

WAKO

CAPÍTULO 6

REGLAMENTO DE

KICK LIGHT





INDICE DEL CONTENIDO

- Art. 1.- DEFINICIÓN**
- Art. 2.- EL PESAJE**
- Art. 3.- REGLAS DE COMBATE**
- Art. 4.- INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN**
- Art. 5.- ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN**
- Art. 6.- ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS**
- Art. 7.- TÉCNICAS REGLAMENTARIAS**
- Art. 8.- PUNTUACIÓN**
 - Art. 8.1.- PUNTOS**
 - Art. 8.2.- DIRECTIVA 3 – CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**
 - Art. 8.2.1.- EN CASO DE EMPATE (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**
 - Art. 8.3.- DIRECTIVA 3 – CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**
 - Art. 8.3.1.- EN CASO DE EMPATE (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**
 - Art. 8.3.2.- USANDO LA PARTE TRASERA DE LAS HOJAS DE PUNTUACIÓN:**
 - Art. 8.4.- DECISIONES**
 - Art. 8.5.- MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN**
 - Art. 8.6.- ADJUDICACIÓN DE PUNTOS**
- Art. 9.- INFRACCIONES A LAS NORMAS**
 - Art. 9.1.- PUNTOS NEGATIVOS**
 - Art. 9.2. - DESCALIFICACIÓN**
 - Art. 9.3. - SALIDAS (“EXIT”)**
- Art. 10.- NÚMERO DE PATADAS POR ASALTO**
- Art. 11. - GESTOS MANUALES**
- Art. 12. - COMBATE**
- Art. 13. - OFICIALES**
 - Art. 13.1. - ARBITROS Y JUECES**
 - Art. 13.2. - ARBITROS**
 - Art. 13.3. - ATRIBUCIONES DE LOS ÁRBITROS**
 - Art. 13.4.- JUECES**
- Art. 14.- LESIONES**
- Art. 15.- PROCEDIMIENTOS EN CASO DE: KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN**
 - Art. 15.1.- PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN**
 - Art. 15.2.- PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL**
- Art. 16.- CHOCAR GUANTES**
- Art. 17.- USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.**



Art. 1.- DEFINICIÓN

El Kick Light está concebido como un combate al punto de manera continua, al igual que el Light Contact añadiendo la técnica de Low Kick, hasta que el Árbitro Central indica “STOP” o “BREAK”. Las competiciones de Kick Light se llevan a cabo, como su nombre indica, con técnicas debidamente controladas y sin intención de hacer daño al rival. Una adecuada ejecución técnica en las acciones, debe marcar el nivel de contacto, la explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia no. Los criterios de contacto por edad, están regulados en el Reglamento General de Tatami, art. 11. Deben realizarse, por igual, tanto técnicas de puños, como técnicas de pie. Se realiza a tiempo seguido, el árbitro central no juzga a los competidores, sólo se asegura de que se respeten las reglas. Tres jueces anotan en las hojas de puntuación WAKO o en el marcador electrónico, los puntos correctos.

Art. 2.- EL PESAJE

Durante los campeonatos Mundiales e internacionales, así como las competiciones internacionales, se deben cumplir las siguientes reglas:

Cada competidor se pesará oficialmente sólo una vez, a menos que la Junta Directiva de WAKO decida otra cosa, la Dirección General de WAKO deberá notificarlo con antelación a todos los miembros. El peso registrado en esta ocasión es definitivo. Se permite, sin embargo, que el representante de un país cuyo competidor no ha alcanzado el peso adecuado durante el pesaje oficial, pueda apuntarlo en otro peso, la categoría del peso dado, siempre que el país en cuestión tenga una vacante en esa categoría y el pesaje oficial aún no se haya cerrado. También se permite a todos los países el sustituir un competidor por otro, antes del final del pesaje oficial y del reconocimiento médico, siempre que, dentro de esa competición se permitan sustituciones, y el competidor en cuestión haya sido registrado como reserva para esa o cualquier otra categoría de peso.

Para una descripción detallada del procedimiento de pesaje, véase el Capítulo 3 WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Reglamento General Art.- 9.

Art. 3.- REGLAS DE COMBATE

Los competidores entrarán al tatami y chocaran sus guantes. A continuación, darán un paso atrás y asumirán una posición de combate y esperaran a la voz de mando “**FIGHT**” del árbitro para comenzar.

Cuando el árbitro diga “**FIGHT**” comenzaran el combate, cuando el árbitro diga “**STOP**” los competidores volverán a su punto de partida. Si el árbitro dice “**BREAK**” ambos competidores deben dar un paso atrás y continuar con el combate.

El tiempo solo se detendrá cuando el árbitro diga “**TIME**” dirigiéndose a la mesa de control del área. El tiempo no se detendrá para señalar las faltas, a menos que el árbitro considere que es necesario hacerlo.

El árbitro no debe hablar con los competidores durante el combate, a menos que se haya detenido el reloj.

Los competidores pueden tener un entrenador y un ayudante en su esquina durante el combate. Ambos deben permanecer sentados en sus asientos durante todo el combate en el lugar asignado para los entrenadores.

A ningún entrenador se le permitirá entrar en el área de combate, mientras que un combate está en curso y a ningún entrenador se le permitirá dirigirse al Árbitro o Jueces. A ningún entrenador se le permitirá hacer ningún tipo de comentario sobre un Árbitro, Juez o punto marcado. El entrenador puede ser expulsado de su lugar asignado durante el combate si ofende a los Oficiales o si continúa incumpliendo las Normas.

Sólo el árbitro puede pedir que el tiempo se pare. Un competidor puede solicitar que el reloj se detenga, levantando el brazo, para ajustar una protección o señalar una lesión. El árbitro no detendrá el reloj si él cree que eso le quitará ventaja al otro luchador. Los tiempos de parada deben mantenerse al mínimo.



Si el árbitro considera un luchador está utilizando los tiempos de parada para descansar o para evitar que su oponente puntúe, se deberá dar una Advertencia y si continua con su actitud, descalificarlo por retrasar el combate o rehusar la pelea, después de consultar con los Jueces.

Art. 4.- INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

“SHAKE HANDS”

En el comienzo del combate.

“FIGHT”

Para comenzar el combate o después de una interrupción del misma.

“BREAK”

Para romper una posición de “Clinch” sin continuidad, después de lo cual cada competidor debe retroceder un paso antes de continuar el combate.

“STOP”

El combate debe detenerse inmediatamente y sólo se puede reanudar hasta que el árbitro de la orden “Fight”.

“STOP TIME” (Formando una “T” con las manos)

Cuando un oficial quiere parar el combate por cualquier razón importante. El árbitro debe explicar la razón de cada advertencia al competidor.

“TIME” (Formando una “T” con las manos)

Formar la letra T con las manos, da orden al cronometrador de parar el reloj hasta que el árbitro diga “FIGHT”. Cuando el árbitro central diga “TIME” debe concretar la razón por la que mando parar el tiempo.

El árbitro dará la orden “TIME” en las siguientes ocasiones:

- Cuando se da una Advertencia Oficial a un competidor (El oponente debe permanecer en el sitio inicial de comienzo)
- Cuando un competidor pide parar el tiempo, levantando la mano. (El oponente debe ir inmediatamente una esquina neutral)
- Cuando el árbitro ve necesario ajustar correctamente las protecciones o vestimenta del competidor.
- Cuando árbitro ve que un competidor se lesiona. (Desde el momento en que el Doctor empieza a ocuparse del competidor, dispone de dos (2) minutos, como máximo, para atenderlo).

Art. 5.- ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN

Puede haber contacto en las siguientes partes del cuerpo, con técnicas autorizadas:

Cabeza: Frontal, lateral y superior

Torso: Frontal y costados

Piernas: Los muslos pueden ser atacados usando la espinilla (sólo de fuera a dentro y viceversa)

Pies: A la altura del tobillo y por debajo (solo para barridos)

**Art. 6.- ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS****Está prohibido:**

- Cualquier ataque distinto de los mencionados en el Art. 7.
- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en la posterior de la cabeza y nuca.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Parte superior de los hombros
- Golpear en el cuello: delante, lateral, trasero.
- Golpear por debajo del cinturón (excepto Low-kicks y barridos del pie).
- Golpear en la Ingle
- Bajar la cabeza por debajo del cinturón del rival.
- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate o dejarse caer intencionadamente
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Ataques con la rodilla, el codo, canto de la mano, cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Agarrar o golpear por debajo de la cintura del rival.
- Cualquier tipo de proyección del contrario
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o que está ya en el suelo.
- Ataques en el suelo:
 - Un competidor no puede atacar a su oponente si está en el suelo. El Árbitro Central es el responsable de detener el combate inmediatamente, cuando uno de los competidores toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, aparte de los pies. Golpear la cabeza o el cuerpo de un competidor derribado puede significar una penalización con puntos negativos o la Descalificación (la decisión se toma por mayoría de los Jueces)
- Salir de la zona de combate (“Exits”).
- Continuar compitiendo después de la orden “STOP” o “BREAK” o si se ha señalado el final del asalto.
- Vaselina, aceite,... en la cara o en el cuerpo.
- Escupir voluntariamente el bucal.
- Conducta antideportiva. Al competidor se le dará sólo una advertencia, después se debe aplicar el procedimiento normal para las advertencias oficiales y la descalificación. Sin embargo, en el caso de conducta antideportiva grave en el combate, puede ser penalizado con puntos negativos o incluso con la descalificación en la primera infracción, dependiendo de la gravedad de la misma.
- Discutir o comentar decisiones de los árbitros o jueces.
- Discutir o comentar sobre una puntuación dada o no dada.
- Atacar o tratar de ofender de un oficial, ya sea dentro o fuera del tatami. Escupir, empujar, agarrar con cualquier propósito. Intentar, incluso, cualquiera de estas acciones será motivo de Descalificación inmediata. Intentar, incluso, cualquiera de las acciones antes mencionadas será motivo de descalificación inmediata. En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizada por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, será expulsada de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado al Comité Técnico WAKO.

Nota: Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, dependiendo de la gravedad, llevar acarreado Advertencias, puntos negativos o, incluso, la Descalificación.



Art. 7.- TÉCNICAS REGLAMENTARIAS

Deben realizarse, por igual, técnicas de puño y técnicas de pie durante todo el período de combate.

Es sumamente peligroso golpear con la parte trasera del talón, se debe hacer énfasis que el atacante debe extender su pie de tal manera, que es la planta del pie la utilizada para golpear al ejecutar las siguientes patadas: Patada descendente, en gancho y gancho en giro, todas las patadas en salto y en giro.

El Low kick está permitido en esta modalidad, siempre y cuando se tenga control sobre esta técnica por parte del competidor, en el momento de ejecutarla.

Puños:

Todos los golpes de boxeo.

Patadas:

Low kicks, patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada de gancho (sólo con la planta del pie), patada ascendente oblicua, patada descendente (sólo con la planta del pie), patadas en giro (sólo con la planta del pie), patadas en salto.

Los Low kicks sólo puntúan si se golpea con la tibia. Está permitido defender los Low kicks con la tibia, así como que las patadas circulares toquen con la tibia.

Pierna, barridos del pie:

Para anotar con un barrido al pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento.

Si en la ejecución del barrido, el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

El punto se marcará, siempre y cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean los pies.

Art. 8.- PUNTUACIÓN

Sera puntuada toda técnica reglamentaria que alcance una zona puntuable. El área de golpeo autorizado de la mano (nunca la parte interior) o el pie, deben hacer un contacto “claro y controlado”. El juez debe, realmente, ver claro que la técnica tocó, **no** se marcaran puntos basándose en el sonido del golpe. El competidor deberá mirar al punto de contacto durante la ejecución de la técnica. Las técnicas a corta distancia, durante el “Clinch” **no** serán puntuadas por los Jueces

Todas las técnicas se deben ejecutarse con una potencia prudencial, ninguna técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente debe ser puntuada.

Si un competidor salta en el aire para atacar o defender, debe aterrizar con los dos pies dentro del tatami para anotar, y debe mantener el equilibrio (No se les permite tocar el suelo con cualquier parte de su cuerpo excepto los pies).

Art. 8.1.- PUNTOS

- Técnica de puño 1 punto.
- Patada al cuerpo 1 punto.
- Barrido que lleve al oponente a tocar el suelo con cualquier otra parte del cuerpo, aparte de los pies 1 punto.
- Low kick 1 punto.
- Patada a la cabeza 2 puntos.
- Patada al cuerpo en salto 2 puntos.
- Patada en salto a la cabeza 3 puntos.



Art. 8.2.- DIRECTIVA 3 – CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)

Por cada una de las técnicas reglamentarias (puñetazos, patadas o barridos), que golpeen con claridad con velocidad, enfoque, equilibrio y fuerza, los objetivos reglamentarios, el juez debe apretar el botón de su ratón para una técnica de puño y técnica de la pie al cuerpo, dos veces para una patada a la cabeza o patada en salto al cuerpo y tres veces para una patada en salto a la cabeza. Pulsando en el competidor correcto (Esquina roja o azul). Los puntos, a partir del primer asalto, se concederán de forma continua por los jueces y serán vistos por todo el mundo a través de una pantalla que se coloca sobre la mesa del jurado.

Al final del combate, el ganador es el competidor que anotó más puntos (los cuales aparecerán en la pantalla).

Si el árbitro penaliza con una Advertencia Oficial (que conlleve puntos negativos, “minus points”, o no), lo señalará de frente al competidor, a sus entrenadores y de frente a cada uno de los jueces y al Jefe de Árbitros. El encargado de la puntuación tiene que anotarlo en el sistema de puntuación electrónico. A continuación, se muestra en las pantallas. Los “minus points” reducen 3 puntos de la puntuación total de cada juez (total de 9 puntos).

Si el árbitro quiere penalizar con la Descalificación, debe reunir a los jueces y consultarlo. Si la Descalificación es concedida, lo señalará de frente al competidor, a sus entrenadores y de frente a cada uno de los jueces y al Jefe de Árbitros. El encargado de la puntuación tiene que anotarlo en el sistema de puntuación electrónico.

El sistema electrónico muestra un marcador con el tiempo restante. En cada momento del combate, todo el mundo puede ver la puntuación de cada competidor.

Art. 8.2.1.- EN CASO DE EMPATE (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)

Si el combate termina, para uno o más jueces, en empate (igualdad de puntos después de 3 asaltos), para determinar un ganador, el sistema de marcador electrónico de puntuación, asignará automáticamente la victoria al competidor que tenga concedidos más puntos en el último asalto.

En caso de empate a puntos en el último asalto, utiliza las faltas y puntos negativos para decidir el ganador: Concede la victoria al competidor con menos faltas y puntos negativos. La razón es que este competidor hizo un combate más reglamentario. Los jueces pulsán el botón apropiado que indica el ganador cuando el Jefe de Árbitros de Tatami se lo indique.

Art. 8.3.- DIRECTIVA 3 – CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)

Es obligatorio, si no hay un sistema digital disponible, que todos los jueces usen clickers en todos los Campeonatos WAKO, incluidos, Mundiales y Continentales.

Para todas las técnicas reglamentarias (puñetazos, patadas o barridos), que golpeen con claridad los objetivos reglamentarios con velocidad, enfoque, equilibrio y fuerza, el juez anotará inicialmente los puntos para cada competidor utilizando los clickers. La puntuación del clicker se anotará en la hoja de puntuación después de cada asalto.

Al final del combate, el juez sumará el total de puntos dados y dará ganador del combate al que tiene el mayor número de puntos. El juez debe hacer un círculo alrededor de nombre del competidor.

Las puntuaciones de cada juez se sumaran, con lo que el competidor, al que el mayor número de jueces le haya asignado la victoria, será proclamado vencedor por el árbitro.

Nota: Todos los combates de Kick Light se harán con un sistema de puntuación continua.



Art. 8.3.1.- EN CASO DE EMPATE (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)

Si el combate termina en empate (igualdad de puntos después de 3 asaltos), para determinar un ganador, cada juez tiene que tener en cuenta las observaciones de la hoja de puntuación WAKO, en el orden siguiente:

- Mejor en el último asalto.
- Más activo
- Más patadas
- Mejor Defensa
- Mejor estilo y técnicas

Art. 8.3.2.- USANDO LA PARTE TRASERA DE LAS HOJAS DE PUNTUACIÓN

Si el número de puntos marcados en un asalto son los mismos, el juez debe usar la sección de observaciones en la parte trasera de las hojas de puntuación para expresar, según su opinión, el vencedor en cada asalto.

Art. 8.4.- DECISIONES

Las siguientes decisiones podrían tomarse al acabar el combate:

- Ganador por incomparecencia (W.O.).
- Ganador por puntos.
- Ganador por descalificación del oponente.

En los casos flagrantes, el árbitro puede penalizar con la Descalificación sin haber dado antes una Advertencia, pero, siempre, después de haber consultado a sus jueces.

Por ejemplo:

- Noquear a un oponente con un golpe no controlado en la cabeza o un ataque malicioso
- Por un golpe sin control o varios golpes, después de la orden “STOP” del árbitro.
- Por extrema conducta “antideportiva” del competidor, como insultar al árbitro, al oponente o entrenadores.
- Mostrar un comportamiento excesivamente agresivo y maleducado
- Al alcanzar la cuarta (4ª) Advertencia Oficial
- Al alcanzar la cuarta (4ª) salida del tatami (“Exit”).
- Ganador por parada del árbitro (el árbitro detiene el combate, “RSC”)
 - Un combate se puede detener si el competidor es incapaz de pelear o defenderse y también si el otro competidor muestra una gran superioridad física. El árbitro decide quién es el ganador. Si se detiene el combate porque un competidor se lesiona, entonces los Oficiales deben tomar una decisión de acuerdo al Art. 14 de este reglamento.

Art. 8.5.- MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN

Todas las decisiones públicas son definitivas y no se pueden cambiar, salvo con el acuerdo del Comité de Apelación. (Referenciado en el Cap. 1, Reglas Generales, Art. 5.1).

No obstante, una decisión puede ser modificada si se da alguno de los siguientes casos:

- Los errores claros y fundamentales que se cometieran durante la suma de los puntos.
- Si uno de los jueces declara que ha cometido un error y cambió las puntuaciones de los competidores.
- En caso de una infracción muy evidente de las reglas WAKO.



El Presidente para el Comité de Deportes de Tatami, con ayuda de la Junta Ejecutiva WAKO, se encargará de inmediato de todas las protestas. Después de discutirlo, el Presidente del Comité Técnico WAKO anunciará el resultado oficial.

Art. 8.6.- ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

En la adjudicación de puntos, deben respetarse las siguientes reglas:

Directiva 1 – Referente a golpes validos

Durante cada asalto, el juez marcará la puntuación correspondiente a cada competidor, de acuerdo con el número de técnicas controladas, que cada uno haya puntuado. Para puntuar, un puñetazo o una patada no debe ser bloqueado, ni siquiera parcialmente, desviado o detenido. El valor de los golpes registrados en un combate será contado por “clicker” o digitalmente al final de cada asalto, para otorgar la victoria al competidor superior al final del combate.

Golpes ejecutados por un competidor que no serán puntuados:

- Los golpes no reglamentarios
- Si dan en cualquier parte del cuerpo no autorizada, aunque antes, o después, alcancen un objetivo reglamentario.
- Si tocan con una parte no autorizada o no están ejecutados correctamente.

Directiva 2 - Sobre infracciones

Durante cada asalto, un Juez no puede penalizar las infracciones que ve con independencia de que el Árbitro no se haya dado cuenta. Tienen que llamar la atención del árbitro para indicarle la falta. Si el Árbitro da una Advertencia Oficial a uno de los competidores, los jueces deben anotarlo, escribiendo “W” en la columna de Faltas, de la hoja de puntuación. Cuando el Árbitro, previa consulta con los jueces, penaliza con puntos negativos, se debe seguir según lo expuesto en el Art. 8.2.- DIRECTIVA 3. En el caso de puntuar con “clickers” cada Juez sumará tres (3) puntos en el “clicker” del otro competidor.

Art. 9.- INFRACCIONES A LAS NORMAS

Las siguientes acciones se consideran infracciones:

- Adelantar la cabeza, empujar con los hombros, los antebrazos y los codos, estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o el codo, empujar al adversario.
- Golpear con el guante abierto, con el interior de los guantes, o con la muñeca.
- Dejarse caer, agarrarse o rehuir el combate.
- Inmovilizar o retener, por cualquier modo al oponente
- Golpear sujetando al oponente, o tirando de él.
- Sujetar o sostener el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Usar artimañas para defenderse o caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar un lenguaje insultante y agresivo durante los asaltos.
- No separarse después de la orden “BREAK”.
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después del comando “BREAK” o antes de separarse.
- Ser impertinente o grosero con el árbitro en cualquier momento.
- Cuando un aviso, por una falta en particular, se ha aplicado, por ejemplo, en un cuerpo a cuerpo (no hacer caso a las indicaciones del árbitro):



→ El árbitro sólo advertirá al competidor una vez. Una Advertencia Verbal o una Advertencia Oficial (dependiendo del tipo de falta) debe seguir al primer aviso. Una Advertencia Oficial le seguirá a la Advertencia Verbal por la misma falta. Cuando un Árbitro se dé cuenta que una infracción se ha cometido sin su conocimiento, pedirá detener el tiempo y consultará con los Jueces.

Art. 9.1.- PUNTOS NEGATIVOS

Criterios por los que el árbitro dará puntos negativos, aunque no haya dado Advertencias previas:

- Combatir de forma antideportiva
- Continuar haciendo "Clinch" ilegal
- Agacharse y dar la espalda continuamente
- Demasiado pocas técnicas de pie
- Mantener un contacto excesivo
- Golpes violentos, sin control
- Cualquier infracción grave de las Normas

Normas para las Advertencias por salidas:

- 1ª Salida ("Exit") = Advertencia oficial
- 2ª Salida ("Exit") = Advertencia oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado
- 3ª Salida ("Exit") = Advertencia oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado
- 4ª Salida ("Exit") = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado

Normas para las Advertencias Oficiales (distintas de las salidas):

- Advertencia Verbal = Advertencia personal del árbitro, (puede ser directamente primera advertencia Oficial, si la infracción lo merece)
- 1ª Infracción oficial = Advertencia Oficial
- 2ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado
- 3ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado
- 4ª Infracción oficial = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado

Las Advertencias deben ser dadas en voz alta y clara, con los gestos manuales apropiados, para que los competidores, entrenadores y todas las personas presentes, puedan entender la Advertencia.

El árbitro debe colocarse frente al competidor infractor y su esquina, y pronunciar la Advertencia. Se la mostrará a los tres Jueces y después a la mesa Oficial, señalando al competidor que ha cometido la infracción.

Un árbitro puede, sin detener la pelea, dar una Advertencia Verbal a un luchador en cualquier momento. Si quiere dar una Advertencia Oficial a un competidor, deberá detener el combate y anunciar la infracción.

Una Advertencia Oficial sólo puede darse por decisión mayoritaria de los jueces.

Las Advertencias dadas a la esquina de un competidor, contarán en contra del competidor.

Las Advertencias se irán acumulando en cada asalto, durante todo el combate.

Art. 9.2. - DESCALIFICACIÓN

Cuando se vaya a pronunciar una descalificación, el árbitro deberá reunirse con los Jueces y el Observador/Jefe de Árbitros de Tatami para consultarles y asegurarse que se ajusta a las normas, tanto la decisión como la forma de ejecutarla.

Art. 9.3. - SALIDAS (“EXIT”)

Salir del área de competición (“Exit”):

Si un competidor sale del área de competición (“EXIT”) sin haber sido empujado, golpeado o noqueado (“groggy”) por su oponente, será considerado como “Salida Voluntaria” y recibirá una advertencia del árbitro. En la segunda salida, el competidor será penalizado con un punto negativo. En la tercera salida será penalizado con un punto negativo. En la cuarta salida será descalificado. Si se está compitiendo sobre el borde del área de combate, el árbitro **NO** debe detener el combate para prevenir que los competidores salgan.

Salir del área de competición (“Exit”), significa:

- Pisar fuera de la línea de competición, aunque sea con un solo pie.
- Pisar la línea no se considera una salida. (Todo el pie debe estar fuera de la línea)
- Si el competidor es empujado por el otro competidor o sale de la línea como consecuencia de un golpe o una patada, no se considera una salida.

Las advertencias por salida del tatami, serán independientes de las advertencias por otro tipo de infracciones.

Art. 10.- NÚMERO DE PATADAS POR ASALTO

En Kick Light no hay obligación de dar un número mínimo de patadas porque los competidores, dependiendo de la técnica que utilicen, marcarán un número distinto de puntos. Sin embargo los competidores están obligados a usar técnicas de puño y de pierna de manera equitativa. Se Advertirá Verbalmente (y, consecuentemente, se Advertirá Oficialmente después) a todo aquel competidor que no use las técnicas de pie adecuadamente.

Art. 11. - GESTOS MANUALES



Advertencia
Verbal



Advertencia
Oficial



Puntos negativos
“Minus points”



Descalificado

Art. 12. - DURANTE EL COMBATE

Un entrenador y un ayudante podrán asistir a cada competidor, siguiendo las siguientes reglas:

- Sólo el entrenador y su ayudante pueden estar en el tatami durante los descansos
- No pueden dar consejos, ayudar o animar a su competidor durante el asalto
- Pueden dar por terminado un combate por la seguridad de su competidor y si el competidor está en alguna dificultad puede lanzar la esponja o la toalla hacia adentro del tatami para detener el combate.
- Durante el combate, ni el entrenador ni el ayudante pueden estar en el tatami. Antes del inicio de cada asalto, ellos deben retirar su material fuera del tatami.
- Ningún entrenador, ayudante u Oficial pueden provocar o alentar al público para que animen al competidor durante los asaltos, podrán ser suspendidos de su función durante ese evento.
- El entrenador o el ayudante que infrinja las reglas, recibirá una Advertencia o podrá ser Descalificado por el árbitro por mal comportamiento y ser suspendidos de su función como entrenadores o ayudantes para el resto del torneo.

Art. 13. - OFICIALES

Para conocer una descripción detallada de los cometidos y funciones de los Oficiales WAKO se debe ver: Capítulo 3, Reglamento General WAKO para Deportes de Tatami - Artículo 1.

Art. 13.1. - ARBITROS Y JUECES

Tres jueces WAKO, que estarán sentados en el tatami, lejos de los espectadores, deben puntuar cada asalto. Cada juez debe estar sentado en la mitad de cada una de las tres esquinas respectivas del área de combate.

Si en un evento, el Observador de tatami no es capaz de aplicar las indicaciones antes mencionadas, debido a circunstancias especiales, deberá encontrar una solución que garantice la neutralidad y la imparcialidad de los Oficiales nombrados, después emitirá un informe rápidamente al Comité de árbitros.

Art. 13.2. - ARBITROS

El Árbitro es el encargado de dirigir y supervisar el combate, desde su comienzo hasta su finalización.

Al final de un combate, deben recoger y comprobar las hojas de puntuación de los tres jueces. Después de verificarlas, se deben entregar al Observador de tatami o, si no se encuentra, al presentador.

Cuando se anuncia el ganador, el árbitro debe levantar el brazo del competidor vencedor.

Deberán indicar a los competidores de forma clara y con los gestos apropiados, cualquier infracción al Reglamento.

Art. 13.3. - ATRIBUCIONES DE LOS ÁRBITROS

Un árbitro debe:

- Detener el combate en cualquier momento, cuando se dé cuenta que el combate está totalmente decantado hacia uno de los contendientes, en interés de la salud y la seguridad de los competidores.
- Detener el combate en cualquier momento si uno de los competidores ha recibido un golpe antirreglamentario, está herido o lesionado o si considera un competidor no puede seguir.
- Detener un combate en cualquier momento cuando se dé cuenta que los competidores se comportan de una manera “antideportiva”. Ante la reiteración en esta actitud, debe descalificar a uno o a ambos competidores.



- Advertir a un competidor, detener el combate y dar una Advertencia oficial, con o sin puntos negativos a un competidor por una infracción.
- Expulsar al entrenador o un ayudante que no respeten las reglas y aplicarle las normas de sanción que correspondan al competidor, en caso de que el entrenador o el ayudante no obedezcan a sus indicaciones.
- Descalificar, con o sin una Advertencia Oficial, al competidor que ha cometido una infracción grave.
- Si un competidor infringe las reglas, no necesariamente se merece una descalificación. El árbitro debe dar una advertencia, deteniendo o no el combate, al competidor infractor. Antes de una Advertencia Oficial, el árbitro debe detener el combate. La Advertencia se debe indicar con claridad, para que el competidor entienda el motivo y la causa de esta. El árbitro debe hacer el gesto de mano particular a cada juez, de que la Advertencia ha sido dada y mostrar claramente que competidor ha sido castigado. Después de haber dado la Advertencia, el árbitro ordena a los competidores reanudar de nuevo el combate.
- Cuando a un competidor se le de la 4ª advertencia oficial, dentro del mismo combate, será descalificado.
- Un árbitro puede reprender a un competidor por no respetar una norma. Para hacer esto no es necesario detener el combate, y puede Advertir verbalmente al competidor durante el mismo, sin parar el tiempo.

Art. 13.4.- JUECES

Cada juez debe considerar independientemente los méritos de los dos competidores y elegir el ganador, de acuerdo a las Normas Reglamentarias.

Durante el combate no pueden hablar con el competidor, otros jueces, o cualquier otra persona, con la excepción del árbitro. Pueden, si necesario al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que no haya tenido en cuenta, por ejemplo informándole acerca de la mala conducta de un ayudante o entrenador, etc.

Durante el combate un juez debe usar “clickers”. El juez anotará el número de puntos otorgados a cada competidor en su hoja de puntuación y, sólo en peleas profesionales, su decisión se dará a conocer al público al final del combate.

Durante el asalto, el juez, en el caso de no tener “clikers”, usará la parte posterior de la hoja de puntuación para registrar el número de golpes que vea, ya sea con un número o por líneas. El competidor de la esquina roja está en el lado izquierdo y el competidor de la esquina azul siempre a la derecha, en ambas caras de la hoja de puntuación. Los puntos registrados deben apuntarse por separado para cada asalto.

No deben abandonar su lugar hasta que se haya anunciado la decisión.

Art. 14.- LESIONES

En caso de lesión de alguno de los competidores, el combate se detendrá el tiempo suficiente para que el médico pueda decidir si el competidor lesionado puede continuar o no. Una vez que el médico está en el área de competición, tiene un máximo de dos (2) minutos para atender la lesión. **Todos los tratamientos requeridos deben ser completados durante estos dos (2) minutos.**

Si la lesión es grave, el competidor debe ser tratado en el sitio y por los médicos especializados. Los médicos son los únicos que pueden decir si el combate puede continuar.

Si el combate no puede continuar porque un competidor se ha lesionado, el árbitro y los dos jueces deben decidir:

- ¿Quién causó la lesión?
 - ¿Si fue o no una lesión intencionada?
 - ¿Si fue o no por culpa del competidor lesionado?
 - ¿Si fue o no ocasionada con una técnica no reglamentaria?



- Si no ha habido ninguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, este ganará por abandono.
- Si ha habido alguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, el competidor lesionado ganará por descalificación.

Si el médico determina que el competidor lesionado está apto para continuar, el combate debe reanudarse.

En caso de que la lesión se produzca por: KO, RSC, RSC-H. Deberá aplicarse el procedimiento del Art. 15.

Art. 15.- PROCEDIMIENTOS EN CASO DE: KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN

- Si un competidor se lesiona durante un combate, el médico es la única persona que puede evaluar las circunstancias.
- Si un competidor permanece inconsciente, sólo el árbitro y el médico a cargo podrán permanecer en el tatami, a menos que el médico necesite ayuda.

Art. 15.1.- PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN

- Si un competidor está lesionado, y es declarado ganador (descalificación del oponente), el médico tiene que decidir de inmediato, si el competidor lesionado puede continuar en el torneo.
- Si el árbitro ha detenido la pelea debido a un golpe severo en la cabeza, el competidor será examinado por un médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia de guardia o a cualquier otro lugar adecuado.
- Un competidor que ha sido eliminado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, no se le permitirá participar en ninguna otra competición durante un período de al menos 8 semanas después del “KO”.
- Un competidor que ha sido eliminado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, dos veces en un período de 3 meses, no se le permitirá participar en otra competición por un período de al menos 3 meses después del segundo “KO” o “RSC-H”.
- Un competidor que ha sido eliminado debido a una golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, tres veces consecutivas en un período de 12 meses, no se le permitirá participar en ninguna torneo o evento por un período de un año después del tercer “KO” o “RSC-H”.
- En cualquiera de los periodos de cuarentena mencionados, el médico puede alargar el período de cuarentena si es necesario. También los médicos del hospital debido a las pruebas realizadas en la cabeza pueden extender en un futuro el período de cuarentena.
- Un período de cuarentena significa que un competidor no puede participar en ninguna competición de kickboxing, sin importar la disciplina que sea. Los períodos de cuarentena son “periodos mínimos” y no pueden ser anulados a pesar de que un examen de la cabeza no muestre lesiones visibles.
- El árbitro dirá a los jueces que marcar en sus hojas de puntuación, cuando el combate se haya detenido, debido a la incapacidad del competidor para reanudarlo, por golpes en la cabeza. El mismo Jefe de Árbitros de tatami lo anotará en el PASAPORTE DEPORTIVO WAKO del competidor. Este será también el resultado oficial de combate y no puede ser revocado.



- Antes de reanudar la actividad en el kickboxing después de una prohibición, como se describe en los párrafos anteriores, un competidor hará un examen médico especial, tiene que estar declarado apto para participar en la competición por un médico deportivo.

Una vez anotado un “KO” o “RSC-H” un competidor deberá hacerse un Scanner de la cabeza antes de volver a competir.

Art. 15.2.- PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL

En caso de lesiones después de un “KO” o “RSC-H” el médico puede recomendar un periodo mínimo de reposo y recomendar el tratamiento en un hospital.

El médico puede requerir de inmediato el tratamiento en el hospital.

Art. 16.- CHOCAR GUANTES

Antes y después de un combate, los competidores deben chocar guantes, como un signo de pura deportividad y rivalidad amistosa, de acuerdo con las reglas del kickboxing. El choque de guantes se lleva a cabo antes de iniciar el primer asalto y después de la decisión final. No se permite chocar guantes entre asaltos.

Art. 17.- USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS

WAKO sigue el Código de Conducta de la WADA y su lista de sustancias prohibidas, las cuales pueden irse modificando cada cierto tiempo, de acuerdo a la Normativa internacional.

Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico o control antidoping antes de un combate, será inmediatamente descalificado o suspendido, hasta que se celebre una audiencia completa. Lo mismo ocurrirá en caso de que un Oficial fomente dicha negativa.

WAKO acepta y adopta en todos los casos las “Reglas de Doping de la WADA”.

Cualquier competidor u oficial que viole éste código, puede ser descalificado o suspendido por WAKO.

Cualquier droga o sustancia química ingerida por el competidor, que no esté incluida en la dieta normal del mismo, está prohibida.

El uso de anestésicos locales está permitido, con autorización previa del Médico del Comité Técnico.