



# REGLAMENTO DE COMPETENCIA WKC

Av. Emiliano Zapata 613 Col. Tlaltenango C.P. 62170 Cuernavaca, Morelos  
777 327 48 76 y 777 310 60 21  
Facebook: WKC México Oficial  
[www.wkcworld.com](http://www.wkcworld.com)



# INDICE

	PAGINA
REGLAS DE COMBATE A PUNTOS	3
REGLAS PARA LIGHT CONTACT (COMBATE CONTINUO)	11
REGLAS PARA COMBATE POR EQUIPOS	18
REGLAS PARA KATA Y ARMAS	19





## REGLAS DEL COMBATE A PUNTOS.

### 1. Generales.

- a) El área de combate debe ser cuadrada. Mínimo 7 m por lado; máximo 8 m por lado. **IMPORTANTE.** Para este año, todas las áreas de competencia podrán ser de 6 x 6 metros.
- b) Debe mantenerse libre una zona de seguridad de 2 m alrededor del área de combate. Sólo se permite colocar las mesas de los oficiales en la zona de seguridad. La zona puede ser marcada. No se permiten espectadores en esta zona.
- c) Los oficiales que llevan tiempo y el marcador (tomador de puntos) se ubican en la mesa de frente al juez central.
- d) En caso de que hubiese solamente un área de combate, debe destinarse suficiente espacio en la mesa de oficiales para el personal médico y de emergencia.
- e) La mesa de oficiales debe estar equipada con los siguientes materiales: sábana de gráfica, papel, display de los marcadores, cronómetro, bolsa de fichas para sorteo, papel y plumas.
- f) La edad de competencia será los años cumplidos al 1 de enero del año en curso. Se recomienda llevar un documento oficial para que en caso de ser necesaria la aclaración de la edad, se tenga este probatorio a la mano.
- g) Los competidores deberán de participar en sus divisiones respectivas de grado, edad y peso. Si un grado debajo de cinta negra decide participar en alguna categoría de Cinta Negra, todas sus competencias del evento serán en el grado superior.

**2. Rounds:** En combate a puntos, todas las peleas de eliminatoria serán a un asalto de 2 minutos de duración. La pelea final por la medalla de oro es a 2 rounds de 2 minutos cada uno.

**3. Regla de Victoria por 2 Puntos:** Si al final del tiempo regular el combate está empatado, o un peleador tiene una ventaja de tan solo un punto, la pelea continúa hasta que uno de los peleadores logre una ventaja de 2 puntos.

**4. Regla de la Misericordia:** Si alguno de los peleadores alcanza una ventaja de 10 puntos durante una pelea eliminatoria, será declarado ganador de manera instantánea. En peleas por la medalla de oro, la ventaja habrá de ser de 15 puntos.

**5. Vestimenta:** El competidor debe estar vestido con un uniforme limpio y apropiado de su equipo nacional. Si opta por uniforme de combate, deberá utilizar una playera limpia y pantalones largos; los pantalones deben llegar hasta los pies y estar abiertos en el fondo.



No deben tener cierres (cremalleras), bolsillos, ni botones. Si opta por usar uniformes tradicionales de karate (karate-gi), Taekwondo (dobok), etcétera, deberán portarlo limpio y sin alteraciones. No se permiten objetos metálicos porque pudiesen lastimar al oponente. No se permiten piercing, ni uso de cualquier tipo de joyería.

Están prohibidos los anteojos; lentes de contacto suaves podrán usarse bajo el riesgo del competidor.

Se pueden utilizar parches de sus respectivos clubes, asociaciones o patrocinadores. Se permiten nombres o slogans, siempre que no ofendan a la decencia pública.

No se permiten bandanas, redes para el pelo; bufandas, mascadas o pañoletas, ya que podrían resbalarse y poner en riesgo a los competidores.

El pelo largo deberá ser asegurado con una liga o banda elástica.

- 6. Equipo de protección:** Debe incluir: Casco, coderas, protector bucal (que proteja las encías), guantes de tipo abierto (guantes de tipo esponja) con los dedos incluidos los pulgares, cerrados; zapatos de combate, concha (protector de genitales) debajo de la ropa (hombres y mujeres), espinilleras debajo de la ropa; protector de senos para mujeres (juniors, adultas y veteranas).

No se permiten micas o escudos para la cara.

Adicionalmente podrán utilizar: vendaje en las manos con una longitud máxima de 3.5 m; (pero sin cinta en los primeros nudillos), protectores de codos y rodillas. Se permiten los goggles deportivos a competidores que requieran una graduación para ver.

UNIFORME Y EQUIPO PARA COMBATE A PUNTOS		
OBLIGATORIO	PROHIBIDO	PERMITIDO
Uniforme limpio y apropiado de su equipo nacional, ya sea de combate o uniformes tradicionales de karate (karate-gi), Taekwondo (dobok), etcétera.	Cierres (cremalleras).	Lentes de contacto suaves, bajo el propio riesgo del competidor.
Playera limpia	Bolsillos.	Parches de sus clubes, asociaciones o patrocinadores
Pantalones largos (hasta los pies) abiertos en el fondo.	Botones.	Nombres o slogans, siempre que no ofendan a la decencia pública.
Pelo largo deberá ser asegurado con una liga.	Objetos metálicos en uniformes o equipos de protección de pelea.	Vendaje en las manos con una longitud máxima de 3.5 m; (pero sin cinta en los primeros nudillos).
Casco.	Piercing.	Protectores de rodillas.
Coderas.	Joyería	Protector de senos.



Protector bucal (que protejalas encías).	Relojes.	Goggles deportivos (competidores que requieran una graduación para ver).
Guantes de tipo abierto (guantes de tipo esponja o espuma) con los dedos incluidos los pulgares, cerrados.	Micas o escudos para lacara.	
Zapatos de combate.	Anteojos	
Concha (protector de genitales) debajo de la ropa (hombres y mujeres).	Bandanas, mascaradas, pañoletas, bufandas.	
Espinilleras debajo de la ropa.	Redes para el pelo.	
Protector de senos.		

**Tabla 1. Requerimientos de uniforme y equipo de competencia para combate a puntos.**

7. **Áreas de marcaje de puntos:** En cabeza en las zonas: anterior, posterior, superior y laterales; en el cuerpo (tronco) en las partes frontal y laterales.



**Tabla 2. Zonas válidas de punto en Combate a Puntos.**

Las barridas están permitidas y además cuenta como un punto si causan desequilibrio y deberán ser a la pantorrilla.

Cada acción debe ser controlada y con buen tiempo.

Si un competidor está en el suelo, el oponente tiene tres segundos para anotar un golpe de mano, no se permiten las patadas. El juez central contará los 3 segundos antes de detener las acciones. No es punto ninguna acción si quien la ejecuta está en el suelo, si una mano, o una rodilla están en el suelo, se considera como competidor caído.

8. **Acciones prohibidas:** Barridas a la rodilla, al muslo y, en general, de la pantorrilla hacia arriba (patadas debajo de la cinta); golpes o patadas a la entepierna, patadas o golpes a la espalda o parte posterior del cuerpo; rasguños, mordidas, escupir, ataques verbales a los jueces o al oponente; patadas o golpes después de que el juez ordenó se detuvieran



las acciones; acciones sin control; salir del área o caer el suelo con la intención de consumir tiempo.

9. **Desarrollo de la competencia:** No es lo acostumbrado detener el reloj para marcar los puntos; pero sí se detendrá el reloj para hacer amonestaciones, prevenciones o restar un punto.

Sólo se permite un coach y éste deberá permanecer sentado.

Si el coach se percata que ha habido una infracción al reglamento, deberá indicarlo al juez central haciendo el signo "T" de tiempo con las manos; pero no debe entrar al área, de lo contrario, el juez central podrá descontarle un punto a su competidor como penalización.

En cada área de combate el juez central actúa como "inspector del área" y es responsable de que en su área se apliquen correctamente todas las reglas de WKC.

10. **Técnicas permitidas:** Golpe con la mano de enfrente (Jab), golpe con la mano de atrás, golpe con el revés del puño, golpe con la cresta de la mano (haito); patadas de frente, de lado, de giro, circulares, de gancho, ascendentes y descendentes, barridas (debajo de la pantorrilla); cualquiera de estas patadas brincando.

Todas las técnicas deben mostrar control, equilibrio y enfoque.

11. **Técnicas ilegales:** Giro para dar golpe con el revés del puño, codazos, lanzamientos o proyecciones, empujones con los brazos, patadas bajas, rodillazos, cabezazos; utilizar cualquier patada o técnica que requiera apoyar una mano en el suelo.

TÉCNICAS (ACCIONES) PERMITIDAS Y PROHIBIDAS	
PERMITIDO	PROHIBIDO
Barridas deberán ser a la pantorrilla.	Cualquiera acción o técnica no controlada.
Golpe de mano al oponente caído, dentro de los 3 segundos inmediatos a la caída.	Barridas arriba de la pantorrilla.
Golpe de Golpe con la mano de enfrente (Jab).	Patadas debajo de la cinta.
Golpe con la mano de atrás.	Golpes a la entepierna.
Golpe con el revés del puño.	Lanzamientos o proyecciones.
Golpe con la cresta de la mano (haito).	Patadas o golpes a la espalda o parte posterior del cuerpo.
Patadas de frente.	Rasguños.
Patadas de lado.	Mordidas.
Patadas de giro.	Escupir.
Patadas circulares.	Ataques verbales a los jueces o al oponente
Patadas de gancho.	Salir del área o caer el suelo con la intención de consumir tiempo.
Patadas ascendentes.	Giro para dar golpe con el revés del puño.
Patadas descendentes.	Codazos.
Cualquier brincando de las anteriores patadas,	Cabezazos.
	Empujones.



	Rodillazos.
	Utilizar cualquier patada o técnica que requiera apoyar una mano en el suelo.
	Golpes o patadas fuera de tiempo.

**Tabla 3. Técnicas y acciones permitidas y prohibidas en Combate a Puntos.**

**12. Puntos:** La correcta definición de punto es: Cuando una técnica legal acierta en área puntuable.

Para que sea válido el punto el competidor que lo anote debe permanecer de pie.

La técnica debe ser completada a fin de que cuente como punto, y no contará si el oponente es arrojado o empujado al suelo.

Cada técnica limpia y bien controlada que acierte en una zona permitida deberá ser ejecutada con contacto ligero, y se califica como sigue (conforme el grado de dificultad):

- Todos los golpes al cuerpo: 1 punto.
- Barridas: 1 punto, si provoca que cualquier parte del cuerpo del oponente distinta de los pies toca el suelo; o si pierde el equilibrio después de la barrida.
- Barrida seguida de golpe: 2 puntos (no se permite patear al oponente caído, sólo golpe de mano).
- Patada al cuerpo: 1 punto.
- Patada a la cabeza: 2 puntos.
- Patada saltando al cuerpo: 2 puntos.
- Patada saltando a la cabeza: 3 puntos.

**13. Marcación:** Para marcar puntos los jueces contarán opiniones, y no banderas. El marcaje lo hace el juez central siguiendo un sistema de mayoría solamente. Cuando un juez vea lo que podría ser punto deberá indicarlo INMEDIATAMENTE. Después de cada técnica reconocida la pelea debe ser detenida y debe anunciarse la marcación.

Los puntos son otorgados por decisión unánime o mayoría de los jueces.

El juez central debe emitir su opinión en cada caso y no podrá otorgar marcación sin levantar su propia mano para mostrar el punto antes de detener a competencia si no hay mayoría.

Los jueces pueden marcar por cualquiera de los peleadores, o indicar que no hubo punto por ejemplo: no vi o choque.



**Regla de Salida:** Es cuando al menos un pie completo está afuera del área de competencia. En caso de salida de uno de los competidores, el competidor que ataca debe permanecer dentro del área para que cuente el punto.



**Imagen 1. Criterios de pisado fuera o dentro del área de combate.**

Si el juez central no esté seguro acerca de lo que marcan sus jueces auxiliares tiene que detener el tiempo y preguntarles de nuevo, después dar la orden de: “marcar” y ese marcaje es la decisión final (esta situación no debe presentarse a menudo), pero si todo el pie sale del área e inmediatamente vuelve a entrar, el juez central habrá de permitir que continúe el encuentro para permitir que fluya la pelea y no quitarle la ventaja al atacante.

- 14. Llamada de jueces.** Los jueces indican el punto señalando al peleador con el número apropiado de dedos extendidos.

Un juez colocará sus manos frente a los ojos para indicar que no vio el punto; colocará sus manos cruzadas hacia abajo para indicar “choque” o que no hubo punto.

**Nota:** No se conceden puntos simultáneos. Si ambos peleadores anotan al mismo tiempo, el juez marcará “choque”.

Indica peleador	1 punto	2 puntos	3 puntos	Choque No punto	No vi

**Tabla 4. Señales para marcar puntos.**

Si un juez marca un punto, y dos marcan dos puntos, entonces le peleador recibirá solo un punto (sin importar la técnica que haya visto el juez). Si un juez quiere mostrar que un contacto fue demasiado fuerte, golpeará la palma de una mano con el puño. Para marcar una amonestación o punto de penalización, el juez central deberá informar al competidor la razón de la penalización.



En caso de que un golpe aturda al oponente, el juez central deberá detener el tiempo y preguntar a los jueces lo que vieron, si la mayoría decide que es una "falta", entonces el juez central penalizará al infractor; si se decide que fue un accidente no habrá penalización.

El juez central no puede decidir qué tan seria es la lesión, siempre deberá llamar al doctor y será decisión del médico o de los servicios de emergencia o el coach del competidor lesionado detener la pelea.

En caso de lesión se tendrán 5 minutos de tiempo médico para continuar con la pelea, si después de ese plazo no se reanuda el combate, terminará la pelea. El tiempo empieza a correr a partir de que el peleador manifiesta no poder continuar de manera inmediata con la pelea debido a la acción inmediata anterior o bien, al ser atendido por una lesión producto de una acción por los servicios de emergencia o el médico del evento.

Si uno de los competidores es lesionado y la pelea termina por la "ausencia médica", el competidor inocente será declarado ganador; en caso de que fuese un accidente, el competidor que llevara el mayor número de puntos será declarado vencedor, si hubiese un empate, el competidor no lesionado será el ganador.

Si un competidor no está en condiciones de seguir, el juez central declarará RSC (Referee Stopped Contest) la detención o suspensión de la pelea después de discutirlo con sus jueces.

**15 Protestas:** La decisión de los jueces es definitiva. Las protestas sólo pueden ser aceptadas en caso de que las reglas de la competencia no hayan sido correctamente aplicadas.

El veredicto de un juez dado a la conclusión de una división o categoría será vinculante, y sólo podría ser modificada, o revocada en caso de que el juez central y el supervisor consideren que ha ocurrido alguna de las siguientes situaciones:

- I. Que hubo un acuerdo ilegal (conspiración) con el fin de afectar el resultado de la pelea.
- II. Se cometió una clara violación a las reglas que afectó directamente el desenlace de la pelea.
- III. La suma en las tarjetas de puntuación es incorrecta, o porque alguno de los jueces se equivocó sobre a quién estaba contabilizando los puntos, lo que provocó un resultado que dio la victoria al competidor erróneo.

Las protestas habrán de ser dirigidas al juez central y deberán exponer de manera apropiada las razones de la queja, junto con cualquier prueba o evidencia que dé soporte el argumento de que la decisión fue equivocada. El juez central decidirá si la protesta es fundada, luego de revisar la evidencia y escuchar la versión de los jueces involucrados (No se acepta video).

Si no se logra una resolución satisfactoria, el Juez en Jefe de Combate a puntos en el torneo (campeonato) decidirá sobre la protesta.

**16 Señales de mano del juez central para amonestaciones:** El juez central debe indicar al tomador de tiempo que detenga el tiempo para informar al competidor infractor el por qué



está siendo amonestado; entonces el réferi mostrará a éste, a través de la señal de mano, "latiguar" (flagelar, agitar violentamente) el dedo y decir: "NO".



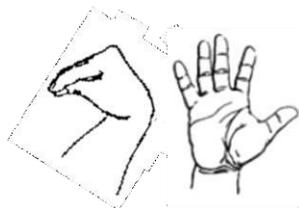
**Imagen 2. Señal de mano para amonestación.**

- La señal de exceso de contacto es golpear una palma con el puño de la mano opuesta.



**Imagen 3. Señal de mano para exceso de contacto.**

- Golpear un área ilegal, mostrando la zona que provoca la llamada.
- Empujar al oponente, será demostrado simulando un empujón con ambos brazos.
- Salida del competidor, será demostrado dando un paso largo hacia atrás.
- Golpear o anotar a ciegas (sin ver dónde golpea), voleando el cuerpo y actuar un golpeo patada.
- Agarrando, sujetando, se actúa con extender un brazo y jalarlo con el otro.
- Rehuir combate o voltearse, imitará la conducta del infractor.
- Conducta anti deportiva como caída intensional, salir deliberadamente del área de competencia, fingir lesión, burlarse del oponente, etcétera; se le hará saber verbalmente y será imitada la conducta del infractor.
- Hablar durante la pelea será ejemplificado con: abrirá y cerrará la mano varias veces, con la palma frente al competidor.



**Imagen 4. Señal de mano para amonestación por estar hablando.**



## REGLAS PARA LIGHT CONTACT (COMBATE CONTINUO)

- 1. Generales:** El “contacto ligero” o combate continuo está diseñado para ser un evento de habilidades, donde el objetivo es anotar más puntos que el oponente, lanzando y conectando técnicas controladas. No es un combate de contacto completo. Los jueces califican la pelea en función de quién consideran que superó a su oponente. Para influir en su decisión se toman en cuenta: el dominio general, la defensa, el nivel de condición física, el espíritu deportivo y la técnica (y movilidad en el ring).

En el combate continuo, los peleadores deben protegerse en todo momento.

La pelea se detendrá solamente si ocurrió una violación a las reglas, como abandonar el ring, que se afloje o suelte el equipo de combate, o si un peleador está lanzando técnicas demasiado fuertes o fuera de control.

La seguridad de nuestros competidores es la principal preocupación del juez central.

Si un peleador continúa lanzando técnicas o golpes sin control, será amonestado y eventualmente, descalificado (ver sistema de amonestaciones). Por otro lado, si un peleador está fuera de forma o condición física y rehúye el combate, también será amonestado y, eventualmente, descalificado.

### Área de Combate:

- a) El área de combate debe ser cuadrada. Mínimo 7 m por lado; máximo 8 m por lado. **IMPORTANTE.** Para este año, todas las áreas de competencia podrán ser de 6 x 6 metros.
- b) Debe mantenerse libre una zona de seguridad de 2 m alrededor del área de combate. Sólo se permite colocar las mesas de los oficiales en la zona de seguridad. La zona puede ser marcada. No se permiten espectadores en esta zona.
- c) Los oficiales que llevan tiempo y marcador se ubican en la mesa de frente al juez central.
- d) En caso de que hubiese solamente un área de combate, debe destinarse suficiente espacio en la mesa de réferi para el personal médico y de emergencia.
- e) La mesa de oficiales debe estar equipada con los siguientes materiales: sábana de gráfica, papel, display de los marcadores, cronómetro, bolsa de fichas para sorteo, papel y plumas.
- f) La edad de competencia será los años cumplidos al 1 de enero del año en curso. Se recomienda llevar un documento oficial para que en caso de ser necesaria la aclaración de la edad, se tenga este probatorio a la mano.



g) Los competidores deberán de participar en sus divisiones respectivas de edad y peso. Si un grado debajo de cinta negra decide participar en alguna categoría de Cinta Negra, todas sus competencias del evento serán en el grado superior.

**2 Rounds:** En todas las categorías Junior e infantiles, todas las peleas de eliminatoria serán a un asalto de 2 minutos de duración. La pelea final por la medalla de oro es a 2 rounds de 2 minutos cada uno.

En las divisiones de mayores de 18 años, las peleas consisten en 2 rounds de 2 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre asaltos. La pelea por la medalla de oro también será de 2 rounds.

Todas las categorías de veteranos serán de un asalto, con excepción de la pelea por la medalla de oro que será de 2 rounds de 2 minutos cada uno, con un minuto de descanso.

**3 Vestimenta:** El competidor debe estar vestido con un uniforme limpio y apropiado de su equipo nacional. Si opta por uniforme de combate, deberá utilizar una playera limpia y pantalones largos; los pantalones deben llegar hasta los pies y estar abiertos en el fondo.

No deben tener cierres (cremalleras), bolsillos, ni botones. Si opta por usar uniformes tradicionales de karate (karate-gi), Taekwondo (dobok), etcétera, deberán portarlo limpio y sin alteraciones. No se permiten objetos metálicos porque pudiesen lastimar al oponente. No se permiten piercing, ni uso de cualquier tipo de joyería.

Están prohibidos los anteojos; lentes de contacto suaves podrán usarse bajo el riesgo del competidor.

Se pueden utilizar parches de sus respectivos clubes, asociaciones o patrocinadores. Se permiten nombres o slogans, siempre que no ofendan a la decencia pública.

No se permiten bandanas, redes para el pelo; bufandas, mascadas o pañoletas, ya que podrían resbalarse y poner en riesgo a los competidores.

El pelo largo deberá ser asegurado con una liga o banda elástica.

**4 Equipo de protección:** Debe incluir: Casco, protector bucal (que proteja las encías), guantes de box de 10 oz, zapatos, coderas; concha (protector de genitales) debajo de la ropa (hombres y mujeres), espinilleras debajo de la ropa; protector de senos para mujeres.

No se permiten micas o escudos para la cara.

Adicionalmente podrán utilizar: vendaje en las manos con una longitud máxima de 3.5 m; (pero sin cinta en los primeros nudillos), protectores del codos y rodillas. Se permiten los goggles deportivos a competidores que requieran una graduación para ver.



UNIFORME Y EQUIPO PARA LIGHT CONTACT (COMBATE CONTINUO)		
OBLIGATORIO	PROHIBIDO	PERMITIDO
Uniforme limpio y apropiado de su equiponacional, ya sea de combate o uniformes tradicionales de karate (karate-gi), Taekwondo (dobok), etcétera.	Cierres (cremalleras).	Lentes de contacto suaves, bajo el propio riesgo del competidor.
Playera limpia	Bolsillos.	Parches de sus clubes, asociaciones o patrocinadores
Pantalones largos (hasta los pies) abiertos en el fondo.	Botones.	Nombres o slogans, siempre que no ofendan a la decencia pública.
Pelo largo deberá ser asegurado con una liga.	Objetos metálicos en uniformes o equipos de protección de pelea.	Vendaje en las manos con una longitud máxima de 3.5m; (pero sin cinta en los primeros nudillos).
Casco.	Piercing.	Protectores de rodillas.
Coderas.	Micas o escudos para la cara.	Protector de senos
Protector bucal (que proteja las encías).	Joyería.	Goggles deportivos (competidores) que requieran una graduación para ver).
Guantes de Box de 10 oz.	Relojes.	
Concha (protector de genitales) debajo de la ropa (hombres y mujeres).	Anteojos	
Espinilleras debajo de la ropa.	Bandanas, mascaradas, pañoletas, bufandas.	
Protector de senos.	Redes para el pelo.	

**Tabla 5. Requerimientos de uniforme y equipo de competencia para Light Contact (Combate Continuo).**

- 5 Áreas de marcaje de puntos:** En la cabeza, en las zonas anterior, posterior, superior y laterales; en el cuerpo (tronco) en las partes frontal y laterales.



**Tabla 6. Zonas válidas de punto en Light Contact (Combate Continuo).**



Las barridas están permitidas y además cuenta como un punto si causan desequilibrio deberán ser debajo de la pantorrilla. Cada acción debe ser controlada y con buen tiempo.

En caso de que un competidor está en el suelo, la pelea se detendrá inmediatamente. No se permite lanzar técnica alguna contra el competidor que está caído. Si una mano, o una rodilla están en el suelo, se considera como competidor caído.

- 6 Acciones prohibidas:** Barridas a la rodilla o al muslo (patadas debajo de la cinta), y en general de la zona de la pantorrilla hacia arriba; golpes o patadas a la entrepierna, patadas o golpes a la espalda o parte posterior del cuerpo; rasguños, mordidas, escupir, ataques verbales a los jueces o al oponente; patadas o golpes después de que el juez ordenó se detuvieran las acciones; acciones sin control; salir del área o caer el suelo con la intención de consumir tiempo.

El juez central detendrá el tiempo para hacer amonestaciones, prevenciones o restar un punto.

Sólo se permite un coach y éste deberá permanecer sentado.

Si el coach se percata que ha habido una infracción al reglamento, deberá indicarlo al juez central haciendo el signo "T" de tiempo con las manos; pero no deberá entrar al área, de lo contrario, el juez central podrá descontarle un punto a su competidor por penalización.

En cada área de combate el juez central actúa como "inspector del área" y es responsable de que en su área se apliquen correctamente todas las reglas de WKC.

TÉCNICAS (ACCIONES) PERMITIDAS Y PROHIBIDAS	
PERMITIDO	PROHIBIDO
Barridas deberán debajo de la pantorrilla.	Cualquiera acción o técnica no controlada.
Patadas de frente.	Barridas arriba de la pantorrilla.
Patadas de lado.	Patadas o golpes a la espalda o parte posterior del cuerpo.
Patadas de giro.	Patadas debajo de la cinta.
Patadas circulares.	Golpes a la entrepierna.
Patadas de gancho.	Golpes o patadas fuera de tiempo.
Patadas ascendentes.	Golpes o patadas al oponente caído.
Patadas descendentes.	Rasguños.
Cualquiera de las anteriores patadas, brincando.	Mordidas.
Golpe con la mano de enfrente (Jab).	Escupir.
Golpe con la mano de atrás.	Salir del área o caer el suelo con la intención de consumir tiempo.
Golpe con el revés del puño.	Ataques verbales a los jueces o al oponente.
Golpe con la cresta de la mano (haito).	

**Tabla 7. Técnicas y acciones permitidas y prohibidas en Light Contact (Combate Continuo).**



- 7 Sistema de Marcación:** Tres jueces marcan los puntos en una pelea utilizando un sistema de “10 puntos”, lo que significa que un juez otorga 10 puntos al peleador que considera ganó el asalto, 9 al que perdió.

La marcación puede ser afectada por puntos de penalización que marcará el juez central.

Los jueces de esquina (o laterales) deben declarar a un ganador siempre; no pueden marcar un empate, incluso si los peleadores ganaron cada quien un asalto; los jueces deberán decidir quién es el ganador final de la pelea.

- 8 Los jueces califican la pelea:** Los jueces califican la pelea basados en el número total de puntos anotados, defensa, técnica, condición general (condición física), deportivismo, número de puntos por penalización y amonestaciones. Los puntos y las zonas válidas son las mismas que en combate por puntos.

- 9 Amonestaciones:** El juez central aplicará un sistema de tres advertencias. Esto significa que puede amonestar a un peleador hasta en dos ocasiones, incluso por infracciones diferentes, como exceso de contacto, y salidas, por ejemplo; y en la tercera ocasión, la amonestación implicará un punto por penalización (se le restará un punto). La cuarta amonestación traerá como resultado la descalificación.

El juez central tiene facultades para descalificar a un peleador de manera inmediata por una violación grave a las reglas. En este caso, puede pedir opinión a los jueces de esquina (o laterales).

- 10 Parar la pelea:** Una pelea puede ser detenida (parada) por tres causas:

- a) La esquina de un peleador arroja la toalla. – En este caso, el otro peleador será declarado ganador.
- b) El doctor o personal médico decide que un peleador no puede continuar. – En este caso el juez central deberá decidir si la lesión fue causada por una técnica legal o ilegal. Si la técnica fue legal, o la lesión no es el resultado de una acción ilegal cometida por el oponente, el competidor no lesionado será declarado ganador.

Si la lesión es resultado directo de una técnica o acción ilegal, el peleador lesionado será declarado vencedor. El juez central puede consultar con sus demás jueces sobre este asunto.

- c) El juez central detiene la pelea por superioridad evidente de uno de los competidores.

- 11 Protestas:** La decisión de los jueces es definitiva. Las protestas sólo pueden ser aceptadas en caso de que las reglas de la competencia no hayan sido correctamente aplicadas.

El veredicto de un juez dado a la conclusión de una división o categoría será vinculante, y sólo podría ser modificada, o revocada en caso de que el juez central y el supervisor consideren que ha ocurrido alguna de las siguientes situaciones:



- IV. Que hubo un acuerdo ilegal (conspiración) con el fin de afectar el resultado de la pelea.
- V. Se cometió una clara violación a las reglas que afectó directamente el desenlace de la pelea.
- VI. La suma en las tarjetas de puntuación es incorrecta, o porque alguno de los jueces se equivocó sobre a quién estaba contabilizando los puntos, lo que provocó un resultado que dio la victoria al competidor erróneo.

Las protestas habrán de ser dirigidas al juez central y deberán exponer de manera apropiada las razones de la queja, junto con cualquier prueba o evidencia que dé soporte el argumento de que la decisión fue equivocada. El juez central decidirá si la protesta es fundada, luego de revisar la evidencia y escuchar la versión de los jueces involucrados (No se acepta video).

Si no se logra una resolución satisfactoria, el Juez en Jefe de Light Contact en el torneo (campeonato) decidirá sobre la protesta.

- 12 Señales de mano del juez central para amonestaciones:** El juez central debe indicar al tomador de tiempo que detenga el tiempo para informar al competidor infractor el por qué está siendo amonestado; entonces el réferi mostrará a éste, a través de la señal de mano, "latiguar" (flagelar, agitar violentamente) el dedo y decir: "NO".



**Imagen 2. Señal de mano para amonestación.**

- La señal de exceso de contacto es golpear una palma con el puño de la mano opuesta.

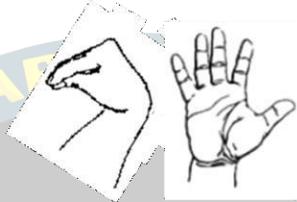


**Imagen 3. Señal de mano para exceso de contacto.**

- Golpear un área ilegal, mostrando la zona que provoca la llamada.
- Empujar al oponente, será demostrado simulando un empujón con ambos brazos.
- Salida del competidor, será demostrado dando un paso largo hacia atrás.
- Golpear o anotar a ciegas (sin ver dónde golpea), voleando el cuerpo y actuar un golpeo patada.



- Agarrando, sujetando, se actúa con extender un brazo y jalarlo con el otro.
- Rehuir combate o voltearse, imitará la conducta del infractor.
- Conducta anti deportiva como caída intensional, salir deliberadamente del área de competencia, fingir lesión, burlarse del oponente, etcétera; se le hará saber verbalmente y será imitada la conducta del infractor.
- Hablar durante la pelea será ejemplificado con: abrirá y cerrará la mano varias veces, con la palma frente al competidor.



**Imagen 4. Señal de mano para amonestación por estar hablando.**

En caso de que un golpe aturda al oponente, el juez central deberá detener el tiempo y preguntar a los jueces lo que vieron, si la mayoría decide que es una "falta", entonces el juez central penalizará al infractor; si se decide que fue un accidente no habrá penalización.

Si alguno de los peleadores es lesionado será decisión del doctor, o el coach el detener la pelea.

En caso de lesión se tendrán 5 minutos de tiempo médico para continuar con la pelea, si después de ese plazo no se reanuda el combate, terminará la pelea. El tiempo empieza a correr a partir de que el peleador manifiesta no poder continuar de manera inmediata con la pelea debido a la acción inmediata anterior o bien, al ser atendido por una lesión producto de una acción por los servicios de emergencia o el médico del evento.

El juez central no puede decidir qué tan seria es la lesión, siempre deberá llamar al doctor.

Si uno de los competidores es lesionado y la pelea termina por la "ausencia médica", el competidor inocente será declarado ganador; en caso de que fuese un accidente, el competidor que llevara el mayor número de puntos será declarado vencedor, si hubiese un empate, el competidor no lesionado será el ganador.

Si un atleta no está en condiciones de seguir, el juez central declarará RSC (Referee Stopped Contest) la detención o suspensión de la pelea después de discutirlo con sus jueces.



## REGLAS PARA COMBATE POR EQUIPOS

Todas las peleas por equipos se deciden por el número de victorias individuales. En una competencia de 3 personas, el primer equipo que obtenga dos victorias gana la pelea.

No obstante lo que dice el reglamento sobre que se aplican las reglas del combate a puntos, en el combate por equipos una pelea sí puede terminar en empate y no requiere ganarse por ventaja de dos puntos, de tal suerte que la primera pelea puede terminar empatada y no se seguirá luego de los dos minutos, sino que quedará así, empatada.

### Caso 1.

La primera pelea quedó empatada 3-3; la segunda, la ganó el equipo azul 3-1; y la tercera la ganó el equipo rojo 2-1.

Ningún equipo tiene dos victorias, cada equipo tiene una victoria y un empate, entonces el ganador se decidirá por la suma de puntos: El equipo azul tiene  $3+3+1=7$  puntos; el equipo rojo tiene  $3+1+2=6$  puntos. El equipo azul será el ganador, pues tiene 7 puntos totales, contra 6 del equipo rojo.

### Caso 2.

La primera pelea quedó empatada 3-3; la segunda pelea la gana el equipo azul 3-2; y la tercera pelea la gana el equipo rojo 2-1.

Ningún equipo tiene dos victorias, cada equipo tiene una victoria y un empate, entonces el ganador se decidirá por la suma de puntos: El equipo azul tiene  $3+3+1=7$  puntos; el equipo rojo tiene  $3+2+2=7$  puntos igualmente. En este caso, la tercer pelea continuará hasta el primer punto claro con el que se decidirá el ganador.

### Caso 3.

La primera pelea la gana el equipo azul 3-2; la segunda pelea la gana el equipo rojo 3-2, la tercera pelea termina empatada 2-2.

Ningún equipo tiene dos victorias, cada equipo tiene una victoria y un empate; la suma de puntos hace que subsista el empate: El equipo azul tiene  $3+2+2=7$  puntos; el equipo rojo tiene  $2+3+2=7$  puntos igualmente. En este caso, la tercer pelea continuará hasta el primer punto claro con el que se decidirá el ganador.

Los peleadores deberán enfrentarse con la persona que esté en su división de peso. Se aplican todas las reglas de combate por puntos.



## REGLAS PARA KATA Y ARMAS

### 1. Generales:

- Edad de los competidores es al 1 de enero del año de la competencia.
- El área de competencia es igual que en combate a puntos.
- Los cinta negra adultos pueden competir solo en su edad y en las divisiones anteriores y no a la inversa.
- Los cinta negra junior solo pueden competir en su edad categoría.
- Los competidores debajo de cinta negra solo pueden competir en su división.
- No hay límite de tiempo en ninguna categoría de formas (kata).
- No hay presentaciones en ninguna categoría de formas (kata). Los competidores solamente pueden decir, si así lo desean, el nombre de la forma (kata) cuando hayan entrado al área de competencia o antes de empezar.
- En todas las categorías con música, no puede haber letra cantada ni efectos de sonido.
- Si un competidor se detiene durante su kata, no podrá iniciar de nuevo.
- Si un competidor suelta (deja caer) su arma, será descalificado.
- El competidor deberá portar uniforme tradicional, o el del equipo de su país.
- No se permite portar joyería; si algún aditamento no puede ser retirado, deberá ser cubierto con una cinta.
- Los jueces deberán inspeccionar todas las armas antes de iniciar la categoría.
- Los jueces deberán revisar los criterios de la categoría antes de iniciar el evento; y cualquier protesta sobre joyería, uniforme, o armas utilizadas será decidida antes de que inicie la competencia a fin de dar a los competidores la oportunidad de ajustarse a las reglas y evitar descalificaciones.
- En caso de empate en las categorías de: “estilo duro”, “estilo clásico” “estilo suave”, “Coreana” y “tradicional de veteranos”, los competidores deberán hacer una kata (forma) diferente para desempatar. En todas las categorías de armas, estilo libre (creativas) y extremas, podrán desempatar con la misma forma (kata).
- El orden en que compiten es determinado por un sorteo aleatorio. Los medallistas de oro y plata que defienden sus títulos, compiten al último.

No es indispensable que se encuentren los competidores para llevar a cabo el sorteo. Se anunciará por el sonido local la realización del sorteo y, en el mejor de los casos,



se dará un plazo de dos minutos entre el anuncio y el sorteo, mismo que se llevará a cabo a través del sistema de automatizado a la vista de quienes estén presentes.

En caso de que el torneo sea "A" el sorteo se hará a través del costalito de fichas, luego de que los competidores presentes hubiesen sacado su ficha, el juez central en presencia de los demás competidores y asistido por al menos un juez más, sacará la ficha del o de los competidores ausentes y les será asignado el lugar correspondiente.

2. **Competencia:** En el campeonato mundial todos los competidores participarán en las rondas eliminatorias. El orden de la competencia se decide por un sorteo aleatorio; los únicos sembrados serán los ganadores de las medallas de oro y plata del año previo (Nota: Debe ser en la misma categoría de edad, y no hay sembrados para la medalla de bronce).

Los cuatro mejores avanzarán a las finales.

En las finales el competidor que hubiese obtenido las calificaciones más altas durante las eliminatorias pasará al último, y la persona con las calificaciones más bajas pasará primero; sin embargo, las calificaciones obtenidas en las rondas preliminares no se llevan a las finales, sino que las calificaciones recibidas en la ronda final determinan quiénes serán los medallistas. Habrá un medallista de oro, uno de plata y uno de bronce.

En los torneos nacionales y regionales, pasarán todos los competidores en el orden ya establecido por el sorteo y al final se les dará la calificación al todos vigilando el criterio de desviación máxima.

3. **Requerimientos para el jueceo:** Los jueces revisarán los criterios de la división con los competidores antes de iniciar. Todas las dudas o preguntas sobre la música o movimientos cuestionables serán resueltas antes de que arranque la categoría.

Los jueces observarán a todos los competidores antes de otorgar calificaciones.

En virtud de que nuestro sistema de calificaciones está basado en comparativas, es imperativo observar a todos los participantes antes de decidir las calificaciones individuales.

Se utilizarán 3 jueces en los campeonatos (torneos).

Se aplica la regla del "Máximo dos centésimas de desviación". Esta regla se aplica para limitar que el impacto de una calificación sea significativamente diferente a la de los otros jueces.

Una vez terminada la división de forma (kata) y antes de que las calificaciones sean mostradas al competidor o a los espectadores, el juez central dirá: "Listos" y entonces: "Check" (Verificar), entonces los 3 jueces mostrarán entre ellos sus calificaciones.

El juez central observará las 3 calificaciones para determinar la calificación media (ej. 9.92, 9.96 y 9.95. El 9.95 sería la calificación media. Las demás calificaciones no deberán tener un diferencial mayor de 0.02 -dos centésimas- de tal manera que el 9.92 habrá de ser cambiado a 9.93).



Más allá de este ajuste obligatorio, los jueces no tienen permitido cambiar sus calificaciones. Si ninguna calificación rebasa el diferencial, no se hará ajuste alguno.

Después de hacer el ajuste si fuese necesario, el juez central dirá: "Score" (Calificación) y los 3 jueces mostrarán sus calificaciones al competidor a quien lleva el registro de calificaciones y a la audiencia.

El tomador de puntos siempre escribirá en el mismo orden las tres calificaciones de los jueces y hará una suma con las tres cifras. Así con todos los competidores de la categoría.

- 4. Formas estilo duro:** Estas formas deben capturar la esencia de los movimientos clásicos de las artes marciales, mostrando las técnicas tradicionales de manos, patadas, posiciones y movimientos. Se hace énfasis en la ejecución de la técnica, la aplicación de la técnica, equilibrio, velocidad, poder, posiciones sólidas (bien plantadas) y enfoque (concentración). Las formas se califican únicamente con estos criterios.

La adaptación de una forma es aceptable, siempre y cuando los movimientos adicionales sean de naturaleza tradicional.

En un campeonato internacional de WKC esperamos ver muchas variantes de formas tradicionales, siempre y cuando el competidor solamente haga movimientos tradicionales y no múltiples patadas, o combinaciones de patadas de giro, entonces serán calificadas sobre la ejecución de la forma.

- 5. Formas de estilo coreano:** Estas formas deben capturar la esencia de los patrones de estilo coreano. Sólo los movimientos tradicionales serán permitidos.

Las adaptaciones a formas tradicionales serán permitidas si los movimientos son de naturaleza tradicional.

En esta división veremos versiones de patrones de estilo coreano de ITF (Internacional Taekwondo Federation), WTF (World Taekwondo Federation), Tang Soo Do y otras artes marciales de naturaleza coreana.

La altura de las patadas dependerá del competidor en lo individual. En cualquier caso, los jueces habrán de calificar la buena técnica, poder y enfoque en todas las técnicas; de tal manera que las patadas serán calificadas por su técnica, no por su altura.

- 6. Formas chinas o de estilo suave:** Estas formas deben capturar la esencia de las artes marciales chinas o de estilo suave. Las dos artes marciales básicas serán Kung Fu y Wushu; sin embargo, existen otras clases de sistemas de estilo suave.

El énfasis se pone en criterios tradicionales de técnicas bien fluidas y demostración de equilibrio, velocidad, enfoque y poder.

Esta no es una categoría de estilo libre. Se permiten los movimientos de tipo gimnástico, siempre que sean prácticos y estén contenidos en el estilo Wushu.

\*Una forma tradicional de Kung fu podría ser tan "dura" como un kata de estilo japonés; la diferencia la constituyen las técnicas circulares.



7. **Formas de estilo libre:** Esta categoría incluye artes marciales contemporáneas que han evolucionado a través de los últimos 30 años. Estas técnicas pueden ser adicionadas a las formas tradicionales, o la forma puede ser desarrollada en su totalidad por el competidor. Sólo pueden ser utilizadas técnicas que hayan sido originadas en artes marciales.

Se permiten las patadas de giro, saltando, múltiples; abrirse de piernas y técnicas de manogirando.

No se permiten movimientos gimnásticos; ni movimientos de artes marciales que tengan su origen en la gimnasia.

La música es opcional en esta categoría. La música no debe tener letra ni efectos de sonido.

Los competidores son calificados por su técnica buena y sólida, equilibrio, velocidad, poder y enfoque.

En ningún momento un competidor habrá de quedar invertido más allá de paralelo al piso. (No hay patadas aéreas, ni kip ups). Los competidores tampoco pueden girar más de 360 grados en el aire.

8. **Formas extremas:** Esta división permite a los competidores desarrollar cualquier movimiento ya sea originado en artes marciales tradicionales, contemporáneos o de alguna otra clase. Los competidores deben desarrollar al menos una técnica que incluya un movimiento invertido, o un giro en el aire mayor a 360 grados.

El énfasis está sobre la calidad de la ejecución de las técnicas y movimientos, habilidades en las artes marciales, equilibrio, velocidad, poder grado de dificultad y espectacularidad.

Debe utilizarse música en esta categoría. La música no debe tener letra ni efectos de sonido.

Los jueces pueden tomar en cuenta qué tan bien la kata corresponde con la música.

No se pueden utilizar accesorios para el escenario (decoración), ni armas; y los competidores deben mantener su uniforme completo en todo momento dentro del área.

9. **Formas tradicionales de veteranos:** esta división de formas está abierta a cualquier estilo de forma tradicional, ya sea estilo duro, suave o coreano; pero no se permiten formas de estilo libre ni extremo.

Los competidores deben usar solo técnicas tradicionales basadas en el estilo que realizan.

Los jueces y los competidores deben estar conscientes de que esta división tradicional abarca formas basados en Japón, Corea y China.



10. **Formas de armas tradicionales:** En esta división se deben capturar la esencia de los movimientos clásicos de artes marciales y las técnicas tradicionales con arma. Se pone énfasis en la ejecución y la aplicación de la técnica; el equilibrio, la velocidad, la potencia, las posiciones sólidas y el enfoque.

Todas las armas utilizadas deben ser de naturaleza tradicional (No se permite alterar o aligerar las armas, ni las armas de plástico, no deben tener filo ninguna de las armas).

Las modificaciones a los kata (formas) son aceptables, siempre y cuando sólo incluyan técnicas tradicionales.

WKC es una organización abierta, podemos ver adaptaciones a las formas tradicionales; sin embargo, no se permite soltar el arma, giros complicados, ni lanzar el arma.

El juez central inspeccionará todas las armas antes de que comience la división.

11. **Formas de armas creativas:** En esta división los competidores tienen la oportunidad de incluir técnicas de artes marciales contemporáneas y los movimientos incluyen, por ejemplo, giros con una mano o pases complicados del arma alrededor del cuerpo y ambos simultáneamente.

Los competidores pueden usar armas recientes del tipo más ligeras, reciente mano factura.

El competidor no puede soltar el arma, hacer lanzamientos, giros en la palma, ni movimientos gimnásticos.

Los competidores serán juzgados por la ejecución de la técnica, equilibrio, velocidad, potencia, posiciones sólidas y enfoque.

Esta división permite a los competidores un puente entre las divisiones de armas tradicionales y la división de armas musicales abiertas. Se permiten giros y pases complicados; sin embargo, los competidores de todos modos deben demostrar una buena técnica de artes marciales.

12. **Armas abiertas/musicales:** Aunque los competidores pueden usar cualquier tipo de artes marciales o movimiento gimnástico en su kata, se deben demostrar sólidas habilidades básicas de artes marciales. En esta división, los jueces buscan, equilibrio, poder y la concentración.

Los competidores tienen la opción de usar música y pueden usar cualquier lanzamiento, soltar el arma, o movimiento gimnástico. La música no debe tener letra ni efectos de sonido.

Los jueces pueden tomar en cuenta qué tan bien corresponde la forma a la música.

13. **Formas tradicionales por equipo:** Adultos/Juniors. Esta división está abierta a equipos de 2 a 5 competidores. Los competidores del equipo pueden ser de cualquier edad o género.



Un equipo junior debe estar compuesto solo por competidores junior (17 años y menores). En la división de adultos, un equipo puede llevar a 1 competidor junior.

Los equipos pueden competir con formas de estilo tradicional, duro, suave o coreano.

Todas las técnicas y movimientos deben capturar la esencia de las artes marciales clásicas.

Los jueces buscan sincronización, ejecución de la técnica, poder general del equipo, equilibrio, velocidad y enfoque.

Esta división está abierta a competidores de todas las edades.

Los equipos pueden usar varios ángulos y comienzos escalonados con la intención de demostrar creatividad y espectacularidad.

**14. Formas de equipo abierto:** Esta división está abierta a equipos de 2 a 5 competidores.

Los competidores en el equipo pueden ser de cualquier edad o género.

Los jueces buscan sincronización, espectacularidad, velocidad de las técnicas, grado de dificultad, ejecución de las técnicas, poder general del equipo, equilibrio, velocidad y enfoque.

Se permite utilizar música, así como armas en esta división.

No se pueden utilizar accesorios (decoración). Los competidores podrán, ocasionalmente, hacer movimientos o técnicas individuales; sin embargo, el concepto general seguirá siendo una forma de "equipo" y no una demostración.

**15. Kata clásica:** Esta división mostrará los patrones tradicionales de los sistemas de Karate reconocidos de Japón (Shotokan, Shito-Ryu, Goju-Ryu, Wado-Ryu, Chito-Ryu) y Okinawa (Shorin-Ryu, Isshin-Ryu, Goju-Ryu, Uechi-Ryu, Ryuei-Ryu).

Los competidores DEBEN realizar un kata reconocido sin alterar, de uno de los sistemas anteriores y no se permiten adiciones ni omisiones de movimientos.

Se permiten variaciones conforme a las escuelas, siempre que los movimientos mantengan la integridad estructural del kata original.

Los competidores serán juzgados por el enfoque, impacto (kime), la ejecución adecuada de la técnica (golpes, patadas y posiciones), respiración adecuada y rotación de la cadera.

Sólo se permite un MÁXIMO DE 4 KIAI; las patadas a pie firme no deben rebasar la altura del hombro del competidor.



Los competidores deben decir el nombre del kata que habrán de realizar antes de comenzar.

A diferencia de las categorías de estilo duro o tradicionales, los competidores sólo deben realizar katas no modificados de los sistemas de karate japonés o de Okinawa.

Se recomienda enfáticamente a los competidores que eligen alterar, modificar, agregar o eliminar movimientos de kata clásicos, que mejor se inscriban en las categorías de estilo duro o tradicional, ya que estos cambios en el kata pueden resultar en una descalificación.

