



# Reglamento De Full-Contact Amateur



- **Art.1.Definicion.....pag.4.**
- **Art.2.Area de competición.....pag.4.**
- **Art.3.Vestimenta.....pag.4.**
- **Art.4.Equipación de los competidores.....pag.4.**
- **Art.5.Técnicas permitidas.....pag.5.**
- **Art.5.1.Particularidades de Full-Contact.....pag.5.**
- **Art.6.Entrenadores.....pag.6.**
- **Art.7.Árbitro, juez, cronometrador, kickcounter y médico.....pag.7.**
- **Art.7.1.Facultades de los árbitros.....pag.7.**
- **Art.7.2.Facultades de los jueces.....pag.8.**
- **Art.7.3.Facultades de los cronometradores.....pag.9.**
- **Art.7.4.Kickcounter.....pag.9.**
- **Art.7.5.Médico.....pag.9.**
- **Art.8.Puntuaciones.....pag.10.**
- **Art.8.1.Otorgamiento de puntos.....pag.10.**
- **Art.8.2.No otorgan puntos.....pag.10.**
- **Art.9.Decisiones.....pag.10.**
- **Art.9.1.Victoria vía puntos.....pag.10.**
- **Art.9.2.Victoria vía abandono.....pag.10.**
- **Art.9.3.Victoria vía parada.....pag.11.**
- **Art.9.4.Victoria por superioridad manifiesta.....pag.11.**
- **Art.9.5.Victoria por lesión.....pag.11.**
- **Art.9.6.Victoria vía descalificación.....pag.11.**



- **Art.9.7.Victoria vía defecto**.....pag.11.
- **Art.9.8.Victoria por cuentas de protección**.....pag.12.
- **Art.9.8.1.Cuenta de protección**.....pag.12.
- **Art.9.8.2.Sobre la lona**.....pag.13.
- **Art.10.Cambios de decisiones**.....pag.13.
- **Art.11.Faltas**.....pag.13.
- **Art.11.1.Actuación del árbitro para dar avisos**.....pag.14.
- **Art.11.2.Perdidas de puntos por faltas**.....pag.14.
- **Art.12.Técnicas prohibidas y comportamientos**.....pag.14.
- **Art.12.1.Entrenadores**.....pag.15.
- **Art.13.Choque de manos**.....pag.15.
- **Art.14.Uso de drogas**.....pag.16.
- **Art.15.Pesos**.....pag.16.
- **Art.16.Divisiones por razón de edad**.....pag.16.



### **Art.1. Definición.**

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

### **Art.2. Área de competición**

La modalidad de Full-Contact se realizará sobre un ring de boxeo de tamaño estándar internacional, con suelo de lona ordinaria incluyendo:

- 4 cuerdas (tres en caso de fuerza mayor).
- Protecciones en todas sus esquinas (una azul, una roja, dos blancas).
- Tiras que unan las cuerdas para evitar caídas de competidores.
- Al menos 2 escaleras para subir al ring, una en cada esquina, roja y azul.
- 2 sillas para los entrenadores en cada esquina, roja y azul.
- 2 sillas para los competidores, para los descansos entre asalto y asalto.
- 2 botellas de agua y 2 cubos en cada esquina, roja y azul.
- En las esquinas neutrales habrá una bolsa o cubo para desperdicios.

Para los laterales del ring:

Una mesa y sillas para el personal oficial, que estará compuesto por un árbitro central, 3 jueces y un cronometrador. Un gong o campana, cronómetros, hojas de arbitraje de acuerdo con el modelo WAKO. Un botiquín que incluirá guantes de látex para que el árbitro los use durante los combates y un micrófono conectado a un sistema de sonido.

### **Art.3. Vestimenta.**

- El árbitro central, los jueces, cronometrador y kickcounter vestirán pantalón gris, camisa blanca, zapatos o deportivas negras, cinturón negro y pajarita.
- 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.
- Los entrenadores/segundos entrenadores vestirán sudaderas o camisetas con mangas, pantalón largo y se colocaran en sus esquinas. No se les permitirá asistir a sus competidores con ropa no deportiva, ni cubrir su cabeza con gorra, visera, pañuelo, etc.

### **Art.4. Equipación de los competidores.**

Los competidores llevaran la siguiente vestimenta:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos.



- Bucal (De cualquier color)
- Coquilla.
- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Espinillera y botín.
- Pantalón largo sin símbolos o letras en tailandés.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho.
- Sin tobilleras o vendajes en los pies.
- Sin aceite o vaselina en cara o cuerpo.

**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, (sin posibilidad de golpear con tibia.)
- Patada laterales.
- Patada de gancho. (se permite pegar con el talón).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (se permite pegar con el talón).
- Patada en salto.
- Patada de giro. (se permite pegar con el talón).
- Barrido al ras de suelo, no superior al tobillo.



### **Art.5.1.Particularidad del Full-Contact.**

En la modalidad de Full-Contact esta solo permitido el golpeo con pierna sin tibia. Para la práctica del Full-Contact se precisa de dos Kickcounter, que serán los encargados de contabilizar las patadas lanzadas por cada competidor. El total de patadas lanzadas en cada asalto debe ser de 6 mínimo.

Cada luchador está obligado a ejecutar un mínimo de 6 patadas por asalto. Debe mostrar con claridad su intención de golpear a su oponente por medio de patadas.

Durante el combate, el competidor está obligado a ejecutar un mínimo de 18 patadas.

Tras el primer asalto, el Kickcounter reportará al árbitro central, quien informará al competidor sobre si le falta ejecutar alguna patada. El competidor tendrá la oportunidad de recuperar las patadas que le faltan durante el siguiente asalto.

Si el competidor no recupera las patadas que le faltan desde el primer asalto, será penalizado con un punto.

Si el competidor ejecuta 6 patadas en el primer asalto pero no lo hace así en el segundo, el árbitro central solamente informará al competidor, de modo que pueda recuperar las patadas que le faltan durante el tercer asalto.

Si el competidor no recupera las patadas que le faltan del segundo asalto, el árbitro central le penalizará con un punto.

Si el competidor ejecutó el mínimo de 6 patadas durante el primer asalto y 6 durante el segundo, pero no ejecuta las 6 durante el tercer asalto, el árbitro central le penalizará con un punto, sin tener en consideración el número de patadas que, por encima de 6, haya podido ejecutar el competidor durante los dos primeros asaltos.

Por la violación de esta regla, el árbitro central puede imponer al competidor un máximo de dos puntos de penalización. Las penalizaciones por el número de patadas se mantendrán como un asunto separado de los avisos por otras faltas, pero si un luchador incurre en un tercer punto de penalización será automáticamente descalificado.

### **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, lanzando la toalla al centro del ring. Salvo si el árbitro principal estuviera haciendo una cuenta de protección.

#### **Art.7. Arbitro, juez, cronometrador, kickcounter y medico.**

- Los árbitros serán los encargados de hacer respetar las reglas dentro del ring. Sera el último en abandonar el ring.
- Los jueces serán los encargados de puntuar los golpes que son validos 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:

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 para el combate cuando la infracción sea de carácter leve.

Para ver actuación de un árbitro ver anexo nº1.

### **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.
- Efectividad de lo ataques.
- Efectividad de la defensa.
- Equilibrio de la técnica.
- Mayor resistencia y capacidad de recuperación

Durante el combate, no hablará ni a los competidores, ni a otros jueces, ni a persona alguna, con la excepción del árbitro central. Puede, si fuera necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro 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, clickers o puntuación electrónica la puntuación durante cada asalto y sumarla al finalizar el combate.

No abandonará su sitio hasta que se haya anunciado su decisión. Por posibles reclamaciones por parte de un entrenador.

En cada asalto comprobará 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 entregara al árbitro central.

Para ver actuación de un juez ver anexo nº1.





### **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 sentara 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.

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

Para ver actuación de un cronometrador ver anexo nº1.

### **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 jalearse).

### **Art.7.4. Kickcounter.**

El Kickcounter es el encargado de contabilizar las patadas lanzadas por cada competidor. Le comunicará al árbitro en cada asalto si el competidor ha lanzado o no la cantidad de patadas necesarias.

### **Art.7.5. Médico.**

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

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

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



## **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.

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

### **Art.8.1. Otorgamiento de puntos.**

- Las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.
- Las técnicas de piernas se contabilizaran con un punto.
- Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizaran 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.

## **Art.9. Decisiones.**

Los combates podrán acabar de las siguientes formas:

### **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.

### **Art.9.2. Victoria vía abandono.**

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

### **Art.9.3. Victoria vía parada.**

Por orden del árbitro principal. (RSC/RCSH/TKO).

- RSC: Referee suspend combat. (cuando hay un KO, que no es de cabeza).
- RSC-H: Referee suspends combat head. (cuando hay un KO de cabeza).



- TKO: Tecnical KO. (cuando hay un KO).

#### **Art.9.4. Victoria por superioridad manifiesta.**

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.

#### **Art.9.5. Victoria por lesión.**

Si un árbitro cree q un competidor no es capaz de continuar un combate debido a una lesión u otra razón física, el combate se detendrá, y su oponente será declarado vencedor.

El derecho para tomar tal decisión no podrá ser tomada por el árbitro, sino que deberá consultar al médico, parando la pelea, llevando a los competidores a las esquinas neutras y llamando al médico para q suba al ring y determine si el competidor puede continuar o no.

En caso de que el competidor pueda seguir se continuará con el combate en el punto donde se paro.

Si el competidor no puede continuar, se detendrá el combate y se dará como vencedor al oponente.

En este último caso el médico es el único que puede para el combate, en ningún caso el árbitro tiene el poder de tomar esa decisión.

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 mal comportamiento, por acumulación de puntos negativos, o alguna infracción de las reglas, el oponente será declarado vencedor.

#### **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.

#### **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 el mismo combate. El árbitro en la última cuenta de protección realiza la cuenta hasta el final (10). 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.

#### **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 está sobre la lona (Art.9.8.2), su oponente se dirigirá instantáneamente 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 púgil 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 esté 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 continuara 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.

#### **Art.9.8.2. 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.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 WAKO.

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 3 avisos oficiales en el transcurso del combate. El tercer aviso significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto sería:

- Aviso. (no lleva suspensión).
- Primer aviso oficial. (suspensión de 1 punto).
- Segundo aviso oficial. (suspensión de 1 punto).
- Tercer aviso oficial. (Descalificación).

#### **Art.11.1. Actuación del árbitro para dar avisos.**

Cuando el árbitro central precise penalizar con un aviso a un competidor, este detendrá el combate con el comando STOP, dirigirá al competidor no amonestado a



una esquina neutral y dirigirá al competir al que va amonestar a la zona central de ring.

Anunciará la falta a los tres jueces e indicará con el brazo el aviso al competidor.

En caso de ser el segundo o tercer aviso hará el gesto de quitar un punto.

En caso de ser el cuarto aviso descalificará al competidor.



#### **Art.11.2. Perdidas de puntos por faltas.**

Cuando el árbitro central reste puntos a un competidor, los jueces restarán cada uno de ellos 3 puntos en su tarjeta, lo que quiere decir que perderá 9 puntos en total. Si se le vuelve a sancionar al mismo competidor, se le volverán a restar otros 3 puntos por cada juez, en total, otros 9 puntos. Si se le volviera a sancionar al mismo competidor, sería descalificado.

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

#### **• Art.12. Técnicas prohibidas y comportamiento.**

- Golpear por debajo de la cintura con la pierna.
- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- 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 tibia.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Barridos 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 está 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 o dar vaselina en cuerpo o cara.
- 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. Entrenadores.**

- Inapropiada vestimenta.
- Golpear el ring.
- 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.**

Cualquier aviso dado a un entrenador será contado contra el competidor.

#### **Art.13. 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.14. 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.

#### **Art.15. Pesos.**

##### **Categorías masculinas**

- Bantam ligero: - 51kg.
- Bantam : - 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.**

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

#### **Art.16. Divisiones por razón de edad.**

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

- Junior, 16, 17, 18 años de edad. Quisieras decir, a contar desde el día en que él o ella cumplan 16 hasta el día en el que él o ella cumplan 19.
- 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.