
WAKO

Reglamento de Point Fighting





WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

Tabla de contenidos

Art. 1. Definición	3
Art. 2. Reglas de combate	3
Art. 3. Voz de mando	3
Art. 4. Áreas legales de puntaje	4
Art. 5. Áreas ilegales de puntaje (técnicas y comportamiento prohibidos)	4
Art. 6. Técnicas legales	4
Art. 7. Técnicas y acciones ilegales	4
Art. 8. Criterios de marcación	5
Art. 8.1 Llamadas de referees y jueces puede otorgar puntos.	5
Art. 8.1.1 Punto valido	5
Art. 8.1.2 Punto invalido	5
Art. 8.1.3 Puntos marcados	6
Art. 8.1.4 Conteo para marcar punto	6
Art. 9. Penalizaciones (advertencias, descalificaciones y salidas)	6
Art. 10. Señales de mano	7
Art. 11. Violaciones a las reglas	7
Art. 11.1 Razones para pedir tiempo fuera	8
Art. 12. Lesiones	8
Art. 13. Procedimiento en caso de existir lesión, KO, RSC, RSC-H	8
Art. 13.1 Procedimiento de lesiones en general	9
Art. 14 Gran Campeón y competencia por equipos	9
Art. 14.1 Gran Campeón	9
Art. 14.1.1 Gran Campeón original	9
Art. 14.1.2 Competencia por equipos	9
Art. 14.1.3 Campeonatos Mundiales y Continentales	9
Art. 14.1.4 Excepciones en Copas Mundiales – Abiertos Internacionales por equipos	10
Art. 15. Procedimiento de lesiones en competencia por equipos	10
Art. 16. Saludo de manos o choque de guantes	10
Art. 17. Uso de drogas en WAKO	10
Art. 18. Pesaje	10



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

Art. 1. Definición

Combate a punto es una disciplina de combate donde dos competidores pelean con el objetivo de marcar puntos definidos, usando técnicas legales. La característica principal de combate a punto es el estilo, técnica y velocidad. La competencia debe ser ejecutada con intensidad de contacto bien controlado. Es una disciplina técnica que hace énfasis en técnicas de piernas y manos, desde un punto de vista atlético. Las técnicas (golpes y patadas) son estrictamente controladas. En cada punto válido (punto que fue marcado con la parte legal de la mano o pie con la técnica) el referee detiene la pelea y al mismo tiempo que los otros dos jueces, muestran con sus dedos el número de puntos en dirección del peleador que ha ganado ese punto/s.

Art. 2. Reglas de combate

Los peleadores deben entrar al tatami y chocar sus guantes. Luego ellos deben dar un paso atrás, ponerse en guardia de pelea y esperar a que el referee diga la voz de mando “PELEA”; cuando el referee diga “ALTO” los peleadores deben regresar a sus posiciones iniciales en el tatami.

El cronómetro solo se detendrá cuando el referee diga “TIEMPO” hacia la mesa de control, pero NO se detendrá para marcar puntos o penalizaciones a menos que el referee decida que es necesario hacerlo. El cronómetro será detenido únicamente para dar una advertencia verbal, advertencia oficial, asignar punto en contra o aclaración de puntos.

Un peleador puede pedir tiempo fuera solo para revisión de alguna lesión o para ajustar su equipo de protección. El referee no debe otorgar el tiempo fuera si considera que es para sacar ventaja al oponente, al menos que la solicitud esté relacionada con la salud y seguridad del peleador.

Los tiempos fuera deben mantenerse al mínimo. Si el referee considera que un peleador está solicitando tiempos fuera para descansar o evitar que su oponente marque puntos, se le otorgará una advertencia por “retraso de la pelea”. Sin embargo, el peleador puede ser descalificado por retrasar o rehuir pelea con previo acuerdo entre los jueces y el referee.

Los peleadores pueden tener un coach y un second en su esquina durante la pelea, los cuales deben permanecer en sus asientos dentro del área designada “Coaches Box” durante la pelea.

Ningún coach podrá entrar al área de competencia durante una pelea y no se permite que interfiera con un referee, juez u oficial; tampoco se le permitirá hacer comentarios despectivos hacia un referee, juez, oficial o punto marcado. Se puede retirar a un coach del “Coach Box” durante una pelea si insulta al referee o juez. Todas las advertencias otorgadas a un coach se considerarán aplicables y se sumarán a las advertencias de su peleador.

Art. 3. Voz de mando

“PELEA” o “FIGHT”

Para iniciar el combate/pelea o después de la interrupción de la misma.

“CHOQUEN MANOS” o “SHAKE HANDS”

Únicamente al inicio de cada pelea.

“ALTO” o “STOP”

La pelea debe detenerse inmediatamente. Cuando se han marcado puntos, los peleadores deben regresar inmediatamente a sus posiciones iniciales.

“TIEMPO” o “TIME”

Simultáneamente formando una “T” con las manos, para dar la orden al cronometrador de detener el tiempo.

Cuando el Referee pida “TIEMPO” debe aclarar la razón de haber interrumpido la pelea. Solo se puede hacer en las siguientes situaciones:

- Dar una advertencia a algún peleador (el oponente debe regresar a su lugar inicial).
- Cuando un peleador pida detener el tiempo levantando una mano (el oponente debe ir inmediatamente a su lugar inicial).
- Cuando el referee considere necesario corregir el equipo o uniforme de un peleador.
- Cuando haya un peleador lesionado (el tiempo máximo de intervención para un doctor es de 2 minutos).



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

Art. 4. Áreas legales de puntaje

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas de pelea autorizadas:

- Cabeza – parte frontal, costado y parte posterior
- Torso – frente y costado
- Pierna – del tobillo hacia abajo (solo para barridas)

Art. 5. Áreas ilegales de puntaje (técnicas y comportamiento prohibidos)

- Parte superior de la cabeza
- Cuello: parte frontal, costados o parte posterior
- Clavícula
- Parte posterior del torso (espina dorsal y riñones)
- Debajo de la cinta (excepto para barridas)
- Continuar peleando después de la voz de mando “ALTO” o cuando el round haya terminado.
- Dar la espalda a al oponente, rehuir pelea o caer deliberadamente.
- Todas las técnicas ciegas y sin control.

Art. 6. Técnicas legales

- Patadas: frontal, lateral, circular, gancho (solo con la planta del pie), descendentes (solo con la planta del pie), giro y patadas saltando.
- Manos: puñetazo, gancho, golpe con el dorso de la mano (Sin girar o voltearse) y golpe con el filo de la mano.
- Barridas: al pie por debajo del tobillo están permitidas; para marcar punto el atacante debe permanecer de pie. Si en la ejecución de la barrida el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies), no se marcará el punto. El punto se marcará siempre y cuando el oponente toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies).

Nota: 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 la planta del pie sea usada para golpear al ejecutar las siguientes patadas: descendente, gancho, patada de giro y todas las patadas saltando y girando.

Art. 7. Técnicas y acciones ilegales

Peledores

- Ataques con cualquier técnica que no esté mencionada en el Art. 6.
- Puñetazo con giro por la espalda.
- Rehuir pelea.
- Caerse intencionalmente o sin causa alguna.
- Salir del área de pelea.
- Ataques con exceso de contacto.
- Conducta antideportiva. El peleador solo puede tener una advertencia, después el procedimiento normal de penalización y descalificación debe ser aplicado. Sin embargo, en el caso de conductas antideportivas graves se le quitará un punto al peleador por su primera ofensa ó será descalificado dependiendo de la severidad de la misma.
- Abrazar / someter.
- Atacar u ofender a un oficial dentro o fuera del tatami, empujar o someter sin propósito, escupir o intentar alguna de las acciones mencionadas será descalificación inmediata. En caso que cualquiera de estas acciones se realice por un peleador o coach será penalizado, la persona involucrada será retirada del evento y el caso será turnado al Comité de Referees WAKO.
- Ataques en el piso. El referee es responsable de detener la pelea inmediatamente en cuanto uno de los peleadores toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies). Pisotones en la cabeza o cuerpo sobre el peleador que esté en el piso serán sancionados con dos puntos menos o descalificación si los jueces así lo deciden por mayoría.
- Escupir voluntariamente fuera de protector bucal.
- Deslizar los guantes. El peleador debe tener sus manos completamente dentro del guante, no está permitido deslizar los guantes sobre las manos para ganar distancia contra su oponente.
- Pedir tiempo cuando esté en alguna esquina bajo presión de su oponente.

Coaches

- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje no marcado.



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

- Atacar o abusar verbalmente de un oficial dentro o fuera del tatami.
- Empujar, someter sin propósito alguno, escupir o intentar alguna de las acciones antes mencionadas, derivarán en el retiro inmediato del coach de su área designada en el tatami y también en posible retiro de las instalaciones donde se desarrolle el evento tras una revisión por el Comité Técnico.

Art. 8. Criterio de marcación

Una técnica legal golpea una zona legal. El área autorizada para golpear de la mano o el pie, debe hacer un “contacto limpio y controlado”. El referee y jueces deben apreciar claramente la técnica golpeando una zona legal. Otorgar puntos basándose en el sonido del golpe no está permitido. El peleador debe estar observando el punto de contacto cuando ejecute la técnica.

Todas las técnicas deben ser ejecutadas con fuerza razonable. Una técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente no se marcará.

Si un peleador salta para atacar o defender, debe caer con ambos pies dentro del área de competencia y mantener el equilibrio para poder marcar punto (ninguna parte del cuerpo puede tocar el piso, excepto los pies). Si el peleador cae fuera del área después de haber ejecutado una técnica saltando, no se marcará el punto.

Si un peleador pierde el equilibrio después de marcar un punto y toca el piso con alguna parte del cuerpo que no sea con los pies, el punto no será marcado.

Si por factores externos, un peleador pierde el equilibrio después de marcar un punto (es empujado o tropezó) el punto será marcado.

Art. 8.1 Llamadas de referees y jueces puede otorgar puntos.

El referee y los jueces decidirán únicamente de acuerdo a sus marcaciones basadas en lo que ellos vieron. Los oficiales no pueden cambiar la decisión por mayoría del referee o jueces. Si existe algún error técnico, el controlador del tatami pedirá tiempo y consultará con los oficiales una aclaración. Aunque un referee o juez cometa un error, pero los oficiales continúen teniendo la decisión por mayoría el observador del área llamará al Comité de Apelación para revisar la decisión y definir si se ha cometido o no un error fundamental en la aplicación de las reglas. El observador del área puede cambiar la decisión del referee o juez únicamente cuando el “referee o juez haya cometido un error”.

Suma errónea de puntos:

Si el referee marcó un punto al peleador que se cayó o pisó fuera del área de competencia después de recibir el punto. El Presidente de los Deportes de Tatami y el observador del área deben estar al pendiente para asegurar que los referees y jueces están haciendo correctamente su trabajo. El referee no puede otorgar un punto por sí solo, únicamente debe ser por mayoría.

Art. 8.1.1 Punto valido

Los brazos deben ser levantados inmediatamente para indicar al peleador que marcó punto. Para otorgar el punto, deben coincidir un mínimo de 2 decisiones del referee y los jueces. Si el referee y un juez levantan ambos brazos (punto para ambos peleadores), y el otro juez solo levanta un brazo (punto para un solo peleador), la decisión apropiada del referee debe ser marcar punto para ambos peleadores. *Ejemplo: Si el referee marca dos puntos (patada a la cabeza) y el juez marca un punto, el referee debe preguntar al juez cual fue la técnica que vio (técnica de patada o golpe), si el juez vio una técnica de patada, el referee otorgará un punto al peleador, y si el juez vio un golpe, el referee no marcará punto.*

Cuando exista el mismo número de marcación indicada hacia ambos peleadores, se debe otorgar el puntaje a ambos competidores.

Art. 8.1.2 Punto invalido

Brazos cruzados frente al referee o jueces con los brazos en la cintura, indican que el referee o juez no observaron una técnica de ataque en un área legal.

- Si el referee o algún juez marcan un punto y los otros dos señalan que no vieron el punto, éste no será marcado.
- Si alguno de los peleadores no obtiene un mínimo de dos brazos levantados, no se marcará el punto.
- Si el referee dice “ALTO” y emite una advertencia a alguno de los peleadores, tampoco podrá marcar punto al peleador que fue advertido. Sin embargo, al otro peleador se le puede marcar un punto y también puede recibir otro punto como resultado de la advertencia que se le hizo a su oponente.



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

EJEMPLO: Uno de los peleadores ejecuta una técnica que amerita un punto, mientras que el oponente viola una de las reglas por segunda vez. Se le marcará el punto al primer peleador por su técnica legal y al mismo tiempo se le otorgará un punto más como resultado de la violación a una regla por parte del oponente. Ambas acciones pueden ocurrir al mismo tiempo.

Art. 8.1.3 Puntos marcados

Si el referee ve una acción que considera es un punto válido, inmediatamente detendrá la pelea (voz de comando “ALTO”) y señalará el punto al igual que los jueces. El referee es el responsable de contar las decisiones marcadas y otorgar el punto al peleador apropiado. Cada Juez debe emitir una decisión inmediata después de la voz de comando del referee.

Si alguno de los jueces observa una acción que considere sea un punto válido, deben señalar inmediatamente al referee quien dirá “ALTO” para que él y los jueces marquen el punto. En todos los casos, solo cuando existe una clara mayoría de marcación, el punto será otorgado.

- Golpe	1 pto.
- Patada al cuerpo	1 pto.
- Barrida	1 pto.
- Patada a la cabeza	2 pts.
- Patada saltando al cuerpo	2 pts.
- Patada saltando a la cabeza	3 pts.

Art. 8.1.4 Conteo para marcar punto

Inmediatamente después de la voz de comando “ALTO” el referee y jueces señalarán al peleador y puntaje marcado. El ganador será el peleador que tenga mayor puntaje al final del tiempo. En caso de que existe una diferencia de 10 puntos entre un peleador y otro, se declarará un ganador antes que termine el tiempo.

Métodos para ganar:

- Descalificación del oponente, salidas del oponente, diferencia en marcador ó fin del tiempo.

Los oficiales pueden reunirse para determinar si un punto entró antes o después que el tiempo terminara. Cuando termina el tiempo, se debe lanzar un objeto suave al centro del área de competencia o gritarle al Referee.

Art. 9. Penalizaciones (advertencias, descalificaciones y salidas)

Las advertencias deben decirse en voz alta para que los peleadores y coaches puedan escuchar y entender la advertencia. El referee debe pararse frente al peleador ofensor y mencionar la advertencia.

Para otorgar un punto en contra debido a alguna advertencia, el referee primero debe pedir que se detenga el tiempo de frente al cronometrador y expresar que se penalizará al peleador ofensor con un punto en contra explicando con voz fuerte y clara la razón de la penalización.

Si un peleador al atacar hacia adelante sale del área de pelea por su velocidad e impulso, no será considerado una salida.

Las penalizaciones serán aplazadas a través de todos los rounds de la pelea. Cuando el referee esté asignando advertencias o puntos en contra, se debe detener el tiempo.

Reglas de salida:

- 1^{ra} salida = Advertencia oficial
- 2^{da} salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3^{ra} salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4^{ta} salida = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

Violaciones a las reglas (que no sean salidas):

- 1^{ra} advertencia verbal = Advertencia discrecional (puede ser la primer advertencia oficial si se justifica)
- 1^{ra} violación oficial = Advertencia oficial

WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

- 2^{da} violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3^{ra} violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4^{ta} violación oficial = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

Art. 9.1 Descalificaciones

Si se hace un llamado de descalificación, el referee debe reunirse con los jueces y el observador del área para asegurarse de que todos los procedimientos adecuados se lleven a cabo.

Dejar el área de competencia:

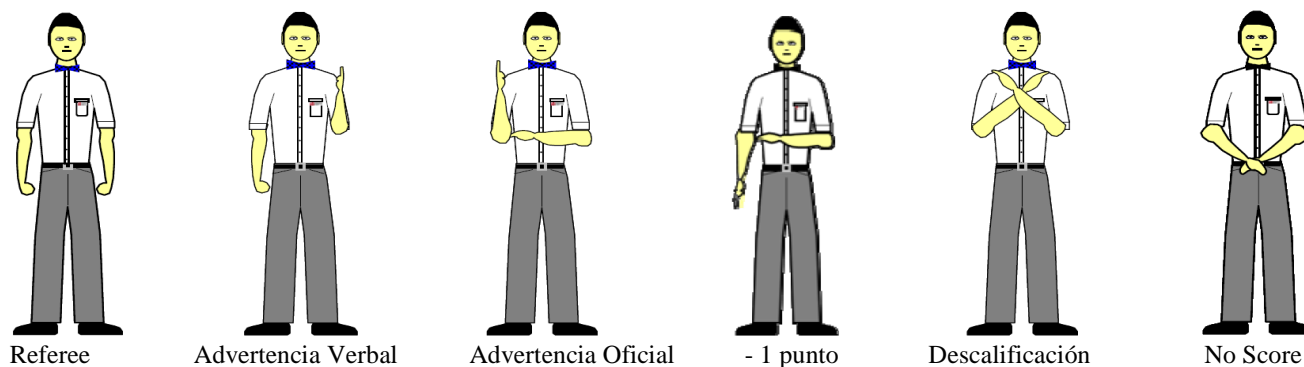
Si un peleador abandona (SALIR) el área sin haber sido empujado, pateado o noqueado por su oponente, será considerado como “salida voluntaria” y recibirá una advertencia del Referee; en la segunda salida, el Peleador perderá un punto; en la tercera salida perderá otro punto; y en la cuarta salida deberá ser descalificado.

Abandonar (SALIR) el área significa:

Pisar fuera de la línea de competencia aunque sea con un solo pie. Aclaración: todo el pie debe estar fuera del área. Pisar la línea no se considera una salida. Si el peleador es empujado por el otro peleador, o ambos salieron como resultado de un ataque, no se considera salida voluntaria.

El hecho de salir es declarado por el juez cada vez. Las advertencias por salir del área serán independientes de las advertencias por otro tipo de ofensas. Todas las salidas deben ser indicadas al peleador y al oficial de mesa. Ver Art. 7 y Art. 9.

Art. 10. Señales de mano



Art. 11. Violaciones a las reglas

- Usar técnicas ilegales
- Rehuir pelea
- Voltearse
- Caída innecesaria para ganar tiempo
- Comentar las decisiones del Referee
- Comportamiento antideportivo
- Órdenes en voz alta del coach
- Entrada de coach al área de pelea en caso de lesión
- Salidas deliberadas
- Por cualquier violación del Coach, el Referee le otorgará una penalización a su peleador.

Violaciones graves y serias a las reglas se sancionará inmediatamente con un punto o hasta la descalificación en casos extremos. Cada vez que el referee considere que la descalificación es necesaria, debe consultarlo con los jueces y el observador del área para asegurar que los procedimientos adecuados se están aplicando. Un peleador NO puede recibir un punto a favor y una advertencia en su contra al mismo tiempo. De acuerdo el Art. 7.

Tiempo fuera

Solo el referee tiene la autorización para detener la pelea. Cuando el referee esté dando advertencias ó sancionando con un punto menos, debe detener el cronómetro.



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

Un peleador puede pedir tiempo fuera solo para revisión de alguna lesión ó para ajustar su equipo de protección. El referee no debe otorgar el tiempo fuera si considera que es para sacar ventaja al oponente, al menos que la solicitud esté relacionada con la salud y seguridad del peleador.

Los tiempos fuera deben mantenerse al mínimo. Si el referee considera que un peleador está solicitando tiempos fuera para descansar o evitar que su oponente marque puntos, se le otorgará una advertencia por “retraso de la pelea”. Solo el observador de área puede interrumpir la pelea desde afuera del tatami o área de competencia, él debe llamar la atención del referee que será el indicado para pedir *Tiempo Fuera*.

Si un coach desea presentar una protesta, debe notificarle al Presidente de Deportes de Tatami y en caso de ser posible, evaluar la protesta sin detener la pelea.

Art. 11.1 Razones para pedir tiempo fuera

- Lesión (ver reglamentación en “lesiones y tratamiento”)
- Consulta del referee con los jueces o responsables del área de pelea.
- Cuando el referee debe conversar con el peleador o su coach.
- Para asegurar la competencia limpia y justa.

Para marcar puntos no se pide tiempo fuera. El referee debe marcar y otorgar los puntos rápidamente para asegurar que cada peleador tenga el beneficio de completar la pelea en el tiempo permitido para la misma. El Presidente del Deportes de Tatami WAKO, podrá reemplazar al referee que no sea eficiente, es decir, que no esté administrando rápida y justamente un área de competencia.

Art. 12. Lesiones

En caso de lesión en alguno de los competidores, la pelea se detendrá el tiempo necesario para que el doctor/médico decida si el peleador lesionado puede o no continuar. Una vez que el doctor/médico haya llegado al área de competencia, solo tendrá dos minutos para decidir si la lesión requiere tratamiento. Todos los tratamientos deben ser completados durante los dos minutos.

Si la lesión es seria, deberá tratarse por el doctor/médico en servicio y es la única persona que puede decidir si la pelea puede continuar o no.

Si la pelea debe ser detenida por una lesión, el referee y los dos jueces deben decidir:

- ¿Quién causó la lesión?
- ¿Fue o no fue una lesión intencional?
- ¿Fue o no fue culpa del peleador lesionado?
- ¿Fue o no fue causada por una técnica ilegal?
- Si no hubo violaciones a las reglas por parte del peleador NO lesionado, él ganará.
- Si hubo violaciones a las reglas por parte del peleador lesionado, él peleador lesionado ganará por descalificación.
- Si el peleador lesionado es declarado apto para seguir peleando por el doctor/médico, la pelea debe continuar.
- Procedimiento después KO, RSC, RSC-H, lesión.
- Si un peleador es lesionado durante una pelea, el doctor/médico será la única persona que podrá evaluar las circunstancias.
- Si un peleador continúa inconsciente, solo el referee y el doctor/médico en servicio podrán permanecer en el tatami, a menos que el doctor/médico necesite asistencia.

Art. 13. Procedimiento en caso de existir lesión, KO, RSC, RSC-H

El peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, será examinado por el doctor/médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia en servicio o a algún otro lugar adecuado.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 4 semanas después del KO.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, dos veces en un periodo de 3 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 3 meses después del segundo KO o RSC-H.



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, tres veces seguidas en un periodo de 12 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 1 año después del tercer KO o RSC-H.

De todos los periodos de cuarentena mencionados anteriormente, el doctor/médico en servicio podrá extender el periodo de cuarentena si fuese necesario. También el doctor/médico en el hospital debido a los estudios podrá extender el periodo de cuarentena.

Un periodo de cuarentena significa que el peleador no podrá formar parte de ninguna competencia de kickboxing sin importar la disciplina que sea. Los periodos de cuarentena son periodos mínimos y no serán revocados aunque los estudios demuestren que no hay lesiones visibles en la cabeza.

El referee pedirá al jurado y a los jueces marcar KO, RSC-H o RSC, cuando él o el doctor/médico hayan detenido la pelea debido a la incapacidad del peleador para seguir compitiendo por los golpes recibidos en la cabeza. Lo mismo debe ser reportado por el Jefe de Referees en servicio en ese tatami sobre la PAPELETA WAKO del peleador. También será el resultado final de la pelea y no podrá ser revocada.

Antes de que un peleador, que haya sido suspendido por lo descrito en los párrafos anteriores, pueda reincorporarse a competir, debe pasar por una revisión médica especial, en la cual ser declarado en buena forma física por un Doctor del Deporte. Cuando se haya registrado un KO o un RSC-H, el peleador debe hacerse un estudio CT-Scan antes de regresar a las competencias.

Art. 13.1 Procedimiento de Lesiones en General

En caso de lesiones además de KO y RSC-H el Doctor/Médico puede otorgar un periodo de cuarentena mínimo y recomendar tratamiento en el hospital. El doctor/médico puede requerir inmediatamente tratamiento en el hospital.

Art. 14 Gran Campeón y Competencia por Equipos

Art. 14.1 Gran Campeón

En torneos como Copas Mundiales o Abiertos Internacionales, se puede organizar una categoría llamada “Gran Campeón” donde los peleadores se compiten entre todos sin categoría de pesos. El Gran Campeón debe ser organizado de la siguiente manera:

Art. 14.1.1 Gran Campeón Original

Solo los ganadores de cada categoría de peso pueden participar. Hay sorteos libres para las peleas.

Gran Campeón Open

- Todos los competidores pueden participar, pero deben registrarse durante el torneo.
- Habrá sorteos gratuitos para las peleas donde se incluirán todas las categorías de peso.
- Las peleas de Gran Campeón son de 1 Round de 2 ó 3 minutos, sin tiempos fuera para los peleadores.
- Las reglas y el equipo de protección son las mismas que en el reglamento de Point Fighting.
- Las categorías de Gran Campeón organizadas para un torneo deben ser indicadas en la invitación del mismo.

Nota: En Campeonatos Mundiales o Continentales no se podrán organizar competencias de Gran Campeón.

Art. 14.1.2 Competencia por Equipos

Art. 14.1.3 Campeonatos Mundiales y Continentales

- Equipo: 3 hombres y 1 mujer
- Si el equipo no está completo, no podrán participar o continuar participando.
- Todos los peleadores en un equipo deben haber competido en el Campeonato Mundial o Continental, tomando como prioridad competir en el evento de Equipos.
- Cada equipo deben tener un hombre y una mujer substitutos, los cuales podrán competir únicamente cuando algún otro peleador de su equipo no sea capaz de incoar.
- Cadetes, Cadetes Mayores y Juniors, deben participar en un equipo dentro de su categoría de edad.
- El orden de la pelea se decidirá con un “volado” entre ambos equipos. El equipo ganador decidirá quién inicia peleando o también puede permitir al equipo contrario decidir. Puede iniciar alguno de los hombres o la mujer.
- Todos los peleadores deben estar en su esquina listos con su equipo.
- NO hay divisiones de peso.
- En la categoría de Cadetes y Cadetes Mayores, se debe iniciar del más bajo al más alto y las niñas solo pueden pelear contra otras niñas.



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

- El equipo debe estar formado por peleadores nacionales, es decir, no puede haber equipos combinados de diferentes nacionalidades.
- Cada pelea tiene una duración de 1 round de 2 minutos.
- No hay tiempos fuera para los competidores durante el round.
- En caso de empate hay un round extra, el cual tendrá duración de 1 round de 1.30 minutos para Cadetes ó 2 minutos para Cadetes Mayores, Juniors y Seniors.
- Si el empate persiste después del extra round, la pelea continuará hasta “punto gana”.
- El equipo con más puntos es el ganador.
- Todas las salidas y advertencias se transfieren al siguiente peleador, para fomentar un encuentro atractivo.
- Un peleador no puede ser descalificado por salidas, sino que a partir de la segunda salida que sume su equipo, se le restará un punto a su equipo.
- Si hay un empate, con un “volado” se decidirá cual equipo escogerá primero al Peleador que ingresará al tatami. Si se escoge a la mujer, ella deberá pelear contra otra mujer; y si se escoge a un hombre, él deberá pelear contra otro hombre.

Nota: En el Campeonato Mundial ó Continental de Cadetes y Juniors, un peleador debe participar en su categoría de edad únicamente. No se le permitirá pelear en un equipo fuera de su edad.

Art. 14.1.4 Excepciones en Copas Mundiales – Abiertos Internacionales por Equipos

Un equipo puede estar integrado por peleadores de diferentes países y debe estar conformado dependiendo de las preferencias del promotor de la siguiente manera:

- 3 Peleadores (tres mujeres)
- 4 Peleadores (3 hombres y 1 mujer)
- 5 Peleadores (4 hombres y 1 mujer)
- 5 Peleadores (5 hombres)

Art. 15. Procedimiento de Lesiones en Competencia por Equipos

Después de una lesión en competencia por equipos si un peleador no puede continuar peleando el doctor/médico aplicará lo siguiente:

- Si un peleador no puede o quiere seguir peleando, se premiará al equipo contrario con 10 puntos que se sumarán al puntaje total inmediatamente.

Art. 16. Saludo de Manos o Choque de Guantes

De acuerdo a las regulaciones de Kickboxing, antes de cada pelea los peleadores chocarán guantes como señal de amistad y rivalidad deportiva. Ésta señal de respeto entre ambos competidores solo se permite antes de iniciar el primer round y después de la decisión final, no está permitido hacerlo entre rounds.

Art.17. Uso de Drogas en WAKO

- Seguir el Código de Conducta y Substancias Prohibidas WADA que es actualizado periódicamente.
- Consultar las reglas y procedimientos anti-dopaje WAKO.
- Cualquier peleador que se niegue a hacer un examen médico o antidoping antes de una pelea, será inmediatamente descalificado o suspendido en espera de una audiencia. Lo mismo ocurrirá en caso de que un oficial fomente dicha negativa.
- El uso de anestésicos locales está permitido, con previo acuerdo por un médico del Comité Técnico.
- WAKO refiere y adopta en todos los casos a las Reglas de Doping WADA.

Nota: Para una mejor lectura el texto usa pronombres masculinos. Sin embargo todas las referencias a personas aplican para ambos géneros.

Art. 18 Pesaje

Durante Campeonatos Mundiales/Internacionales, así como en otras competencias internacionales, se deberán incluir las siguientes reglas:

Cada Peleador solo se pesará una sola vez. A MENOS QUE LA JUNTA DIRECTIVA DECIDA OTRA COSA, WAKO DEBE AVISAR CON ANTICIPACIÓN A TODOS LOS MIEMBROS. El peso registrado en ésta ocasión será peso final. Sin embargo está permitido para el representante de un país, cuyo peleador no haya alcanzado el peso correcto durante el pesaje oficial,



WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Point Fighting

colocarlo en otra categoría adecuada, siempre y cuando el país en cuestión tenga una vacante en esa categoría y que aún no se haya cerrado el pesaje. También se permite sustituir un peleador por otro, antes de terminar el primer pesaje y las revisiones médicas, siempre que dentro de cada competencia donde se permiten sustitutos, el peleador en cuestión haya sido registrado como reserva para esa o cualquier otra categoría de peso.

Para una descripción detallada y procedimiento del pesaje ver capítulo dos – Reglas Generales de Deportes de Tatami WAKO.

Nota: El presente Reglamento seguirá vigente un mínimo de dos años a partir del 27 de Abril de 2012 hasta la Reunión de la junta WAKO en Abril de 2014.