

Reglamento WKN Argentina

Light Contact/Light Kick

1. Definición de Light Contact/Light Kick

El combate light Contact son técnicas bien ejecutadas y sin exceso de contacto. Durante el combate los competidores deberán realizar un combate continuo hasta escuchar la orden del referee indicando que el combate termino. Los golpes de puño y patadas se permiten ser dirigidos a la pechera, al cabezal y barridas, golpes al cabezal solo patadas altas. Ej. High Kick

El combate de light Kick es similar al light Contact con el agregado que está permitido el low Kick técnico y controlado.

Deben estar presentes 3 jueces en el combate para determinar al ganador del combate, si es un empate o si vieron una falta al reglamento.

2. Reglas en el combate

Antes de comenzar el combate los competidores deberán saludarse después deberán ponerse en posición de combate y esperar a que el referee de la orden de "PELEA"; cuando el referee diga "ALTO" los peleadores deberán 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 el combate a menos que haya detenido el tiempo. El cronómetro será detenido únicamente para dar una advertencia, 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 en su esquina durante la pelea, los cuales debe permanecer en su asiento dentro de su área designada 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 durante una pelea si insulta al referee o juez. Todas las advertencias Reglamento WKN | Modalidad Light Contact

Otorgadas a un coach se considerarán aplicables y se sumarán a las advertencias de su peleador.



3. Señales del referee

“PELEA” o “FIGHT”: Para iniciar el combate/pelea o después de la interrupción de la misma.

“CHOQUEN DE GUANTES” o “SHAKE HANDS”: Únicamente al inicio de cada pelea.

“ROMPAN” o “BREAK”: 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).



4. Áreas 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) y Low Kick (externo e interno)

Reglamento WKN | Modalidad Light Contact

5. Acciones prohibidas en combate

- Ataques con exceso de contacto
- Puñetazo con giro por la espalda
- Rehuir de la pelea
- Golpes a la espalda
- Golpes en el cuello: parte frontal, costados o parte posterior
- Continuar peleando después de la voz de mando “ALTO” o cuando el round haya terminado.
- Dar la espalda a al oponente.
- Golpe a la nuca
- Golpe a la Ingle
- Ataque con rodilla, codo, 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.
- Escupir voluntariamente el 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 o será descalificado dependiendo de la severidad de la misma.
- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado o no marcado.
- 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.
- 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 o 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



- **La realización de estas acciones no permitidas puede terminar en una advertencia, bajar puntos o en descalificación**

6. Penalizaciones (advertencias, descalificaciones y salidas)

Las advertencias deben ser dichas en voz alta para que los peleadores y Coaches puedan escuchar y entender 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.

Cuando se asigna una advertencia o punto en contra se deberá detener el tiempo

6. A Reglas de salida:

- 1° salida = Advertencia oficial
- 2° salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3° salida = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 4° salida = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

6. B Violaciones a las reglas (que no sean salidas):

- 1° advertencia verbal = Advertencia discrecional (puede ser la primer advertencia oficial si se justifica)
- 1° violación oficial = Advertencia oficial
- 2° violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.
- 3° violación oficial = Advertencia oficial -1 punto asignado verbalmente y con señas de manos al atleta/coach.



- 4° violación oficial = Descalificación verbal comunicada al atleta/coach con las señas de manos adecuadas.

7. Puntaje

Una técnica legal golpea una zona legal. El área autorizada para golpear de la mano o el pie, debe realizar “contacto limpio y controlado”. El referee y los jueces deben ver claramente la técnica golpeando una zona legal

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.

Si el peleador cae fuera del área después de haber ejecutado una técnica saltando, no se marcará el punto.

7. A Valor de los puntos

- 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.

8. Light Contact principiantes y avanzados

8. A Light Contact principiantes

Contacto leve, golpes de puños y patadas pueden impactar en la pechera y el cabezal, se permite la barrida y siempre acompañada con un golpe o patada.

No hay sangrado ni knockout en el light Contact



8. B Light Kick avanzado

Se permite el contacto fuerte en la zona media MAS NO en el cabezal, golpes de puño y patadas pueden impactar en la pechera y el cabezal, se permite low Kick y la barrida está permitida siempre acompañada con un golpe o patada

No hay sangrado, se permite el knockout en la zona media

9. Choque de guantes o saludos

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 la cual se realiza antes de iniciar el combate, es opcional realizar un saludo después de que el round haya comenzado pero si un competido decide atacar durante este saludo opcional no se verá como una infracción.

10. Empates

En el caso de que el combate sea calificado como un empate por los jueces, se otorgara un round extra definitorio para determinar un ganador