlo como júnior.
- Las categorías por razón de edad son las mismas para hombres que para mujeres.
- Los competidores más jóvenes no podrán participar en las categorías de los de más edad.
- Las categorías por la edad se determinarán del siguiente modo. Un competidor se inscribirá en la categoría que corresponda a su año de nacimiento, no a su actual edad, exigiéndosele que compita durante todo el año en dicha categoría.

Art.19. Como rellenar una tarjeta de puntuación con el uso de clickers.

Esta es la tarjeta de puntuación oficial para todas las disciplinas de Ring Sport.

A continuación, se muestra un caso práctico de cómo rellenar una de estas tarjetas de puntuación.



LIGHT - FULL - LOW KICK - K1

- 70 Kg / Nº de combate 2

Evento/fecha

Rojo					Azul				
Nombre					Nombre				
Club					Club				
Asalto	Score	Minus points		Result	Result	Minus points	Score	Round	
		Kicks	Fouls			Fouls			
1	6			6	12	1st	12	1	
2	3			3	3	2nd	0	2	
3	0			0	6		6	3	
Rojo - total				9	Azul - total				
					15				

Árbitro: Juan Garcia
Juez: Pedro Perez

Regional: Asturias
Regional: García

DECISION						
Ganador: <u>Azul (competidor 2)</u>	Club: <u>Kick 1</u>					
Ganador por:						
P	KO/KD	DISQ	RSC	RSCH	W.O.	AB
X						
P	Puntos		RSC	Referee stop contest		
KO	Knock out		RSCH	Hard blows to the head		
KD	Knock down		W.O.	Walk over		
DISQ	Descalificación		AB	Abandono		
En caso de empate:						
Mejor en el último asalto						
Más activo						
Más patadas						
Mejor defensa						
Mejor estilo y técnica						
Juez: <u>Perez</u>						
Firma						

Ahora vamos a ir viendo la tarjeta con las puntuaciones que darían los clickers, así como la forma de rellenar los datos que se piden.

Como se ve en la parte superior, lo primero es subrayar la modalidad que se vaya a puntuar, Full Contact, Low Kick o K1.

En segundo lugar, se rellenarán los huecos en los que pondremos los nombres y clubes o selección de los competidores.

En tercer lugar, se rellenarán el nombre y federación regional del árbitro central y a los datos del propio juez con su firma.

Ahora vamos a ver como rellenaríamos la parte central de la tarjeta de puntuación por asaltos.

- **Primer asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



Como se ve en los clickers, esta es la puntuación que se marca en la tarjeta en el primer asalto.

También se puede comprobar que, al competidor azul, el árbitro central le ha amonestado con el primer aviso oficial, que como ya sabemos no conlleva resta de puntos.

Por lo tanto, en la tarjeta de puntuación marcamos tanto los puntos de los clickers, 6 para la esquina roja y 12 puntos para la esquina azul, así como, el primer aviso oficial para la misma esquina.

- **Segundo asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



Como vemos en este asalto, los clicker dan las puntuaciones de 3 puntos para la esquina roja, y 0 puntos para la esquina azul.

También hay que darse cuenta de que, como este marcado en la tarjeta de puntuación, el árbitro central ha amonestado al competidor azul con una segunda advertencia oficial, la cual conlleva resta de puntos, que en todas las disciplinas de Ring Sport son 3 puntos menos.

Entonces marcamos la segunda advertencia como viene en la tarjeta de puntuación, marcamos los puntos del clicker, que es 0, y le restamos los 3 puntos de la segunda advertencia. Por tanto -3 será la puntuación a reflejar en la tarjeta de puntuación.

- **Tercer asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



En este último asalto, las marcaciones de los clickers es de esquina roja 0 puntos, esquina azul 6 puntos.

Como no ha habido ninguna advertencia oficial a ningún competidor, no marcamos nada más.

Como es el último asalto, se suman las puntuaciones de los tres asaltos, (véase que no se va sumando el primer asalto con el segundo, sino que se anota las marcaciones en "score" y se comprueba si hay que restar puntos o no por advertencias, para marcar en "result" la marcación final), y el resultado final es el que determinara quien es el ganador del combate.

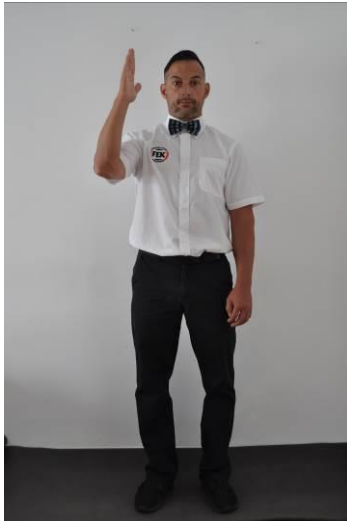
Se rellena el nombre del ganador con su color de esquina, para que no haya equívocos, que ha sido ganador por puntos, con la tarjeta de puntuación limpia y con las anotaciones sobre el combate perfectamente legibles por posibles reclamaciones, se entregará al árbitro central.

Art.20.Señales arbitrales.

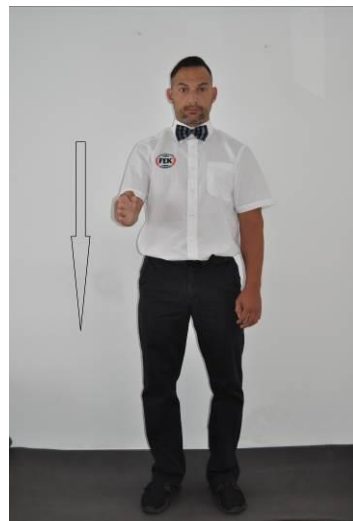
Para que haya un criterio unificado sobre las señales que debe de realizar un árbitro central, y para que así, cualquier competidor comprenda y aprenda lo que un árbitro central le esta señalando, estas son las señales principales:

- **Comienzo del combate/Fight.**

Pos.1



Pos.2



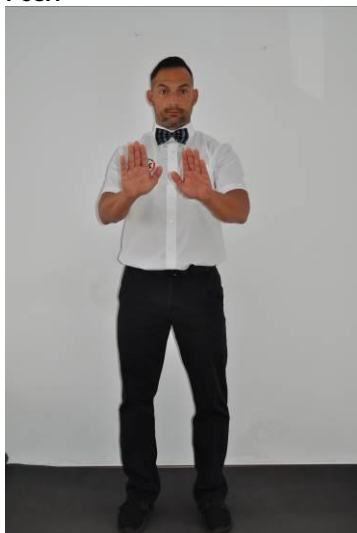
- **Time/Tiempo.**

Pos.1



- **No empujar.**

Pos.1



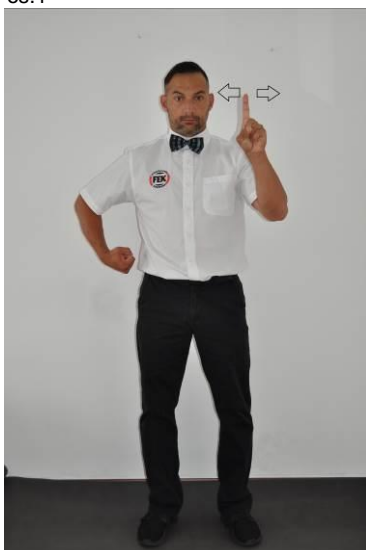
- **No agarrar.**

Pos.1



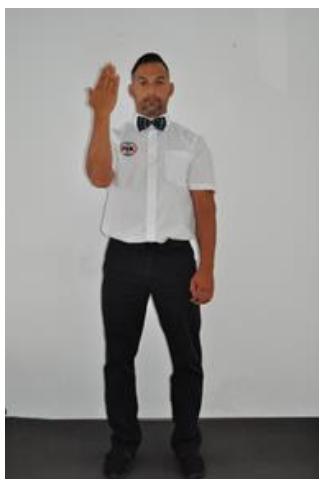
- **No agarrar la pierna del oponente.**

Pos.1

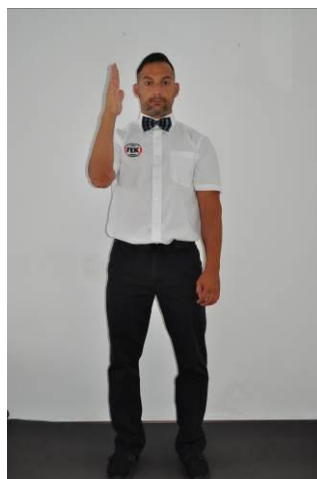


- **No darse la vuelta.**

Pos.1



Pos.2



- **No golpear con la cabeza.**

Pos.1



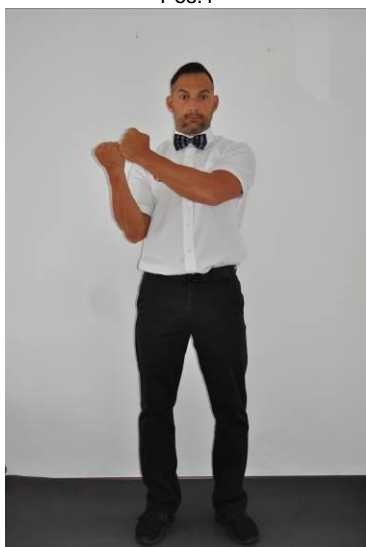
- **No golpear o empujar con el hombro.**

Pos.1

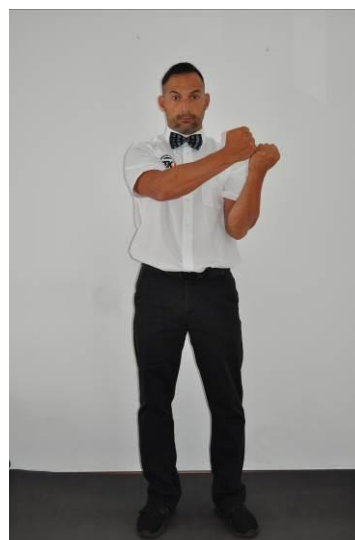


- **No proyectar al oponente.**

Pos.1



Pos.2



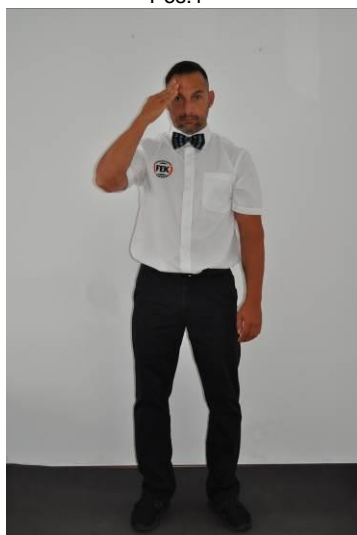
- **No agachar la cabeza.**

Pos.1

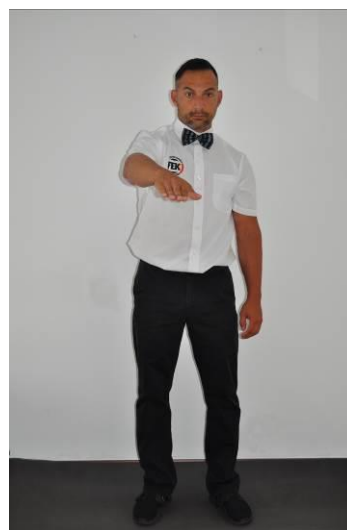


- **No entrar con la cabeza.**

Pos.1

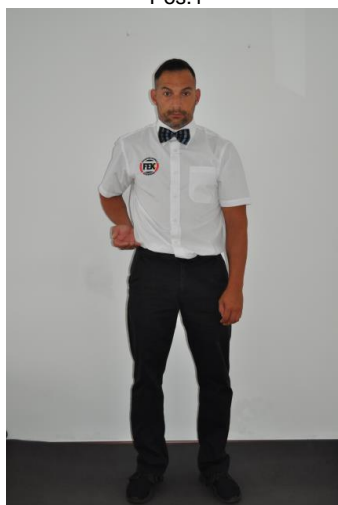


Pos.2



- **Golpear middle kick por encima de la cadera.**

Pos.1



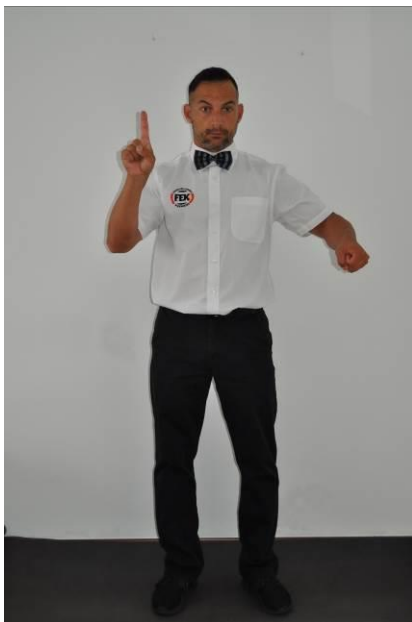
Pos.2



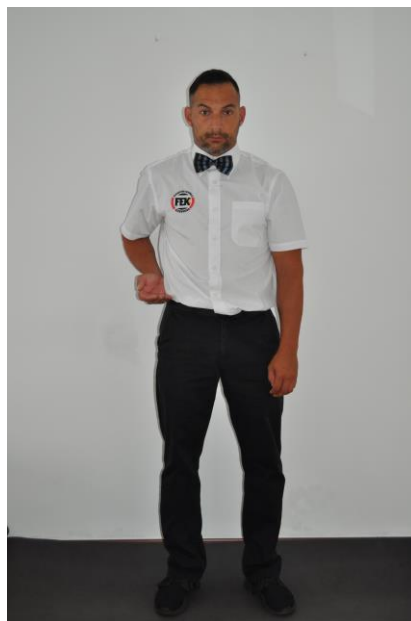
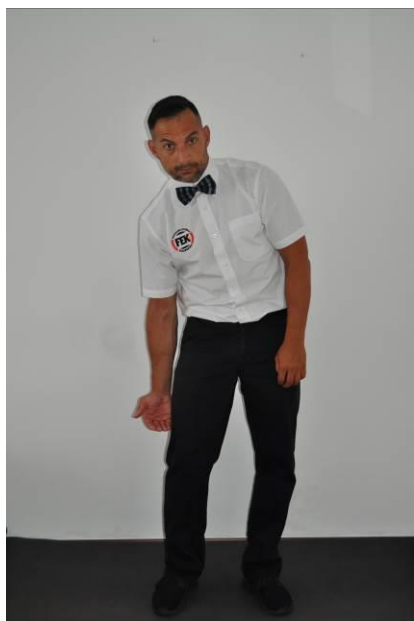
- **No golpear con la rodilla.**



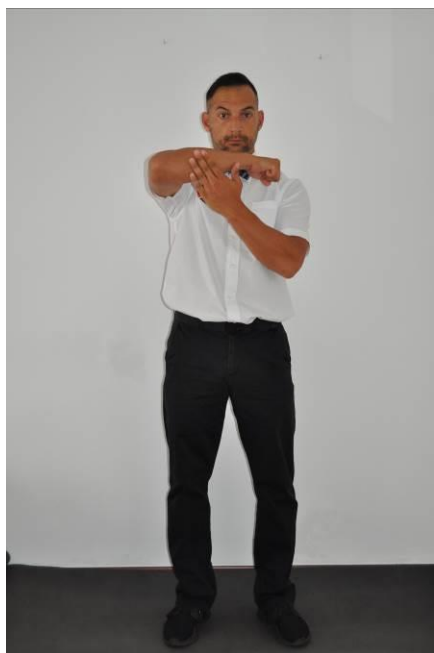
- **No agarrarse de las cuerdas para golpear.**



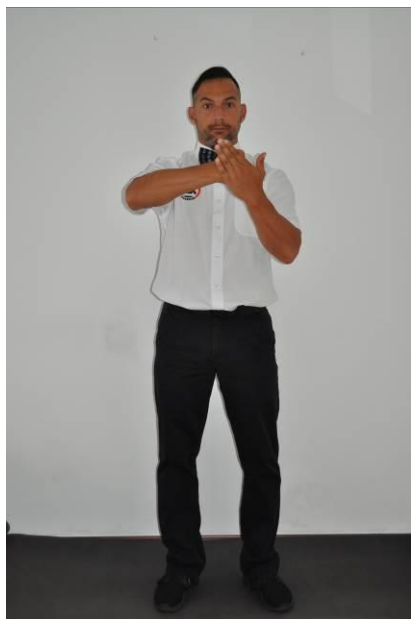
- **Golpear low kick por encima de la rodilla.**



- **No golpear o empujar con el antebrazo.**



- **No golpear con spinning back.**



Adjunto menores de edad en campeonatos de España.

Participación de menores de 17 y 18 años en Campeonatos de España de ring.

Desde el Comité nacional de arbitraje de la Federación Española de kickboxing y MuayThai, queremos informar a federaciones autonómicas, entrenadores y competidores, de la normativa que se va a llevar a la participación de menores de edad comprendida entre 17 y 18 años en los Campeonatos de España de Ring Sport.

La normativa a tener en cuenta será la siguiente:

- Se podrán presentar a una de las tres modalidades de Ring Sport, Full Contact, Kickboxing y K1.
- Deberán tener 17 años cumplidos antes del comienzo del Campeonato de España del mismo año, pudiendo tener 16 años en campeonatos autonómicos, si después cumple los 17 antes de participar en Campeonatos de España de ese mismo año.
- El competidor que tenga 18 años antes del Campeonato de España, podrá elegir entre presentarse en junior o senior.
- Los competidores que hayan participado ya en campeonatos de España senior con 18 años, no podrán una vez competido en senior, competir en junior.
- Los reglamentos serán los mismos que para senior, en las tres modalidades antes referidas, salvo por dos excepciones:

La primera, deberán vestir camiseta sin mangas roja o azul, dependiendo de la esquina en la que compitan.

La segunda, es de gran importancia tener en cuenta que la participación de menores de edad en modalidades de ring, en que la potencia de golpeo es del 100 %, no es denominado "al KO".

Las 3 cuentas de protección estarán vigentes, pero serán realizadas rigurosamente en el momento que un menor reciba un golpe directo, con suma potencia y contundencia, sin necesidad de que el competidor menor de edad, se tambalee o caiga al suelo.

Así también, el menor que esté recibiendo series de golpes y no responda a estos. Tanto los competidores, como los entrenadores deben comprender que, aunque compitan en modalidades de Ring Sport, son menores de edad, y es una gran responsabilidad priorizar su salud.

Se tomarán las mismas medidas que en campeonatos internacionales WAKO a este respecto, sobre la salud de los competidores menores de edad.