

Reglamento de semi contacto

Reglas Wako –semi-contacto

Art. 1. Definición

Art. 2. Reglamento de competición

Art. 3. lenguaje de competición

Art. 4. Áreas legales de golpeo

Art. 5 Áreas ilegales de golpeo

Art. 6 Técnicas legales

Art. 6.1 Nota Especial

Art. 7. Técnica y acciones ilegales

Art. 8. Criterios de puntuación

Art. 8.1 Petición de puntos de árbitros y jueces

Art. 8.1.1 Puntuación

Art. 8.1.2 Negación de puntos

Art. 8.1.2 Puntos

Art. 8.2.1 Adjudicación de puntos

Art. La adjudicación de los puntos 8.2.2 Panorama

Art. 9. Penalizaciones (Advertencias y descalificaciones)

Art. 9.2 Descalificación.

Art. 9.2 Salidas

Art. 10. Señales de mano

Art. 11. Violación de las normas

Art. 12. Detener el combate (Time- aut)

Art. 12.1 Motivos para detener el tiempo

Art. 13. Lesiones y heridas

Art. 13.1 ¿Quién causo la lesión?

Art. 14. Procedimiento ante un ko, rsc ,rsc-h, lesiones

Art. 14.1 Procedimiento para las lesiones en general

Art. 15. Grand Champ y equipo de competición

Art. 15, 1 Grand Champ

Art. 15,2 Equipo de competición

Art. 15.2.1 Mundiales / Campeonatos de Europa

Art. 15.2.2 Excepciones en Equipos (Copas del Mundo, Internacionales, open)

Art. 16. Apretón de manos/ Chocar los guantes

Art. 17. Uso de Drogas (Controles anti-dopaje)

Art. 1. Definición

El semi- contact es una disciplina de lucha en la cual la velocidad de puntuación y el control de la potencia deben primar siempre. Las Técnicas deben estar siempre estrictamente controladas (tanto de puño como de pierna). En cada punto valido (un punto se concede, si la técnica empleada tanto de pierna o puño sea legal y controlada), El arbitro central detiene el combate y al mismo tiempo los dos jueces, señalan el numero de puntos y el competidor que los marco.

Art. 2. Reglamento de competición

Los competidores entraran en el tatami y chocaran sus guantes. A continuación, paso atrás y ambos asumirán una postura de combate en espera de que el árbitro decrete Fight (lucha).

El combate solo se detiene por orden del Arbitro, a la voz de Time y mirando a la mesa de control de área. El tiempo no se detendrá a la adjudicación de puntos o sanciones si el Árbitro no lo cree necesario. No le esta permitido al Arbitro hablar con los competidores durante el combate a menos que el reloj sea detenido.

Un competidor puede tener un entrenador y un segundo en su esquina durante el combate. Ambos deben permanecer en la zona habilitada

para ellos. El entrenador no podrá entrar en la zona de competición mientras dure el combate y no se le permite hablar con el árbitro o jueces. Al entrenador no se le permitirá hacer comentarios despectivos de árbitros o jueces. Solo el Árbitro podrá pedir tiempo y parar el combate. Un competidor puede solicitar tiempo y para el reloj para ajustar sus protecciones o debido a una lesión. El Árbitro no tiene por que parar si considera que es un engaño para ganar tiempo y ventaja.

Si el Árbitro considera que un competidor esta utilizando el parar el tiempo, para obtener ventaja, coger aire o evitar que puntúen, recibida una advertencia y en caso de continuar, el Árbitro hablara con los jueces para su descalificación.

A la voz de Stop los competidores pararan la lucha y se dirigirán a su lugar de inicio y deberán esperar a la voz de Fight para comenzar a combatir.

Art. 3. Lenguaje de competición.

TIME:

Se formara la letra T con las manos, a fin de dar tiempo a detener el reloj al juez crono. Cuando el Arbitro central pide “Time” debe de dar las razones por las cuales a parado el reloj.

El arbitro dara la orden de “TIME” en los siguientes casos:

Cuando se da una advertencia a un competidor (El oponente deberá ir inmediatamente a la esquina neutral)

Cuando el Arbitro considera que es necesario colocar bien las protecciones o el vestuario de los competidores.

Cuando el Arbitro considera que un competidor se lesiona (el tiempo máximo para la intervención del medico es de 2 minutos para seniors y júnior y de 1,5 para infantiles y cadetes)

STOP:

La lucha se interrumpe rápidamente y los competidores deben regresar a su punto de partida sobre el tatami

FIGHT:

Para comenzar el combate o después de una interrupción para volver a comenzar este.

NO POINT:

Si no hay una decisión mayoritaria de puntuación, El Arbitro central, después de haber parado el combate, debe declarar nulo el punto cruzando los brazos delante de el.

POINT:

Cuando exista una decisión mayoritaria sobre la puntuación, el Árbitro central, después de haber parado la pelea, otorgara el punto al competidor.

Se estrecharan las manos siempre al comienzo y al final de la competición los luchadores.

Art. 4. Zonas legales de impacto.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas mediante técnicas autorizadas de combate:

Cabeza: Frente, cara y barbilla.

Torso: Frontal y lateral.

Piernas: Debajo del tobillo (Barridos)

Art. 5. Zonas de ilegales de impacto.

Cabeza: Nuca

Torso: Prohibidos los golpes en la espalda y riñones

Cuello: No se puede golpear en la garganta.

Golpes Bajos: Esta prohibido los golpes por debajo del cinturón (Exceptuando los barridos)

Art. 6 Técnicas legales.

Golpes de Pierna.

Frontales, laterales, circulares, de talón, descendentes, Hook con la pierna, saltos y giros.

Golpes de Puño.

Directos, giros de puño, con la parte exterior del puño, Hoock

Barridos.

Para puntuar un barrido el que lo realiza debe estar en pie en todo momento. Para obtener un punto al realizar un barrido el oponente deberá caer al tapiz y tocar este con su cuerpo.

Art. 6.1 Nota Especial.

Son muy peligrosos los golpes de giro de talón a la cabeza, por eso los competidores deberán tener estos cubiertos por las protecciones adecuadas.

Art. 7. Técnicas y acciones legales.

Ataques con cualquier técnica que no sea las nombradas en la sección 6.

Evitar o negarse a luchar

El simular un golpe fuerte y tirarse al suelo sin haber existido tal golpe

Salir de la zona de combate

Conducta inapropiada.

Agarrar

Ataques malintencionados o con exceso de contacto.

Atacar verbalmente o insultar a jueces o árbitros

Pegar en el suelo

Luchar en el suelo

Todas las técnicas sin control

Agacharse por debajo del cinturón.

Art. 8. Criterios de Puntuación.

Será puntuable cualquier técnica que logre un objetivo legal con fuerza, velocidad y eficacia razonables.

Los golpes tanto de mano como de pierna deberán ser en zonas legales y con total control.

Tanto el Árbitro como los jueces deberán ver con total claridad el golpe. La adjudicación e puntos bajo sonidos no serán admitidos. Todas las técnicas deberán ser con un razonable control de potencia. Cualquier técnica que toque, roce o empuje al oponente no será admitida.

Si un luchador salta en el aire para atacar, siempre debe aterrizar dentro de la zona permitida para la lucha, y siempre manteniendo el equilibrio. (No es permitido tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies)

De no ser así no subirán los puntos al marcador. Si un luchador pierde el equilibrio después de marcar un punto y pierde el equilibrio (empujado o tropieza) este se mantendrá.

Art. 8.1 Petición de puntos de Árbitros y Jueces.

Árbitros y Jueces decidirán solo en base a lo que han visto. Nadie puede cambiar la decisión de un árbitro o un juez. Incluso si un Árbitro o un Juez comete un error, el Árbitro jefe del área no la podrá cambiar, solo se podrá cambiar si se reincide en el error.

El observador de la zona (uno de los dos Árbitros Jefe) solo podrá cambiar la decisión de un Juez o arbitro si este hizo un error “material”.

Un error es el siguiente:

Una suma incorrecta de puntos por los jueces de mesa

Una suma incorrecta de salidas del tapiz

Si se otorga un punto equivocado a un luchador

Un error en la adjudicación de puntos (1 punto en vez de 2 en un golpe a la cabeza)

Cuando no se quita un punto después de tres salidas del tapiz

Cuando no es descalificado después de 4 salidas del área de competición

El Jefe de área debe estar atento en todo momento para garantizar que los jueces realizan correctamente su trabajo

El Arbitro no puede adjudicar un punto por si mismo.

Art. 8.1.1 puntuación.

Se elevara un brazo para indicar que luchador marco punto. Para conceder un punto deben coincidir al menos dos en señalar la técnica puntuable. Si el Arbitro y el juez coinciden en dar un punto a cada uno e los competidores, la decisión será un punto `para ambos competidores.

Si el árbitro muestra 2 puntos (patada a la cabeza) y un juez pone un solo punto, el árbitro deberá consultar a los jueces que es lo que realmente vieron y decidir en consecuencia.

En situaciones donde hay el mismo numero de brazos levantados, el punto se le otorga a ambos luchadores. Jueces y Árbitros deberán tener encuesta solo la primera técnica valida de los competidores.

Art. 8.1.2 Negación de puntos.

Si el Árbitro o Jueces cruzan los brazos a la altura de la cintura, esto puede significar que el Árbitro o Juez no puede ver la técnica realizada.

Si un Árbitro o un Juez indican un punto y los otros dos no la ven, no subirán al marcador.

Si no hay un mínimo de dos manos levantadas la puntuación no sube
Si se puntúa después del Stop del Árbitro no solo no subirá el punto si
no que se podrá amonestar al competidor que lo marque.

Art. 8,2 Puntos.

| | |
|---|-------|
| Puñetazo | 1 pt |
| Patada al cuerpo | 1 pt |
| Barrido del pie para que el oponente toque el suelo | 1 pt |
| Patada a la cabeza | 2 Pts |
| Patada en salto al cuerpo | 2 Pts |
| Patada en salto a la cabeza | 3 Pts |

Art. 8.2.1 adjudicación de puntos.

Si el Arbitro ve una acción que el considera ser un punto valido, este
dirá “Stop”y de inmediato la adjudicación del punto, al igual que los
jueces. Cada Juez deberá tomar una decisión inmediata al “Stop” del
Arbitro.

Si uno de los Jueces considera que una acción es puntuable, deberá
indicárselo rápidamente al Árbitro que a la voz de “Stop” para señalar
en ese momento su decisión de puntos.

En cualquier caso solo una mayoría simple puede conceder un punto

Art. La adjudicación de puntos 8.2.2 Panorama.

Después de cada “Stop” se dará la puntuación por parte de los Jueces y
Arbitro.

El ganador será el luchador con más puntos al final de los tiempos. En
el caso de llevar más de 10 puntos de ventaja sobre el oponente serán
declarado vencedor.

Otros métodos de ganar:

Inhabilitación.

Expiración simultanea del tiempo y la puntuación

Los oficiales deberán solicitar una votación para determinar si la puntuación fue antes o después de que terminara el asalto, indicado por una campana, un objeto lanzado suave en el tatami o gritando el final en el centro del tapiz.

Art. 9. Penalizaciones (advertencias y descalificaciones)

la advertencia. El Árbitro debe combatir las irregularidades y advertir a quien las comete.

Cuando un competidor sea amonestado con la perdida de un punto, el arbitro deberá detener el combate y explicar el por que de la medida tomada.

Siempre que sea amonestado un competidor o penado con la perdida de un punto se deberá detener el reloj.

1º violación salida del tapiz advertencia oficial

Se comunica verbalmente al atleta/ entrenador/ mesa de jueces

2º violación 2 salida advertencia oficial

Se comunica verbalmente al atleta / entrenador / mesa de jueces

3º violación 3 salida penada con un punto menos (-1)

Se comunica verbalmente al atleta / entrenador/ mesa de jueces

4º violación 4 salida –Descalificación

Se comunica verbalmente al atleta /entrenador / mesa de jueces

Art. 9.1 Descalificación.

Un Árbitro no puede descalificar a un competidor por el mismo, salvo cuando este saliese 4 veces del tapiz.

En caso de infracción de las normas por parte de un competidor el Árbitro deberá consultar con los jueces y con el jefe de Árbitros su decisión, para asegurarse que el procedimiento utilizado es el correcto.

Art. 9.2 salidas.

Salir de la zona de combate

Si uno sale de la zona de combate sin ser empujado, pateado o golpeado será visto como una salida voluntaria, y recibirá una advertencia del árbitro. En la tercera será penalizado con un punto y en la cuarta descalificado.

Pisar la línea no puede ser considerada salida. Si la salida es por golpes o empujones tampoco será considerada salida.

El hecho de salir será considerado por todos los jueces por decisión mayoritaria

Las amonestaciones de salir del área de competición se mantendrán al margen de otras advertencias por incumplir el reglamento.

Art. 10. Señales de mano.

Art.12. Violación de las normas.

Uso de técnicas ilegales

Rehuir la lucha

Girarse

Caerse para perder tiempo

Discutir decisiones Arbitrales

Comportamiento inapropiado

Gritar en la esquina el preparador

Entrar en el tatami sin permiso el preparador

Cualquier violación de la normativa de un entrenador podrá ser penalizada por el Árbitro

Insultos y violaciones graves de las normas podrán ser sancionados inmediatamente con la pérdida de puntos o la expulsión del preparador.

Un competidor no puede recibir una amonestación y un punto al mismo tiempo.

Art. 12.1 motivos para detener el combate. (Time Aut.)

Solo el Árbitro puede detener un combate. Cuando el Árbitro amonesta o quita puntos el reloj debe parar.

Un competidor puede solicitar parar el tiempo levantando la mano si esta lesionado o para poder poner bien su indumentaria. El Arbitro no tiene por que conceder tiempo si considera que seria una ventaja injusta o un modo de perder tiempo.

Si un entrenador desea hacer una reclamación deberá ser a la mesa principal y lo deberá notificar al jefe de Árbitros.

Art. 12.1 Motivos para detener el tiempo.

Lesiones (vease el articulo sobre las lesiones y tratamiento)

Para el Árbitro consultar con los Jueces

Para Amonestar o advertir a un luchador o entrenador

Para garantizar la seguridad y el juego limpio

A la hora de adjudicar puntos el Árbitro debe parar el tiempo lo menos posible para asegurar el beneficio de la lucha de los competidores. Si un Árbitro no lo fuese y detuviera mucho el tiempo podrá ser sustituido por otro Arbitro Wako.

Art. 13 lesiones y heridas.

En el caso de lesión de un competidor, se detendrá el combate el tiempo suficiente de que el medico examine a este y determine si puede o no continuar. Una vez que la asistencia medica llegue al tatami tendrán solo 2 minutos par asistir al competidor.

Si la lesión es grave el Árbitro dara por concluido el combate. El arbitro y Jueces deben decidir las causas de las lesiones:

Art. 13. 1 ¿Quién causo la lesión?

Si fue o no intencionado

Si fue o no culpa del herido

Si la lesión fue causada por una técnica ilegal

Si no hubo intencionalidad ganara el competidor que pueda continuar la competición.

Si hubiese intencionalidad ganara el lesionado por descalificación

Si el medico determinara que la lucha puede continuar esta se reanudara

Es el Medico el único que puede evaluar el alcance de una lesión
Si un competidor estuviera inconsciente en el tatami, solo el medico y el Arbitro podrán entrar en el tatami, a menos que reclamen ayuda.

Art. 14. Procedimiento ante un ko, rsc ,rsc-h, lesiones

Si un Kick boxer recibiera un golpe en la cabeza que le provoque un traumatismo craneal severo que le impide continuar, será examinado inmediatamente por el medico y acompañado a un hospital. El competidor mencionado no podrá participar en otra competición en al menos 8 semanas después de 1 k.o.

Si este recibiera antes de tres meses desde el ultimo k.o otro se le quitara la licencia y se le impedirá participar en competiciones en al menos tres meses.

Si recibiera tres traumatismos en el periodo de un año, se le retira la licencia, y no se le permite participar en ninguna competición en un año a partir del último k.o sufrido

Todos estos periodos se podrán alargar si los médicos y las pruebas del hospital a si lo recomiendan.

Los periodos de cuarentena son mínimos y deben ser respetados. En los pesajes los jueces deben tener siempre en cuenta esto y no permitir la participar en competición oficial a un competidor en cuarentena.

Es el árbitro el que indicara a los jueces si es un KO, RSC o RSC-H lo que deben marcar en sus cartulinas. Este debe informar al jefe de jueces para ponerlo en el Pasaporte WAKO de competición. Una vez puesto no puede ser nunca revocado.

Una vez terminado el periodo de cuarentena y antes de volver a la competición, el competidor deberá presentar un examen de que es apto para competir.

Cuando se sufre un k.o es necesario un electro encefalograma que verifique que puede volver a la competición.

Art. 14.1 Procedimiento para las lesiones en general

En el caso de un KO o un RSC el medico puede solicitar la hospitalización del competidor si lo cree necesario.

Art. 15. Grand Champ y equipo de competición

Art. 15, 1 Grand Champ

En torneos como Copas del Mundo, Internacionales y competiciones Open se puede organizar un Grand Champ. Donde los competidores pueden participar sin límites de peso. Un torneo de este tipo se puede organizar de la siguiente manera:

Solo los ganadores de cada categoría pueden participar

Todos los competidores pueden participar pero deben inscribirse con antelación en el torneo.

Los combates serán de un salto de tres o dos minutos

La normativa y equipos son los mismo que en una competición normal de semi contacto.

Art. 15,2 Equipo de competición

Art. 15.2.1 Mundiales / Campeonatos de Europa

Equipos: 3 hombre y 1 mujer

Todos los competidores estarán preparados con su equipo en su esquina.

Las mujeres serán las ultimas en participaron hay categorías de peso.

Los combates femeninos solo podrán ser entre mujeres.

El equipo solo estará compuesto por competidores

El combate será de un asalto de dos minutos.

En caso de empate el asalto adicional será de un asalto de dos minutos.

El equipo con mayor número de puntos será el ganador

Art. 15.2.2 Excepciones en Equipos (Copas del Mundo, Internacionales, open).

Un equipo puede tener los siguientes formatos, dependiendo de las preferencias del promotor.

- 4 competidores(3 hombre y 1 mujer)
- 5 competidores (4 hombre y 1 mujer)
- 5 competidores (todos hombres)
- 3 competidores (tres mujeres)

Art. 16. Apretón de manos/ Chocar los guantes

Antes y después de un combate, los competidores se darán la mano (chocaran los guantes) en señal de deportividad y rivalidad amistosa. Este apretón de manos / choque de guantes será siempre al comienzo y al finalizar la competición. No esta permitido esto entre asaltos.

Art. 17. Uso de Drogas (Controles anti-dopaje)

WAKo sigue el código de conducta de la AMA y sus listas de sustancias prohibidas que pueden ser modificadas. Consulta las normas y procedimientos antidoping a Wako.

Cualquier deportista que se niegue a un control antidoping podrá ser descalificado y sometido a un juicio en la agencia antidopaje

Wako te recomienda que consultes la normativa AMA en cuestión de dopaje.