



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Protocolo de Luz Roja

Luz roja o silbato como instrumento del Comisionado

La luz roja o el silbato se usa como señal oficial del Comisionado para intervenir en tiempo real.

¿Para qué se usa?

La luz roja autoriza o solicita una intervención excepcional, nunca rutinaria:

1 Detener momentáneamente la pelea

No es el árbitro quien decide por iniciativa propia.

El árbitro recibe la señal visual o acústica de que debe pausar la acción.

2 Solicitar revisión médica inmediata

Sospecha de:

Conmoción grave,

Fractura,

Corte peligroso,

Lesión ocular.

El médico entra por orden del comisionado, no por criterio del referee o propio del médico.

3 Autorizar revisión de vídeo (Instant Replay)

Solo en casos muy concretos, por ejemplo:

Golpe ilegal que podría haber cambiado el resultado.

Duda entre knockdown legal vs. foul (rodilla/codo ilegal).

Interrupción polémica cerca del final del round.

Error claro del árbitro antes de que haya un desenlace definitivo.

Límites MUY importantes

No puede usarse para cambiar una decisión subjetiva

No se revisa “quién iba ganando”.

No se revisan intercambios normales.

No se usa después de una finalización clara



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Si ya hubo KO/TKO legítimo, no hay replay retroactivo.
Sólo es controlada por el Comisionado

Es potestad exclusiva de la comisión atlética del estado o país.

¿Quién la ve?

El árbitro, que sabe que debe parar.
Personal oficial de la comisión.
No está pensada para peleadores ni esquinas, aunque a veces la notan.

Por qué casi nunca se ve
Se usa muy poco para no romper el flujo del combate.
Somos muy conservadores con su activación.

Ejemplo en WOW 25

Combate 7 entre Craig McGrattan vs Sebas Santana

Golpe aparentemente ilegal peleador cae - el árbitro duda - **SILBATO** - pausa - replay se decide que fue legal – veredicto **K.O**

Antonio García Morales
Presidente/Comisionado MMA Profesional

fecha de actualización: 22 diciembre 2025