

REGLAS DE KICK LIGHT



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

La competencia en Kick Light (Patada Ligera) debe ser ejecutada como su nombre lo indica, con técnicas bien controladas. En Kick Light los competidores combaten de manera continua hasta que el Réferi Central da la indicación STOP (ALTO) o BREAK (ROMPAN). Se utilizan técnicas provenientes de la disciplina de Low Kick, pero estas técnicas deben ser bien controladas al momento del contacto en las zonas permitidas. Debe ponerse el mismo énfasis tanto en técnicas de golpeo como de pateo. El Kick Light ha sido creado como una etapa intermedia entre las disciplinas de Kickboxing de Light Contact y Low Kick. Se lleva a cabo con tiempo continuo. El Réferi Central no “juzga a los Kickboxers”, pero se asegura que respeten el reglamento. Tres Jueces toman las decisiones de puntajes en un sistema electrónico de marcación o con cuenta bultos.

Artículo 1.1. Competidores de Kick Light.

En Kick Light, los Kickboxers pueden competir en las siguientes categorías de edad:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
Older Cadets (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
Juniors (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
Seniors (Adultos)	S	19 a 40
Master Class – Veterans (Veteranos)	V	41 a 55



ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y UNIFORMES.

Artículo 2.1. Equipamiento de Protección Personal.

- Casco o cabezal.
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje de mano (obligatorio).
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (zapatos).

Artículo 2.2. Vestimenta Personal.

- Camisas en T sin mangas
- Pantaloncillos cortos o “shorts” de Kickboxing

ARTÍCULO 3.- ÁREAS LEGALES (PERMITIDAS) DE CONTACTO.

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

- **Cabeza:** Cara, frente y las partes laterales.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Pies:** Solamente para barridas.
- **Piernas.** Muslo, parte interna, parte externa y parte trasera (una técnica bloqueada no debe contar)
- **Pies:** Solamente para barridas “bota a bota”. El área permitida es desde el tobillo hasta la mitad de la pantorrilla.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES (PERMITIDAS).

Las técnicas de mano y piernas deben ser usadas por igual durante todo el combate:

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes).

- Directo (Direct).
- Uppercut.
- Gancho.

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas).

- Patada fontal al torso y a la cabeza no al muslo (Front Kick).
- Patada lateral al torso y a la cabeza no al muslo (Side Kick).
- Patada circular (Roundhouse Kick).
- Patada de gancho solamente con la planta del pie (Hook Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada de hacha, solamente con la planta del pie (Axe Kick).
- Patadas saltando.
- Patadas girando hacia atrás al torso y a la cabeza, no al muslo (spinning back kicks).
- Es extremadamente peligroso golpear con la punta del talón, debe enfatizarse estrictamente que el Kickboxer que ataca debe extender su pie de tal manera que la planta del pie (parte baja) sea usada para golpear cuando se ejecute una patada de hacha, patada de gancho y patada de gancho girando, así como todas las patadas de giro saltando.

Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.

- Para ganar punto con una barrida de pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se concederá el punto. Se concederá el punto al atacante si el oponente toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies.

Artículo 4.3. Bloquear / Hacer Check.

Si una patada es bloqueada / “checkeada”, no se dará el punto. Esto significa una patada intencionalmente bloqueada al muslo, no solamente un paso.



ARTÍCULO 5. ÁREAS ILEGALES DE CONTACTO (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS)

Está prohibido:

- Cualquier tipo de ataque diferente a los mencionados en el artículo 3.
- Ataques malintencionados o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la indicación STOP (ALTO) o al sonar la finalización del round.
- Salir del área de pelea (Salida).
- Al dar la indicación BREAK (Rompan), no dar al menos un paso hacia atrás.
- Atacar en la parte alta de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte trasera del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el cuello: parte frontal, parte lateral, parte trasera.
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir).
- En general todas las técnicas ciegas y sin control.
- Atacar la nuca (parte trasera de la cabeza)
- Atacar la ingle (genitales).
- Ejecutar patadas hacia la rodilla y por debajo de la rodilla.
- Atacar con la rodilla, el codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombros.
- Ejecutar patadas frontales y laterales (front / side kicks) al lado frontal de la cadera.
- Ejecutar patadas a la rodilla y hacia debajo de la rodilla.
- Ejecutar patadas girando hacia atrás (spinning back Kick) hacia la parte frontal del muslo.
- Ejecutar golpes (puño) a las piernas.
- Ejecutar saltos mortales como pateo.
- Ejecutar golpes de revés y golpes de revés girando (backfist / spinning backfist)
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar al oponente de cualquier forma.

Reglamento WAKO - Capítulo 5 – Reglas de Kick Light

- Atacar a un oponente que está cayendo o que ya está en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).
- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

ARTÍCULO 6. CONCESIÓN (ASIGNACIÓN) DE PUNTOS (USO DE SISTEMA DE MARCACIÓN ELECTRÓNICA).

- El trabajo de un Juez es conceder puntos por todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que claramente hayan golpeado en un área legal (permitida).
- El Juez presionará el botón de su dispositivo:
 - **Una vez** Por una técnica de pie o mano al cuerpo, y una técnica de mano a la cabeza.
 - **Dos veces** Por una patada saltando al cuerpo o una patada a la cabeza.
 - **Tres veces** Por una patada saltando a la cabeza.
- Desde el primer round los puntos serán acumulados continuamente por los Jueces y serán monitoreados por la mesa de Oficiales. Los puntos otorgados estarán visibles para los Entrenadores y el público en pantallas dispuestas para ellos. No deberá haber pantallas visibles a los Jueces (el Jueceo debe ser independiente).
- Al final de la pelea, el ganador es el competidor que haya ganado más puntos (que aparecerán en las pantallas).
- **Advertencias:** Si el Réferi Central aplica una falta o una Advertencia, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe. El Cronometrador debe ingresarlo en el sistema de marcación electrónica. Será mostrado en las pantallas al público.
- **Puntos Menos:** Si el Réferi Central determina un punto menos, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe y el cronometrador debe ingresarlo en el sistema electrónico. Será mostrado entonces en las pantallas, reduciendo 3 puntos del total marcado por cada Juez.
- El sistema electrónico muestra la marcación en tiempo real. En todo momento de la pelea, todos conocen la situación de los puntos.

Artículo 6.1. En Caso de Empate.

- Si la pelea termina, por uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos después de 3 rounds), para determinar al ganador, el sistema electrónico de marcación asignará automáticamente la victoria al Kickboxer con el mayor puntaje en el último round.
- Si hay un empate, y el último round está parejo, el Juez debe seleccionar al Kickboxer en el orden de los criterios siguientes: más activo, más patadas, mejor defensa, mejor estilo y técnicas. Los Jueces presionarán el botón correspondiente indicando al ganador cuando el Réferi en Jefe así lo indique.