

Reglas WKU de pelea a puntos (Pointfighting)

Contenido

Responsabilidades del Competidor.....	3
Uniforme y Equipo de Protección.....	3
Equipo de Protección Obligatorio.....	3
Equipo Opcional:.....	4
Responsabilidades del Coach:.....	4
Edad y Peso:.....	4
Tolerancia:.....	5
Examinación Médica:.....	5
Protesta:.....	5
Divisiones de Edad y Peso:.....	6
Competición por Equipos:.....	6
Divisiones de peso en equipo para niños:.....	6
Clases de Peso en Equipo para Juniors y Adultos:.....	7
Calificación del equipo y tiempo:.....	7
Responsabilidades del Árbitro:.....	7
Los árbitros no pueden:.....	8
Comprobación del equipo:.....	8
Tiempo de Rounds y Áreas de contacto:.....	8
Empates.....	9
Comienzo del encuentro:.....	9
Puntos a Otorgar.....	9
Fin de la competencia:.....	9
Qué es un Punto:.....	10
Competidor caído.....	10
Cantidad de contacto:.....	10
Áreas Puntuables.....	10
Técnicas Legales.....	10
Técnicas Prohibidas:.....	11
Marcación de Puntos por el Árbitro.....	11
Fuera del Ring/Regla de Salida.....	11
Señales de Mano del Árbitro de Esquina.....	11
Señales de Mano del Árbitro Central para Amonestaciones.....	12

Amonestaciones	12
Equipo de protección obligatorio:	12

Responsabilidades del Competidor.

- Es responsabilidad del competidor conocer el reglamento y estar listo para competir cuando lo llamen.
- Todo competidor debe poseer su gafete de identificación en todo momento para tener acceso al área de competencia cuando sea llamado por el referee. El gafete, aparte de mostrar su identificación, tendrá prueba de las categorías en las que está registrado para competir.
- Si el coach de un competidor desea que haya un cambio de referee en cierta área, deberá ser solicitado antes de que la pelea comience. Deberán pedirlo al referee central o al Jefe de Jueces de una manera amable y con actitud deportiva.

Uniforme y Equipo de Protección

- Todo competidor deberá portar el uniforme adecuado para su categoría.
- El top de todo competidor debe tener mangas que cubran los codos, como mínimo.
- Los pantalones del competidor deberán ser hasta los talones, sin cierres o botones.
- Los uniformes tradicionales están permitidos.
- La cintura siempre deberá estar a la vista, incluso cuando el competidor decida no portar una cinta. Si el competidor usa su top por fuera del pantalón (sin fajar), deberá usar su cinta.
- Cualquier artefacto de metal que pueda causar lesiones en su oponente estará prohibido. Piercings, cadenas, relojes o aretes no están permitidos.
- Parches o logos de sus respectivas escuelas, patrocinadores o asociaciones están permitidas, siempre y cuando no tengan contenido ofensivo al público.
- Diademas y redes para cabello no están permitidas, ya que pueden caerse del cabello al suelo y causar accidentes. El cabello largo deberá ser recogido con una liga.
- Las uñas de las manos y los pies deberán ser cortadas para evitar cortes de piel al oponente.

Equipo de Protección Obligatorio

- Todo competidor debe contar con su propio equipo de protección
- Todo equipo de protección debe estar en buen estado
- El casco debe proteger la parte superior y posterior de la cabeza. Es preferido que usen Kwon Socklite, SAP, Adidas o Top Ten. Los competidores deberán tener un (1) casco rojo y un (1) casco azul. Los cascos de espuma no están permitidos.
- Protector Bucal. (Los protectores con enlace no se permiten)
- Las competidoras femeniles de 13 años en adelante deben de utilizar peto debajo del top del uniforme.
- Los guantes de mano abierta deben de cubrir todos los dedos.
- Todos los competidores deben de usar protector genital (varonil y femenil) y debe de vestirse debajo de los pantalones.

- Espinilleras. Deben de ser utilizadas debajo del pantalón. No se permiten espinilleras con empeine.
- Los zapatos deben de cubrir los costados, talón y empeine incluyendo los dedos.

Equipo Opcional:

- Vendas para manos con una longitud máxima de 4.5 metros.
- Coderas, Ante-braceras y Rodilleras.
- Peto para competidoras femeniles menores a los 12 años es altamente recomendable.
- Zapatos Kwon o Ring star diseñados para Point Fighting.
- Mica de acrílico son permitidas únicamente en las categorías de Niños y Juniors.
- Únicamente se permiten “Anteojos deportivos” en las categorías de Niños y Juniors y deben de ser usados debajo del casco con protector facial.

Responsabilidades del Coach:

- Cada Coach debe vestir los pants de su equipo o país. Si no se encuentra vestido acorde a esta regla tiene dos (2) minutos para ponerse el pants oficial o será removido del ring.
- Los Coaches deben vestir zapatos deportivos limpios.
- Las sandalias, chanclas, shorts, gorras deportivas, lentes oscuros y teléfonos o artículos con música no son permitidos en el área de coaching.
- El o la Coach debe de permanecer sentado todo el tiempo que dure el encuentro y comportarse de manera disciplinada y con conducta deportiva todo el tiempo.
- Cualquier coach que no siga las instrucciones del Juez Central puede recibir una amonestación o incluso descalificar a su competidor.
- Durante las eliminatorias solo se permite un (1) coach en el área designada. En las finales y en las competencias de Equipos se permiten dos (2) coaches.
- Solamente al o a los Coaches se les permite hacer una protesta oficial. (Ver Protesta).
- El Coach puede tirar la toalla si quiere retirar a su competidor(a) de la pelea.

Edad y Peso:

- La edad oficial del (la) Competidor(a) es al 30 de junio de la temporada actual y es la edad oficial para competir toda la temporada de ese año.
- Únicamente los Veteranos y Ejecutivos está permitido que compitan en una (1) división de edad más baja. (ej. Un atleta que compite en 35+ años puede competir en 18+ además de competir en 35+)
- Nadie puede competir en una división diferente a la de su peso, ni hacia arriba o abajo.
- El pesaje debe de haberse hecho por lo menos 2 horas antes al inicio de la primera pelea de su categoría.

- Cuando sea posible, un grupo voluntario de Referees, preferentemente de países diferentes, supervisará el pesaje en torneos internacionales el día anterior a las competencias.

Tolerancia:

- Generalmente no hay tolerancia en el peso. Solamente en la categoría de Niños les dará medio kilo de tolerancia en el peso.
- **Regla para el Mundial.** Únicamente se permiten cuatro (4) participantes por país por cada categoría de peso.

Examinación Médica:

- Todos los Competidores deben presentar un certificado médico, firmado por el médico, no mayor a 12 meses del día de las competencias. De no ser así, el competidor debe de pasar a chequeo médico con el doctor del torneo quién será designado por el promotor del torneo. Cuando sea un evento con competidores de ambos sexos, los chequeos deben de realizarse en cuartos separados de ser posible o serán hechos de manera individual con competidores del mismo sexo en determinados horarios.
- **Regla para el mundial.** Si un competidor no tiene su Pasaporte de competencias con el sello oficial del año a la hora de hacer el chequeo médico y pesaje en el torneo, no se le permitirá competir.

Protesta:

- El marcador de los Jueces es definitivo.
- Las Protestas sobre la decisión de un Juez será aceptada únicamente en caso de que las reglas de competencia no se hayan aplicado correctamente.
- El veredicto de uno o varios jueces dado al final de una división será final y únicamente se puede alterar en caso de que el Juez central y el Supervisor Encuentren que alguna de las siguientes circunstancias ha ocurrido:
 1. Una conspiración ha tenido lugar o un acuerdo ilegal ha ocurrido y esto ha dado el resultado del encuentro.
 2. Una violación clara a las reglas y regulaciones que afecten directamente el resultado del encuentro ha ocurrido.
- La protesta será dirigida al Juez central e indicará el motivo de ésta de manera respetuosa junto con cualquier prueba de que se ha tomado una decisión equivocada (el video no será aceptado). La protesta debe estar acompañado de una tasa de tramitación de cien (100) euros. La cuota será devuelta si la protesta es válida.
- La cuota de protesta será transferida a la cuenta bancaria para la formación de futuros jueces.

- El inspector de ring decidirá sobre la protesta después de escuchar las pruebas de protesta y los jueces en cuestión. (El video no será aceptado). Su decisión es definitiva.
- Las decisiones del médico oficial pueden estar sujetas a protestas si el segundo doctor está presente en el evento. El segundo Doctor tomará una decisión sobre la protesta.

Divisiones de Edad y Peso:

- Niñas hasta 12 años de edad y menos. -25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, + 50kg
- Niños de 12 años de edad y menos -25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, + 50kg
- Chicas Junior 13-17 años. -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, + 60kg
- Chicos Junior 13-17 años. -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, + 70kg.
- Mujeres 18-34 años. -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, + 65kg
- Hombres 18-34 años / -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -85kg, -90kg, + 90kg.
- Mujeres veteranas 35-44 años / -60kg, + 60kg.
- Hombres veteranos 35-44 años / -75kg, -85kg, + 85kg.
- Mujeres Ejecutivas de 45 años y más / -60kg, + 60kg.
- Hombres Ejecutivos de 45 años y más / -80kg, + 80kg.

Competición por Equipos:

- Los Equipos Femeninos consisten en tres (3) miembros de (niños, jóvenes y adultos).
- Los Equipos Masculinos constan de cinco (5) miembros de (niños, jóvenes y adultos).
- Se permite a cada equipo un (1) competidor suplente, en caso de que un miembro del equipo se lesiona durante la competencia.
- El entrenador del equipo que sea el ganador del sorteo de monedas tendrá la opción de decidir si quieren enviar su primer competidor o si tienen la oposición, después de la primera pelea, los entrenadores del equipo deben turnarse para enviar a su próximo competidor.

Divisiones de peso en equipo para niños:

- El entrenador del equipo tiene la opción de elegir entre dos (2) divisiones de peso separadas para llenar un lugar. (Por ejemplo, un entrenador de equipo de las niñas puede elegir ya sea un -25kg o -35kg).
- Divisiones de niñas: 1x -25kg o -35kg / 1x -40kg o -45kg / 1x -50kg o +50kg.
- Divisiones de niños: 1x -25kg o -30kg / 1x -35kg o -40kg / 2x -45kg o - 50kg / 1x + 50kg.
- Los entrenadores de equipo no tienen que seguir un orden específico cuando deciden qué división de peso quieren enviar. Pero una vez que un Entrenador del Equipo envía a su competidor, el entrenador contrario deberá igualar a su competidor de la misma división de peso.

Clases de Peso en Equipo para Juniors y Adultos:

- No hay divisiones de peso en la competición Junior y Adulto.
- Los entrenadores de equipo elegirán a sus competidores alternativamente igualando las divisiones de peso de ambos equipos.

Calificación del equipo y tiempo:

- La puntuación del equipo se basa en puntos.
- La duración de cada pelea por equipos es de dos (2) minutos.
- Todas las advertencias son para la pelea individual solamente y no se transfieren al próximo encuentro.
- En caso de que el resultado termine en empate, los últimos dos competidores pelearán un round extra de 1 minuto. Si al concluir el minute extra persiste el empate, se peleará a muerte súbita y el primer punto gana.

Responsabilidades del Árbitro:

- Los Árbitros Centrales deben hacer que el Doctor inspeccione las lesiones de los competidores incluso si son lesiones menores y tratarán de supervisarlos a lo largo de las peleas.
- Los árbitros no pueden decidir cuán grave está un competidor lesionado.
- Si un competidor se lesiona. El Competidor, Doctor o Entrenador puede detener la pelea.
- Para situaciones diferentes a la lesión de un competidor, únicamente el Árbitro Central o el Supervisor tienen el derecho de detener la pelea.
- Cada encuentro debe de tener un Árbitro Central y dos (2) Árbitros de Esquina en esquinas opuestas. Los tres (3) Árbitros deben de moverse continuamente durante el encuentro poniéndose en una buena posición para ver el contacto de ambos competidores. Los Árbitros de Esquina deben de permanecer fuera del área de competencia para que los competidores y el Árbitro Central tengan espacio para moverse.
- El juez central debe ser el juez más experimentado en el ring y tener pleno conocimiento en las reglas y el orden de la competencia. Promueve la seguridad de los competidores, hace cumplir las reglas y garantiza el juego limpio.
- El juez Central inicia y detiene la pelea, otorga puntos, toma las decisiones de amonestación, administra la puntuación de los otros jueces, comunica claramente con el cronometrador y tomador de puntos y anuncia al ganador de cada pelea.
- Poderes Agregados del Árbitro Central: 1) El encuentro empieza y termina solo con su orden (no la del cronometrador). 2) Tiene la decisión final sobre cualquier disputa sobre la puntuación. 3) Tiene el poder de emitir amonestaciones y otorgar puntos de penalización sin una decisión mayoritaria al Competidor o Coach. 4) Puede anular una decisión hecha por mayoría únicamente para dar una amonestación. 5) Automáticamente tiene poder para descalificar a un Competidor que reciba cuatro (4) Puntos de advertencia. 6) Tiene poder para emitir tiempos fuera. Un competidor puede pedir un Tiempo Fuera (para fijar el equipo o una posible lesión), pero es la decisión del juez central emitir uno.
- La descalificación de un competidor, cuando no se trate de descalificación automática, es determinado solo por la mayoría de voto de los tres (3) Árbitros.

- Una vez que el Árbitro central llame a un Competidor y no esté en al lado del ring y listo para la competencia, se aplica la regla de cuatro (4) minutos.
- Una vez que el Árbitro central llame a un Competidor que no está presente, que no está listo o no tiene el equipo adecuado, la regla de los cuatro (4) minutos se aplica.
- La regla de cuatro (4) minutos: El Árbitro Central le dirá al Cronometrador que inicie el conteo y después de cada minuto si el competidor no está junto al ring o con el equipo adecuado recibirán una (1) advertencia. Después de los 2 minutos recibirá otra advertencia, después del tercer minuto un (-1) punto en contra será concedido. Después de los cuatro (4) minutos el competidor automáticamente será descalificado.
- En caso de que un golpe maree al competidor, el Árbitro debe de parar el encuentro y preguntarle a los Árbitros de Esquina “lo que vieron y si fue una técnica ilegal o un accidente”. Una técnica ilegal resultará en una amonestación al ofensor y si es “accidente” no tendrá ninguna consecuencia.
- Si un Competidor es lesionado por causa del oponente y la pelea termina debido a la lesión, el competidor lesionado es declarado ganador. En el caso de un accidente, se declara ganador al competidor con el mayor número de puntos. Si la puntuación es un empate, el competidor no lesionado es declarado ganador.
- Si un Competidor está fuera de condición, el juez central parará el reloj y consultará a los jueces su opinión y podrá detener la competencia con un RSC (Referee Stopping Contest).
- Si un competidor sale de los límites a propósito o se niega al contacto, el juez central tiene la opción de añadir diez (10) segundos al reloj. Esto está separado de otras violaciones.

Los árbitros no pueden:

- Descalificar a un Competidor por cualquier motivo que no sea el indicado en el capítulo anterior o mencionado aquí.
- Imponer, cambiar o alterar cualquiera de las reglas en cualquier momento.

Comprobación del equipo:

- Los Árbitros de esquina revisarán el equipo de seguridad de los competidores de la cabeza a los pies.
- Los competidores que no permitan a los jueces comprobar cualquier equipo, o equipos cubiertos tales como una rodilla de plástico o metal duro, tobillo y muñeca, serán automáticamente descalificados.
- Las mujeres que usan protección de pecho y de ingle se comprueban con previo consentimiento.
- -En caso de lesión, si se encontró que el competidor no tenía el equipo de seguridad o si no es el correcto, será descalificado.

Tiempo de Rounds y Áreas de contacto:

- Eliminatorias - Un (1) round de dos (2) minutos de tiempo límite.
- Finales - Dos (2) rounds de dos (2) minutos de tiempo en cada round con un (1) minuto de descanso entre rounds.

Empates.

- Si el encuentro termina en empate en el marcador, eliminatoria o encuentro final, no habrá descanso y la competencia continuará con un (1) round de un (1) minuto para romper el empate.
- Si al terminar el minuto extra persiste el empate, no habrá descanso y el primer competidor que anote un punto será declarado ganador del encuentro.

Comienzo del encuentro:

- El juez central tomará su lugar en el centro del ring frente a la mesa de puntuación. Una vez que los competidores hayan pasado por la revisión de equipo de seguridad, la pelea está lista para comenzar.
- El juez central verificará que los Entrenadores estén sentados y en las esquinas y que los Jueces de Esquina y Cronometrista estén haciendo contacto visual con el juez central.
- El juez central pedirá a los competidores que toquen los guantes y luego de vuelta a sus líneas de salida rojas o azules.
- -El juez central grita "tiempo dentro" y decir inmediatamente "pelea".
- El reloj debe continuar corriendo durante todo el encuentro hasta que el juez central le dice al Cronometrador que "detenga el tiempo". (Normalmente para que un competidor arregle su equipo o cuando el juez central emita una advertencia.)
- El reloj seguirá corriendo aun cuando el Juez Central le pida a los competidores que paren para marcar los puntos.

Puntos a Otorgar.

- El Árbitro Central se dirigirá a los competidores como Rojo y Azul cuando otorgue puntos, amonestaciones y ganador(a) del encuentro.
- El Árbitro central dirá "alto" cuando él/ella o alguno de los Árbitros de Esquina vea un punto y levante la mano como señal de que vio algo, el reloj seguirá corriendo.
- Los tres (3) árbitros deben responder rápidamente a la señal de mano cuando el Árbitro Central grite "alto" durante el encuentro. (Ver el apartado de señal de manos).
- Si hay un retraso al momento de dar el voto de parte de alguno de los árbitros de esquina cuando el juez diga alto, el Árbitro central tiene el poder de anularlo o no hacer caso a ese señalamiento.

Fin de la competencia:

- El encuentro termina cuando el tiempo ha expirado y sólo cuando el juez central dice "detener" o "tiempo". El Cronometrador también lanzará la bolsa cerca de los pies de los competidores cuando expire el tiempo.
- El Árbitro Central todavía puede otorgar menos puntos o advertencias después de que el tiempo haya terminado, sólo cuando ha habido un intercambio de técnicas segundos antes de que haya expirado el tiempo.
- El encuentro terminará antes de tiempo si existe una diferencia de 10 puntos o más en el marcador, excepto en las finales donde se peleará el tiempo completo.

- Cuando el encuentro termine, el juez central tomará una mano de cada competidor y levantará la mano del ganador.

Qué es un Punto:

- Un punto (s) es una técnica de Artes Marciales que es anotada por el Competidor, dentro del área, en posición vertical, con buen equilibrio, técnica controlada y hacer contacto visual en el área objetivo.
- El competidor todavía puede anotar puntos si los jueces sienten que fue lanzado o empujado al suelo.
- Todas las técnicas de mano = 1 punto
- Barrida al pie = 1 punto (una barrida al pie o una barrida girando debe ser en posición vertical y hacer contacto con el pie de sus oponentes por debajo del tobillo en el interior del pie o talón al talón. El oponente es barrido si su equilibrio está comprometido y al menos tres (3) partes de su cuerpo tocan el piso.
- Patada al cuerpo = 1 punto
- Patada a la cabeza = 2 puntos
- Patada de giro al cuerpo = 2 puntos
- Patada de giro la cabeza saltando = 3 puntos

Competidor caído

- Un competidor que ha caído al piso puede ser conectado con una técnica legal de mano a un área legal dentro de los tres (3) segundos después de haber caído.
- Si no hay intercambio de técnicas el Árbitro Central dirá "alto" y hará que el competidor caído se levante y continúe el encuentro.
- Un competidor caído no puede intentar patear a su oponente para evitar que lo golpeen. Si hace eso resultará en una (1) amonestación.

Cantidad de contacto:

- Sólo se permite el contacto ligero a moderado en las áreas de puntuación.

Áreas Puntuables

- Las áreas legales son: La totalidad de la cabeza y la cara, (incluyendo el protector facial). No la nuca.
- El frente y costados del cuerpo arriba de la cinta y los riñones.
- Barridas abajo del tobillo.

Técnicas Legales

- Jab, golpe recto con la mano de atrás, golpe de revés, canto de la mano o tajo, patada de frente, patada de lado, patada de giro recto, patada de giro circular, patada de empeine o redonda, patada de gancho, patada creciente, patada descendente o de hacha, barrida, barrida girando, patadas saltando (de lado, redonda de gancho o de giro recto o de giro circular).

Técnicas Prohibidas:

- Palma de la mano, Golpe de revés girando, ataque con mano de cuchillo (dedos), codazos y rodillazos, empujar con manos o guantes, patadas bajas y golpes debajo de la cintura o detrás del cuerpo, cabezazos, arañazos, morder, escupir, ataques verbales hacia los jueces u oponente, contacto excesivo, empujar, comportamiento agresivo, huir del ring, barridas arriba del tobillo.

Marcación de Puntos por el Árbitro

- Los puntos serán otorgados por mayoría de jueces. Incluso aunque la mayoría de los jueces no marquen la misma técnica que el competidor marcó siempre y cuando los jueces marquen punto al mismo competidor. Si esto ocurriese entonces el Árbitro Central otorgará “el menor del margen de los 2 puntos” marcados.
 - Ejemplo A: Si el competidor Azul recibe dos (2) puntos por un árbitro y un (1) punto por otro, entonces le será otorgado un (1) punto.
 - Ejemplo B: Si el competidor Azul recibe tres (3) puntos por un árbitro y un (1) punto por otro, entonces le será otorgado un (1) punto.
 - Ejemplo C: Si el competidor Azul recibe tres (3) puntos por un árbitro y dos (2) puntos por otro, entonces le será otorgado dos (2) puntos.
 - Ejemplo D: Si el competidor Azul recibe tres (3) puntos por un árbitro, dos (2) puntos por el segundo árbitro y un (1) punto por el tercer árbitro, entonces le será otorgado dos (2) puntos.
- Si ambos competidores marcan al mismo tiempo, entonces ambos recibirán un (1) punto.
- Un competidor no puede recibir una amonestación y un punto en la misma acción. Cualquier amonestación anula el (los) punto(s).
- Un competidor puede recibir punto(s) por marcar con la técnica apropiada y otro punto por una amonestación marcada a su oponente.
- Los Árbitros tiene permitido mostrar los puntos marcados con los dedos de una mano y con la otra al competidor que comete la falta. Ejemplo A: Un Árbitro quiere dar un (1) punto al competidor Rojo una amonestación por contacto excesivo o por pegar después de alto.

Fuera del Ring/Regla de Salida

- Se considera al competidor fuera del Ring cuando un (1) pie está totalmente fuera del área de competencia.
- El competidor atacante puede marcar puntos aun cuando el oponente se encuentre fuera del ring, siempre y cuando anote el punto antes de que el Árbitro Central pare la acción.

Señales de Mano del Árbitro de Esquina.

- Si, vi el punto: Levanta la mano del lado del competidor que marcó punto (azul o rojo) y muestra con los dedos la cantidad de puntos
- No vi que hubiera contacto: Ambas manos cruzadas enfrente de la cara.
- No Punto. Ambas manos cruzadas frente a las piernas.
- -Salida: Cuando un competidor sale del ring apunta con la mano hacia el la línea del ring y mueve el brazo siguiendo la línea.

- Punto Simultaneo: Levanta ambas manos y muestra los puntos con los dedos.
- Técnica Ilegal: Levanta la mano y haz un círculo.

Señales de Mano del Árbitro Central para Amonestaciones.

- El Árbitro Central debe decirle al Cronometrador que “detenga el tiempo” para informarle al competidor porque está siendo amonestado. Entonces le mostrará la señal de manos correspondiente a la falta y después moverá el dedo índice de lado a lado diciendo “no”.
 - Señal de Manos para Amonestación:
 - Exceso de Contacto: Golpea la mano.
 - Golpear en Área Ilegal: Apuntar el Área del Cuerpo.
 - Marcación Sin Vista: Voltar el cuerpo y tirar un Golpe o Patada, según sea el caso.
 - Agarre: Agarra tu propio brazo y jala.
 - Correr o Dar la Espalda: Imitar el movimiento.
 - Hablar Durante la Pelea: Juntar y separar el pulgar con los dedos.

Amonestaciones

- Amonestaciones por: Conducta Antideportiva por el Coach, Equipo de Protección Inapropiado, Técnicas Ilegales, Salida del Ring, Hablar durante la Pelea, etc. son acumulativas al Competidor.
- Las amonestaciones se acumularán durante todo el encuentro. (Las finales son a dos (2) rounds).
- Únicamente en encuentros por equipos las amonestaciones no se acumularán en la siguiente pelea del equipo.
- Si el Árbitro Central encuentra que la severidad de la primera violación a las reglas es muy severa, entonces un (1) punto en contra será otorgado al oponente de manera inmediata convirtiéndose así en la segunda amonestación y la primera amonestación quedará anulada. Ejemplos: Caer de manera continua, pegar extremadamente tarde o contacto excesivo)
- Únicamente una amonestación es permitida antes de otorgar puntos en contra. Después de otorgar la primera amonestación, se otorgará un punto por cada amonestación subsecuente. Si un competidor recibe cuatro (4) amonestaciones (tres puntos en contra) en cualquier encuentro, el/la competidor(a) será descalificado (a).

Equipo de protección obligatorio: Casco Kwon Shoclite, Sap X-Fighter o Top Ten Avantgarde. Los competidores deberán contar con un (1) casco rojo y un (1) casco azul. Los protectores de foamy no serán permitidos. El protector de pecho para las mujeres de 13 años en adelante deberán usarse debajo de la ropa. Los suspensorios para hombres y mujeres deberán usarse debajo de los pantalones. Los guantes de mano abierta deberán proteger dedos y pulgar. Los zapatos deberán proteger los costados, talón y empeine, incluyendo los dedos. Las espinlleras deberán usarse debajo de los pantalones. No se permiten espinlleras con empeine.