

"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

REGLAMENTO OFICIAL TOP CAPITAL

DEPORTE: KICK BOXING

MODALIDAD: LOW KICK, K1

SISTEMA DE COMPETENCIA POR NIVEL:

I. CLASIFICACIÓN DE DEPORTISTAS POR EXPERIENCIA EN CLASES:

Debutante Clase D: Desde Primera pelea y hasta máximo cinco peleas realizadas y/o tres combates ganados es considerado debutante, los combates se realizan siempre con protección completa incluyendo casco y tibiales obligatorio.

Aficionado clase C entrante: Desde la tercera hasta la sexta pelea ganada o un máximo de 10 combates en total, Se considera clase C novato. Protección casco y tibiales.

Aficionado clase C saliente: Desde la sexta pelea hasta la novena pelea ganada o 15 combates realizados en total, se considera clase C avanzado. Protección tibiales y casco obligatorio.

Semi Pro clase B: Desde la décima hasta la doceava pelea ganada y/o 20 combates en total, Se considera clase B. En la Modalidad de K1 el uso de protección de cabeza será previo acuerdo entre los deportistas y entrenadores. En la modalidad de Muay Thai los combates se realizan siempre con protección completa incluyendo casco, coderas, pechera y tibiales obligatorio.

Profesional Clase A: El paso de B a A es libre y no es obligatorio. Un luchador clase A no puede regresar a la clase B, una vez obtenida la clase A, siempre será A.

Las excepciones sólo podrán concederse por el comité técnico de la Federación Colombiana de Kick Boxing y/o sus delegados para el torneo. Las solicitudes de excepciones deberán ser presentadas por escrito al comité técnico. Quien puede decidir si un peleador sube de clase de acuerdo con su experiencia y su record en deportes de combates, por ejemplo, en Boxeo, MMA, Sanda, Kyokushin, etc.

- 1- Torneo Clase D y C: (SIEMPRE DEBE USARSE LA PROTECCIÓN COMPLETA).
- Mínimo 4 peleadores (máximo 2 combates) "DEFINIR 3 Y 4 PUESTO"
- Rounds 3x2x1 minuto de descanso
- 2- Torneo Clase B:(LOS COMBATES SERÁN SIEMPRE CON PROTECCIÓN TIBIAL).
- Máximo 8 peleadores (máximo 3 combates)
- Round 3x3x1 minuto de descanso



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

La clasificación por niveles principiante, intermedio, avanzado y amateur serán homologados por experiencia y tiempo de practica a las clases antes expuestas, este torneo registrara la base de datos de los participantes que se incluirán en la base de datos general de la FCKB, clasificara a los participantes en cada clase para establecer el ranking nacional.

DURACIÓN DE LOS COMBATES:

- 1. Debutantes Clase D y C: 3 rondas x 2 minutos x 1 minuto de descanso
- 2. Clase B: 3 rondas x 3 minutos x 1 minuto de descanso

CATEGORÍAS DE PESO DE KICK BOXING:

1. Peso Paja: hasta 54,0 kg

2. Peso Mosca: de 54,1 a 57,0 kg

3. Peso Gallo: de 57,1 a 60,0 kg

4. Peso Pluma: de 60,1 a 63,0 kg

5. Peso Ligero junior: de 63,1 a 66,0 kg

6. Peso Ligero: 66,1 a 69,0 kg

7. Peso Welter junior: de 69,1 a 72,0 kg

8. Peso Welter: de 72,1 a 75,0 kg

9. Peso Mediano: de 75,1 a 78,0 kg

10. Peso Crucero: de 78,1 a 81,0 kg

11. Peso Semi Pesado: de 81,1 a 85,0 kg

10. Peso Pesado: de 85,1 kg para adelante

- Los deportistas deben cumplir con el rango de peso antes enunciado al momento del pesaje oficial, no se harán segundos pesajes ni se dará tiempo para bajar de peso.
- Debe haber mínimo cuatro competidores para que se abra la categoría de lo contrario el competidor puede participar en la categoría inmediatamente siguiente a su categoría de peso y en el mismo nivel o Clase.



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

REGLAS GENERALES PARA PELEAS DE KICK BOXING:

- Ambos peleadores deben estar en el peso margen de la categoría. El pesaje se realiza el mismo día de la competencia.
- Si en el combate final para definir primer y segundo lugar, uno de los finalistas presenta una incapacidad médica y no puede pelear la final, uno de los peleadores de la semifinal o cuartos de final que esté en condiciones médicas para pelear tendrá una nueva oportunidad de combatir la final para la medalla.
- Cuando las lesiones (tales como heridas abiertas) se presenten durante el combate, el tiempo se detiene y bajo autorización del árbitro los heridos serán tratados por el doctor del ring. El médico decide si el peleador puede continuar.

EL ÁRBITRO USARA LOS SIGUIENTES COMANDOS:

FIGHT, STOP y BREAK.

- Después de la orden de STOP, el árbitro dice FIGHT para que los competidores retomen el combate.
- Después de la orden BREAK el árbitro dice FIGHT para retomar el combate.
- BREAK es una breve interrupción, STOP al final de una pelea o por un período más largo o para detener la pelea.
- Un combate sólo puede comenzar después del comando FIGHT.

ACTOS PROHIBIDOS PARA LOS COMPETIDORES:

- a. Dar Cabezazos
- b. Golpear con Codo a la cabeza, el cuello.
- c. Todas las técnicas a la zona genital.
- d. Todos los golpes y puños a las articulaciones y a la columna vertebral.
- e. Todos los rodillazos a la cabeza y el cuello (En clase C y B, en K1 es válido una rodilla al cuerpo).
- f. Golpear con un guante abierto, el interior de los guantes o la exterior del guante.
- g. El golpe de puño girando o por detrás (back fist).
- h. Golpear o patear después del comando BREAK o STOP.



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

- i. Golpear, puños o patadas a alguien que está fuera de las cuerdas.
- j. Continuar luchando mientras alguien está en el suelo. Si uno de los competidores está en el suelo o una parte del cuerpo está tocando el suelo (excepto los pies), esto aplica a ambos peleadores.
- k. Morder, escupir o aruñar.
- I. Comportamiento antideportivo.
- m. Deliberadamente evitar la pelea.
- n. Entrar con la cabeza demasiado bajo.
- o. Insultar a los árbitros, oponentes o espectadores.
- p. Arrojar intencionadamente al oponente fuera del ring.
- q. Tener las cuerdas del ring para retener el oponente.
- r. Escupir intencionalmente la protección bucal.
- s. Simular golpes demasiado bajo.
- t. No seguir las órdenes del árbitro.
- u. Tirar al oponente con ambos brazos en la parte baja de la espalda (romper la espalda)
- v. El sostener una pierna puede ser utilizada a condición que sea seguida directamente por una técnica. Tener la pierna del adversario y dar más de dos pasos no está permitido.
- w. Caer intencionalmente con la rodilla al rival caído.
- x. Utilizar técnicas de judo o de lucha conocidas como lanzamiento de cadera.
- y. Sujetar las cuerdas del ring para realizar un puñetazo o una patada.
 - Cuando un participante realiza uno de los actos prohibidos, el árbitro da una advertencia cuando se trata de una falta menor.
 - En la tercera infracción o una falta grave, se emite una ADVERTENCIA OFICIAL.
 - Una advertencia oficial indica un (1) punto menos.



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

TÉCNICAS DE COMBATE AUTORIZADAS EN COMPETENCIA, ÁREAS Y TÉCNICAS:

Técnica brazo o golpe de puño:

Cabeza (frontal / lateral / superior), el pecho, el abdomen, las piernas, el lado del cuerpo

Técnicas de pierna o golpe de patada:

Cabeza (frontal / lateral / superior), cuello, pecho, lado del cuerpo, abdomen, piernas completamente (a excepción de la cadera y la rodilla)

Técnicas de la rodilla: Categoría C y B en K1.

Pecho, lado del cuerpo, abdomen, piernas.

Otras técnicas:

- Técnicas de barrido de la pierna.
- Los golpes con Patadas, los puños y las rodillas dados en un bloqueo será un NO HIT y no se dará puntos.
- Un participante también puede recibir una advertencia cuando no obedece a su entrenador o al médico o cuando desobedece las órdenes del árbitro, si ocurre de nuevo varias veces esto puede resultar en la descalificación.
- Para los novatos, clase D el combate se termina después de DOS knockdowns en el mismo round o TRES knockdowns a lo largo del Combate.
- Par las clase C y B, el combate se termina después de TRES knockdowns en el mismo round o TRES knockdowns a lo largo del combate.
- El árbitro puede suspender el combate, si considera que es necesaria la protección de uno o incluso de dos participantes.
- En caso de K.O. está prohibido el ascenso de cualquier auxiliar o esquina del contendor al ring hasta cuando el árbitro lo permita luego de la intervención médica.
- El entrenador o acompañante del peleador en la esquina neutral no debe de estar de pie o pararse en el ring a asesorar al peleador mientras el árbitro cuenta. El árbitro puede dejar de contar hasta que el entrenador o acompañante siga las instrucciones del árbitro.



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

VESTIMENTA DEL ATLETA PARA EL COMBATE:

- 1. La protección bucal y genital son obligatorios.
- 2. Las tobilleras son autorizadas y pueden tener una pequeña protección suave.
- 3. Para las mujeres una protección mamaria está recomendada y autorizada, una protección mamaria no puede ser más grande que 5 cm después de la copa.
- 4. Los competidores de clase D y C tienen uso obligatorio de camiseta oficial del evento.
- 5. Las mujeres deben siempre pelear con una camiseta y top.
- 6. Todos los participantes a partir de categoría C, sin excepción, deben usar pantaloneta oficial de kick Boxing o de Muay Thai, no se acepta el uso de pantalonetas de otros deportes como futbol, Baloncesto o MMA.
- 7. Los competidores deben portar guantes del mismo peso únicamente 12 onzas
- 8. Los guantes deben estar llenos homogéneamente con la mayor cantidad en los nudillos, el cuero o skintex bebe ser flexible y suave. Guantes con demasiado uso o desgaste por uso no serán permitidos.
- 9. Para los guantes con cordones es válido que el nudo este arriba de los ojaletes. Los nudos deben ser cubiertos con esparadrapo y no pueden tener partes expuestas al exterior.
- 10. Los guantes de velcro también deben ser cubiertos con esparadrapo.
- 11. Los guantes utilizados deben ser verificados por el comité técnico de la Liga de Kick Boxing Bogotá o sus delegados.
- 12. Protección obligatoria para clase D y C (tibiales y casco)
- Clase D, C y B utiliza vendaje de algodón (entrenamiento).

Las vendas para amateur D y C deben ser de algodón (Vendas para entrenamiento) estas pueden estar reforzado con esparadrapo en los muñecas, mano y pulgar. Es prohibido reforzar los nudillos con capas de esparadrapo.

Todos los vendajes de los participantes deben ser verificados por el comité técnico de la federación Colombiana de Kick Boxing o por los oficiales del evento. El vendaje debe ser controlado después de ser sellado y firmado. Solo después de ser marcadas o firmadas el peleador se puede colocar los guantes para competir.



"LIKBOX"

RECONOCIMIENTO DEPORTIVO No 853 COLDEPORTES

USO DE VASELINA:

- 1- La vaselina es AUTORIZADA para las clases que compitan sin casco, solamente en la cara: cejas y nariz.
- 2- La aplicación de la vaselina está PROHIBIDA en el resto del cuerpo

MEDICACION:

- 1- El participante que se encuentre bajo prescripción médica debe comunicarlo a la comisión médica del evento.
- 2- El día del evento NO puede tomar ningún tipo de medicamento sin antes consultarlo con el médico del evento.

Deseamos contar con su apoyo para contribuir con el crecimiento del Kick Boxing en nuestro país, quedamos atentos a cualquier solicitud.

Atentamente,

Ing. Carlos Cárdenas Ortiz

Presidente

Liga de Kick Boxing Bogotá