

---

# WAKO

## Reglamento de Kick Light





## Tabla de contenidos

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Art. 1. Definición</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Art. 2. Pesaje</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Art. 3. Reglas de combate</b>   | <b>4</b>  |
| <b>Art. 4. Voz de mando</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Art. 5. Áreas legales de puntaje</b>  | <b>5</b>  |
| <b>Art. 6. Áreas ilegales de puntaje (técnicas y comportamiento prohibidos)</b>        | <b>6</b>  |
| <b>Art. 7. Técnicas legales</b>  | <b>6</b>  |
| <b>Art. 8. Puntaje</b>   | <b>6</b>  |
| <b>Art. 8.1 Puntos</b>   | <b>6</b>  |
| <b>Art. 8.2 Directiva 3 – Otorgando puntos (Uso de sistema electrónico de marcaje)</b> | <b>6</b>  |
| <b>Art. 8.2.1 En caso de empate (electrónico)</b>                                      | <b>7</b>  |
| <b>Art. 8.3 Directiva 3 – Otorgando puntos (Uso de cuenta bultos y papeletas)</b>      | <b>7</b>  |
| <b>Art. 8.4 En caso de empate (cuenta bultos)</b>                                      | <b>7</b>  |
| <b>Art. 8.5 Decisiones</b>   | <b>8</b>  |
| <b>Art. 8.6 Cambio de una decisión</b>   | <b>8</b>  |
| <b>Art. 8.7 Otorgamiento de puntos</b>   | <b>8</b>  |
| <b>Art. 9. Ofensas</b>   | <b>8</b>  |
| <b>Art. 9.1 Puntos menos</b>   | <b>9</b>  |
| <b>Art. 9.2 Descalificaciones</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 9.3 Salidas</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 9.1 Descalificación</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 10. Número de patadas por round</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 11. Señales de mano</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 12. Contienda</b>  | <b>10</b> |
| <b>Art. 13. Oficiales</b>  | <b>11</b> |
| <b>Art. 13.1 Jueces y referees</b>   | <b>11</b> |
| <b>Art. 13.2 Referees</b>  | <b>11</b> |
| <b>Art. 13.3 Autoridad del Referee</b>   | <b>11</b> |
| <b>Art. 13.4 Jueces</b>  | <b>11</b> |
| <b>Art. 14. Lesiones</b>   | <b>12</b> |



## **WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light**

---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Art. 15. Procedimiento después de lesión, KO, RSC, RSC-H</b>          | <b>12</b> |
| <b>Art. 15.1 Procedimiento en caso de existir lesión, KO, RSC, RSC-H</b> | <b>12</b> |
| <b>Art. 15.2 Procedimiento de lesiones en general</b>                    | <b>13</b> |
| <b>Art. 16. Saludo de manos o choque de guantes</b>                      | <b>13</b> |
| <b>Art. 17. Uso de drogas en WAKO</b>                                    | <b>13</b> |
| <b>Art. 18. Indicación</b>   | <b>13</b> |
| <b>Art. 19. Pesaje</b>   | <b>13</b> |



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

### Art. 1. Definición

La competencia en Kick Light (Pateo Ligero) debe ser ejecutada como su nombre lo indica y con técnicas bien controladas. Aquí, los competidores pelean continuamente hasta que el referee central diga la voz de mando “Alto”. Los pelearos deben usar técnicas del Low Kick, pero deben ser técnicas bien controladas cuando pegan en áreas legales. Se debe poner hacer énfasis en golpes y patadas. Kick Light fue creado como una etapa entre Point fighting y Low Kick. El referee central solo se asegura de que los pelearos sigan las reglas y tres jueces hacen las decisiones completas de puntuación en hojas de puntaje WAKO o por marcador electrónico.

### Art. 2. 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, 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.

### Art. 3. Reglas de combate

Los pelearos 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 pelearos 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 referee no debe hablar con ningún peleador durante la pelea a menos que haya detenido el tiempo. 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 pelearos 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. 4. Voz de mando

“CHOQUEN MANOS” o “SHAKE HANDS”

Únicamente al inicio de cada pelea.

“PELEA” o “FIGHT”

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

“ROMPAN” o “BREAK”

## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

Para romper la posición de cuerpo con cuerpo, después de la cual cada peleador debe retroceder antes de continuar la 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).

### Art. 5. 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 – el muslo únicamente de afuera hacia adentro y viceversa que puede ser atacado usando la espinilla
- Pie – del tobillo hacia abajo (solo para barridas)

### Art. 6. Áreas legales de puntaje

Está prohibido:

Peleadores

- Ataques con cualquier técnica que no esté mencionada en el Art. 7.
- Ataques con exceso de contacto.
- Parte superior de la cabeza.
- Caerse intencionalmente o sin causa alguna.
- Parte posterior del torso (espina dorsal y riñones).
- Clavícula.
- Cuello: parte frontal, costados o parte posterior.
- 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.
- Nuca.
- Ingle.
- Ataque con rodilla, codo, “mano de cuchillo”, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Aventar.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o haya caído al piso, tan pronto como una mano o rodilla haya tocado el piso.
- Salir del área de pelea.
- Seguir peleando después del comando “ALTO” o “ROMPAN”
- Aceite en el cuerpo o en la cara.
- 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.
- 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.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje no marcado.



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

- 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.
- 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.
- 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. 7. 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).
- Se deben usar equitativamente técnicas de manos y pies durante toda la pelea.

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. 8. Puntaje

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.

### Art. 8.1 Puntos

- |                               |        |
|-------------------------------|--------|
| - Golpe                       | 1 pto. |
| - Patada al muslo             | 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. 8.2 Directiva 3 – Otorgando puntos (Uso de sistema electrónico de marcaje)

En todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que golpeen las zonas legales con velocidad, enfoque, equilibrio y fuerza el juez debe oprimir el botón del mouse correspondiente al color del peleador que haya marcado punto/s como sigue:

- Una vez si existe una técnica de manos, patada al cuerpo o barrida al pie.
- Dos veces si existe una patada a la cabeza ó patada saltando al cuerpo.

## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

- Tres veces si existe una patada a saltando a la cabeza.

Desde el primer round, los puntos serán sumados continuamente por los jueces y podrán ser observados por todos a través de una pantalla que está ubicada en la mesa del área de competencia.

Al final de la pelea, el ganador es el peleador que marcó más puntos (los mismos que aparecerán en la pantalla)

Si el referee otorga una penalización o advertencia, lo indicará frente a los jueces y referee en jefe; inmediatamente, el cronometrador lo debe marcar en el sistema electrónico para que aparezca en la pantalla.

Si el referee otorga puntos menos, lo indicará lo indicará frente a los jueces y referee en jefe; inmediatamente, el cronometrador lo debe marcar en el sistema electrónico. Después se mostrará en la pantalla reduciendo 3 puntos del marcador total de cada juez (en total 9 puntos menos). El sistema electrónico muestra el resultado todo el tiempo, de ésta manera todos saben el marcador en cualquier momento.

### Art. 8.2.1 En caso de empate (electrónico)

Si la pelea termina con el mismo puntaje después de 3 rounds (uno o más jueces en un empate) para determinar al ganador, el sistema electrónico automáticamente asignará al peleador con el mayor número de puntos en el último round.

Usando penalizaciones y puntos menos: Se deberá elegir al peleador con menos penalizaciones o sin puntos menos. La razón será que dicho peleador hizo una pelea más justa; por lo tanto, los jueces oprimirán el botón correcto indicando el ganador cuando el referee en jefe lo indique.

### Art. 8.3 Directiva 3 – Otorgando puntos (Uso de cuenta bultos y papeletas)

En todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas), que golpeen las zonas legales con velocidad, enfoque, equilibrio y fuerza, el juez debe marcar los puntos para cada peleador usando los cuenta bultos. El marcador para cada peleador será anotado en las papeletas después de cada round (3 rounds). Al finalizar el último round, serán sumados todos los resultados y el peleador con el mayor puntaje será el ganador.

**Nota:** Todas las peleas de Light Contact se basan en un sistema de puntaje continuo; por lo tanto, es mandatorio que si no hay un sistema digital disponible se usen cuenta bultos y papeletas.

Al final de la pelea, el juez sumará el total de puntos otorgados y nombrará al peleador que tenga el mayor puntaje el juez debe circular el nombre del ganador.

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| - Golpe                       | 1 Click  |
| - Patada al cuerpo            | 1 Click  |
| - Barrida                     | 1 Click  |
| - Patada a la cabeza          | 2 Clicks |
| - Patada saltando al cuerpo   | 2 Clicks |
| - Patada saltando a la cabeza | 3 Clicks |



### Art. 8.4 En caso de empate (cuenta bultos)

Si la pelea termina con el mismo puntaje después de 3 rounds (uno o más jueces en un empate), para determinar al ganador, el juez debe tomar en consideración los comentarios que hizo en la papeleta de puntaje en el siguiente orden:

Comentarios de acuerdo a las papeletas de puntaje WAKO.

- El mejor en el último round
- Más activo
- Más patadas
- Mejor defensa
- Mejor estilo
- Mejores técnicas

## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

### Art. 8.5 Decisiones

Las siguientes decisiones pueden dar por finalizada una pelea:

- Ganador por puntos.
- Ganador por descalificación del oponente.
- En situaciones difíciles, el referee puede descalificar al ofensor sin previa advertencia después de haber consultado la decisión con sus jueces. Por ejemplo:
  - o Kockear al oponente con un golpe sin control o con mala intensidad.
  - o Por golpes excesivos después del comando “ALTO”.
  - o Por actitud antideportiva como insultar a un referee, al oponente o mostrarse agresivo.
- Ganar por default (cuando no se presenta el oponente).
- Salidas excesivas.
- Ganar por pelea interrumpida (Referee Detiene Pelea - Referee Stops Contest RSC).

Una advertencia oficial solo puede ser otorgada por mayoría de decisión entre los jueces y referee.

Una pelea puede ser detenida si el peleador no puede seguir peleando, defendiéndose o si existe una superioridad atlética. El referee decidirá quién es el ganador. Si la pelea es detenida porque un peleador ha sufrido alguna lesión, los oficiales podrán tomar una decisión de acuerdo al Art. 15 del presente reglamento.

### Art. 8.6 Cambio de una decisión

Todas las decisiones públicas son definitivas y no podrán ser modificadas al menos que así lo acuerde el Comité de Apelación. (Art. 1.1 Reglamento General).

Errores claros y fundamentales que ocurran calculando el puntaje son descubiertos.

Uno de los jueces declara que ha cometido un error y cambia el puntaje de los peleadores.

Hay violaciones evidentes a los reglamentos de WAKO.

El Presidente para Deportes de Tatami, con ayuda de la Junta Ejecutiva WAKO inmediatamente se encargarán de todas las protestas. Después de discutirlo, el Presidente de la Junta Técnica WAKO debe anunciar el resultado final.

### Art. 8.7 Otorgamiento de puntos

Para otorgar puntos, las siguientes reglas deben ser respetadas:

Directiva 1 – Referente a golpes actuales

Durante cada round, un juez marcará el puntaje respectivo a cada peleador, de acuerdo al número de técnicas controladas que cada uno haya recibido. Para contar un golpe o una patada, ésta no debe haber sido bloqueada, desviada parcialmente o detenida. El valor de los golpes marcados en una pelea se contarán con un cuenta bultos o digitalmente al final de cada round para otorgarlos al peleador de acuerdo al grado de superioridad.

Ataques que no se tomarán en cuenta:

- Si son contrarios a las regulaciones.
- Si son golpean los brazos.
- Si son débiles.

Directiva 2 – Ofensas concernientes

Durante cada round el juez no puede penalizar las ofensas que el observa, independientemente si el referee la ha notado o no. Deben llamar la atención del referee para hacerle notar la ofensa. Si el referee otorga alguna advertencia a cualquier peleador los jueces deben notarlo; escribiendo una W en la columna de faults en su papeleta de puntaje, pero no significa directamente un punto menos para el peleador. Cuando el referee decida otorgar un punto menos a un peleador, la mesa de oficiales reducirá el punto al peleador que indique el referee. En el caso de estar usando cuenta bultos, cada referee debe agregar 3 puntos al otro peleador. Para todas las descripciones detalladas ver Art. 8.2 Sistema de marcación.

### Art. 9. Ofensas

Las advertencias otorgadas hacia la esquina de un peleador, cuentan en su contra.

Un referee puede dar una advertencia verbal en cualquier momento a un peleador sin detener el tiempo. Si el referee otorga alguna advertencia oficial a alguno de los peleadores, detendrá el tiempo de pelea y anunciará la ofensa. Los tres jueces deben mostrarla apuntando con su dedo hacia el peleador ofensor. Las siguientes acciones se consideran faults:



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

- Golpear de bajo de la cinta, zancadillas y golpear con las rodillas o codos.
- Golpear con la cabeza, hombros, antebrazos y codos.
- Estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o codo.
- Empujar a oponente.
- Golpear con el guante abierto, con la parte interior del guante o con la muñeca.
- Golpear la espalda del oponente, principalmente la nuca, cabeza o riñones.
- Acostarse, luchar o no pelear.
- Agarrar / sostener.
- Atacar al oponente en el piso.
- Hacer clinch (abrazar) sin razón alguna.
- Golpear mientras se engancha al oponente.
- Enganchar o sostener el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Bajar la cabeza por debajo de la cinta de un rival.
- Usar métodos artificiales para una defensa pasiva y caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante los rounds.
- Rehusar a separarse después del comando “ROMPAN”
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después del comando “ROMPAN” o antes de separarse.
- Insultar al referee en cualquier momento.
- Cuando una advertencia por un foul en particular ha sido administrada.
- Comentar o discutir inapropiadamente la decisión de un juez/referee.
- Comentar o discutir inapropiadamente la decisión de no conceder un punto.
- Atacar o abuso verbal a 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.

El referee no prevendrá al peleador nuevamente por la misma ofensa. Una advertencia oficial será seguida de una 3ra advertencia por el mismo foul. Si un referee piensa que la ofensa ha sido cometida sin su conocimiento, pedirá tiempo fuera y consultará a los jueces.

### Art. 9.1 Puntos menos

Solo el referee puede otorgar puntos menos con previas advertencias. Los criterios son:

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch (abrazar) constantemente.
- Agacharse o dar la espalda constantemente.
- Exceso de contacto.
- Knock out .
- Alguna violación seria a las reglas.

Todas las técnicas durante la pelea a muy corta distancia durante un clinch no serán consideradas por los jueces.

### 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.

## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

Reglas de salida:

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

Violaciones a las reglas (que no sean salidas):

- 1<sup>ra</sup> advertencia verbal = Advertencia discrecional (puede ser la primer advertencia oficial si se justifica)
- 1<sup>ra</sup> violación oficial = Advertencia oficial.
- 2<sup>da</sup> violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3<sup>ra</sup> violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4<sup>ta</sup> violación oficial = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

### Art. 9.2 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.

### Art. 9.3 Salidas:

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.

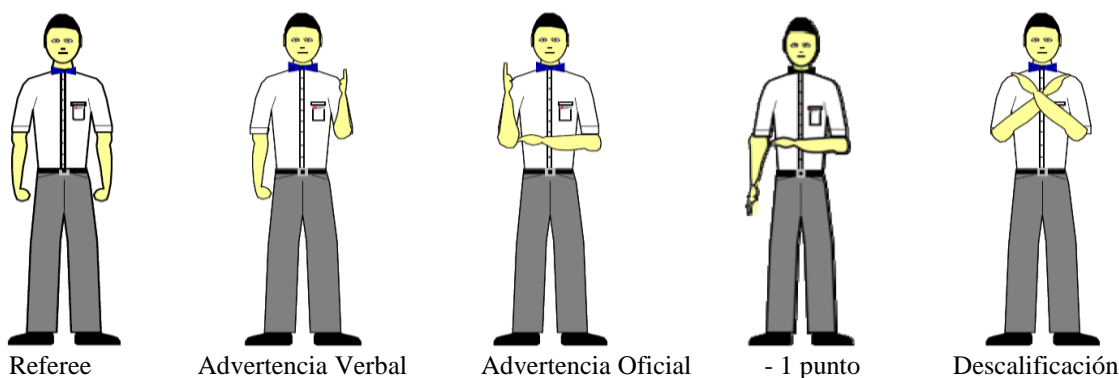
Abandonar (SALIR) el área significa:

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.

### Art. 10. Número de patadas por round

En Kick Light no hay límite de número de patadas ya que el peleador suma diferente puntaje de acuerdo a la técnica que use, como en Combate a Puntos. Sin embargo el peleador está obligado a usar técnicas de manos y piernas de manera equitativa. Se Advertirá Verbalmente (y consecuentemente se Advertirá Oficialmente) a todo aquel peleador que no use las patadas adecuadamente.

### Art. 11. Señales de mano



### Art. 12. Contienda

Un coach y un second, quienes deben respetar las siguientes reglas, podrán asistir al peleador:

- Solo el coach y second podrán estar en el tatami durante los descansos.
- No se puede advertir, ayudar o apoyar al peleador durante el round.
- El second puede dar por terminada una pelea por la seguridad su peleador y si el peleador está en alguna dificultad puede aventar la esponja o toalla hacia adentro del tatami.
- Durante la pelea, el coach ni el second pueden estar en el tatami. Antes de cada round, ellos deben remover las cubetas, toallas, etc. fuera del tatami.
- Cualquier coach, second u oficial animando al público o espectadores para apoyar o animar a un peleador durante el round, puede ser suspendido de su función en ese evento.



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

- El coach o second que viole las reglas, recibirá una advertencia o podrá ser descalificado por el referee por mala conducta y ser negado para actuar como coach o asistente de coach por el resto del torneo.

### Art. 13. Oficiales

Para reglamentos generales y la descripción detallada de los oficiales, ver el Capítulo 3.

#### Art. 13.1 Jueces y referees

Tres jueces WAKO, que marcarán en cada pelea, deberán estar sentados a lado del tatami lejos de los espectadores. Cada juez debe estar sentado en medio de cada una de las tres esquinas respectivas del tatami.

En el evento, el Observador/Organizador no está autorizado para aplicar las direcciones mencionadas anteriormente debido a circunstancias especiales. Ellos encontrarán una solución que asegurará la neutralidad e imparcialidad de los oficiales apuntados, seguidos de un reporte inmediato al Comité de Referees.

#### Art. 13.2 Referees

Al final de la pelea, el referee central, reunirá y revisará las papeletas de los tres jueces. Después de verificarlas, debe entregarlas al observador del área, y si estuviera ausente, al anunciador.

Cuando el ganador sea anunciado, el referee debe levantar el brazo del peleador vencedor. Debe indicar al peleador con gestos apropiados sin violaciones a las regulaciones.

También deben:

Supervisar toda la contienda.

Al final de cada contienda reunir y revisar las papeletas de puntaje de los tres jueces. Después de verificar, ellos deben entregarlas al observador del área, y si estuviera ausente, al anunciador. El referee no debe indicar al ganador levantando el brazo o de alguna otra manera, antes de que el oficial a cargo anuncie la decisión.

#### Art. 13.3 Autoridad del referee

- Detener una pelea en cualquier momento si consideran que está cargada hacia un solo lado la pelea, en pro de la salud y seguridad del peleador.
- Detener la pelea en cualquier momento si un peleador ha recibido un golpe ilegal, ha sido herido o si considera que el peleador no puede continuar.
- Detener la pelea en cualquier momento si considera que los peleadores tienen un comportamiento antideportivo. En tal caso, el referee deberá descalificar a uno o ambos peleadores.
- Advertir a un peleador, o detener la pelea y otorgar puntos menos o dar una advertencia oficial por una ofensa.
- Descalificar al coach o second que no haya respetado las reglas o al peleador en caso de que el coach o second no obedezcan sus órdenes.
- Descalificar sin previo aviso a un peleador que haya cometido una ofensa grave.
- Interpretar las reglas para que sean aplicables o compatibles con la pelea que se esté llevando a cabo.
- Si un peleador no respeta las reglas, no necesariamente debe ser descalificado. El referee debe detener la pelea y asignar una advertencia al peleador. Antes de advertirlo, el referee debe ordenar al peleador detenerse. La advertencia debe ser clara para que el peleador entienda la razón y causa de la penalización; también debe hacer la señal con la mano a cada juez que una advertencia en particular se ha asignado y mostrar claramente al peleador penalizado. Después de asignar la advertencia, el referee ordenará al peleador seguir peleando. Si un peleador ha obtenido 3 advertencias oficiales en la misma pelea, será descalificado.

#### Art. 13.4 Jueces

Cada juez debe considerar independientemente los meritos de los peleadores y elegir al ganador de acuerdo a las regulaciones. Durante la pelea no podrán hablar con el peleador, otros jueces o alguien más a excepción del referee. Si es necesario, al final del round, deberán notificar al referee sobre algún incidente que él haya pasado por alto, por ejemplo: mala conducta de un second.

Un juez marcará el número de puntos realizados por un peleador en su papeleta de puntaje y en peleas profesionales la decisión será anunciada al público al final del encuentro.



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

Durante un round el juez usará la parte posterior de la tarjeta para apuntar el número de golpes que ellos vieron, ya sea con número o número de rayitas. La esquina roja está en el lado izquierdo de la papeleta y la esquina azul siempre estará del lado derecho de ambos lados de la papeleta. Los puntos marcados deben ser enlistados en cada round.

No pueden abandonar su lugar hasta que la decisión haya sido anunciada.

Durante el servicio, el juez deberá usar cuenta bultos.

### Art. 14. 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 se 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. 15 Procedimiento después de lesión, KO, RSC, RSC-H

Si un peleador es lesionado en una pelea, el Médico/Doctor es la única persona que puede evaluar las circunstancias. Si un peleador permanece inconsciente, solo el referee y el doctor a cargo serán los únicos autorizados para permanecer en el tatami, a menos que el doctor requiera ayuda extra.

#### Art. 15.1 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.

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.



## WAKO Reglamento para Deportes de Tatami – Kick Light

---

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. 15.2 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. 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.

### **Art. 18. Indicación**

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

### **Art. 19. 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, 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.