



Capítulo 10

WAKO

K1 RULES





Art. 1. Definição

A modalidade de K1 Rules se caracteriza por um combate de contato pleno. Podem ser aplicados todos os golpes do Full Contact e do Low Kicks e são permitidos ainda, joelhadas e socos giratórios. Diferentemente do FC e LK, os chutes podem ser aplicados acima da linha do tornozelo (nas pernas), articulações dos joelhos (somente lateralmente, nunca contra articular), coxas, tronco e cabeça.

Cada lutador deve ter sua própria Carteira de Filiado da CBKB e entregar o EXAME MÉDICO com validade de 1 ano, que deve ser apresentado nos procedimentos de pesagem. Em Campeonatos Continentais e Mundiais NENHUM COMPETIDOR ESTRANGEIRO pode ser incluído em TIMES E OUTROS PAÍSES.

Art. 2. WAKO K-1 vem diretamente do Japão, país no qual se originou.

- Técnicas de cotovelo são proibidas em todas as modalidades do Kickboxing;
- No clinch é permitido segurar o pescoço ou ombro do oponente com uma ou duas mãos para realizar somente uma técnica de joelho.
- Imediatamente após o executar a joelhada, o atleta que a aplicou deve soltar seu adversário (sair do clinch).
- Deve-se clinchar somente para utilizar o golpe de joelho.
- No clinch, somente é permitido puxar o adversário para baixo para executar a técnica de joelho (sem balanço lateral).
- Se não houver ação em até 3 segundos, o Árbitro deve interromper com a palavra **Stop** e reiniciar o combate com a palavra **Fight**.
- O atleta e segundos, ao se apresentarem para o combate, podem somente utilizar roupas (shorts, camiseta, agasalho, etc.) específicos do Kickboxing, sempre com inscrições em idioma Anglo Latino. É proibido subir ao ringue trajando qualquer tipo de roupa ou adereço que faça menção a outras Artes Marciais.
- Não é permitido agarrar a perna para golpear o adversário (soco ou chute).
- Todas as técnicas válidas (soco, chute ou joelhada) tem o mesmo valor de um ponto.
- WAKO K1 Rules é um esporte, assim como os outros estilos, e aplica as mesmas regras de ringue, mesmas categorias de peso e mesmas regras gerais quanto ao comportamento e conformidade de técnicos e lutadores utilizados no Full Contact e Low Kicks. Por favor, estude minuciosamente as regras do Kickboxing antes de entrar no mundo do K1 Rules.

Art. 3. Áreas Legais de Contato

As seguintes partes do corpo podem ser golpeadas utilizando técnicas de combate autorizadas:

- Cabeça, nas partes frontal e lateral
- Corpo, nas partes frontal e lateral
- Coxas, nas partes internas e externas
- Joelhadas nas Coxas, nas partes internas e externas
- Pernas, nas partes internas e externas
- Pés, somente rasteiras (Assi Barai)
- Pode-se golpear utilizando os pés e as canelas



Art. 3.1. Técnicas e Comportamentos Proibidos

É proibido:

- Atacar a garganta, abdômen inferior, rins, costas, virilha, testículos e parte de trás da cabeça e/ou pescoço;
- Agarrar a perna do oponente;
- Realizar chute frontal, lateral ou circular direcionado à parte frontal da coxa (contra articular), joelho e/ou canela; o mesmo vale para joelhadas.
- Golpear a parte de trás da coxa.
- Chutes cambalhota;
- Realizar mais de uma joelhada enquanto estiver segurando o pescoço ou ombro do oponente com uma ou duas mãos;
- Torcer, levantar e/ou virar o oponente de um lado para outro;
- Cotoveladas, faca da mão, cabeçadas, usar o dedo e/ou ombradas;
- Rasteiras que sejam acima do calcanhar;
- Virar as costas para o oponente, fugir, se jogar ao chão, clinche intencional, técnicas cegas (golpear sem olhar), wrestling e se abaixar mais do que a altura da cintura do oponente;
- Atacar um oponente que esteja entre as cordas;
- Atacar um oponente caindo ou que já esteja caído, ou seja, tão logo quando uma mão ou joelho toque o chão;
- Sair do ringue;
- Continuar o combate depois do comando de “Stop” ou “Break” ou depois que o sinal de final de round tenha soado;
- Passar óleo na face ou no corpo;
- Violações das regras e regulamentos podem, dependendo da gravidade, levar a avisos, subtração de pontos ou até mesmo desclassificação.
- **Quando um lutador cospe o protetor bucal voluntariamente, o Árbitro central deve parar a luta imediatamente e considerar o lutador em questão com uma contagem protetora (Knock Down). Caso o lutador faça o mesmo uma segunda vez ele será penalizado com uma advertência oficial.**

Técnicos/Auxiliares

- Discutir/Comentar inapropriadamente sobre a decisão dos jurados/juiz;
- Discutir/Comentar inapropriadamente sobre uma pontuação não marcada;
- Atacar ou ofender verbalmente um Oficial dentro ou fora do ringue;
- Empurrar, agarrar ou puxar sem qualquer tipo de propósito, cuspir ou sequer tentar qualquer dessas ações resultará na imediata remoção do mesmo da Área para Técnicos do Ringue e possível remoção permanente do Evento/Arena seguido de julgamento pela Comissão Técnica;
- Advertências para Técnicos/Auxiliares, contam contra o lutador.



Art. 3.2. Técnicas Legais / Critério de Pontuação

Um ponto deve ser concedido quando uma técnica legal é executada segundo os seguintes critérios, em uma área legal de contato.

1. Boa execução (Boa técnica com balanço completo)
2. Aplicação Vigorosa (Força e Velocidade máxima)
3. Percepção (Concentração e não virar a cabeça durante o golpe)
4. Tempo e Distância Correto (quando a técnica tem o maior potencial de impacto)
5. Atitude Desportiva (postura não maliciosa durante o golpe)

Art. 3.2.1. Técnicas de Mão

- Socos (todo repertório do Boxe);
- Soco com as costas da mão e giratório com as costas da mão;
- Clinche com uma ou duas mãos segurando o pescoço ou ombro, executando apenas uma joelhada.

Art. 3.2.2. Técnicas de Chute

- Técnicas de pé, canela e joelho
- Chute frontal (front kick)
- Chute lateral (side kick ou pisão lateral ou lateral com a faca do pé)
- Chute semicircular (roundhouse kick ou lateral com o peito do pé ou canela)
- Chute gancho (heel kick ou lateral com o calcanhar), incluindo contra a coxa do oponente e/ou giratório
- Chute circular (crescent kick ou chute frontal circular interno e externo)
- Cobertura (axe kick ou chute machado)
- Chute saltado (jump kick)
- Usar a canela para golpear qualquer parte das pernas ou corpo (somente áreas legais de contato)
- Joelho pode ser utilizado para golpear qualquer parte do corpo e cabeça como definido no Artigo 2, somente áreas legais de contato
- Segurar o pescoço ou ombro do oponente com uma ou duas mãos para realizar uma joelhada
- Rasteiras desde que pé contra pé (sendo tornozelo/metade inferior da panturrilha)

Art. 3.2.3. Técnicas de Arremesso

- Lutadores de K1 não podem derrubar seus oponentes utilizando o corpo, quadril, calcanhar, pés ou pernas. Técnicas de mão e chute devem ser usadas igualmente durante todo o período da luta. Técnicas de chute somente serão reconhecidas quando demonstrarem claramente a intenção de golpear o oponente com força.
- Todas as técnicas devem ser usadas com força. Qualquer técnica que for parcialmente desviada ou bloqueada, ou que simplesmente tocar, resvalar ou empurrar um oponente não será marcada.



Art. 3.2.4. Número de Chutes por Round

Devido à característica do K1 e seu estilo de combate não é necessário contar números de chutes como no Full Contact.

Art. 4. Decisões

As decisões serão tomadas da seguinte forma:

- Vitória por Pontos:

Ao final da luta, o Kickboxer que tiver obtido a maior quantidade de pontos pela decisão da maioria dos jurados é declarado vencedor (vitória pela maioria de votos). Se ambos os Kickboxers sofrerem lesões simultaneamente ou nocaute e estiverem incapazes de continuar, os jurados vão computar os pontos marcados de cada lutador até aquele momento da luta, e o Kickboxer que tiver mais pontos será declarado o vencedor.

- Vitória por abandono

Se um Kickboxer voluntariamente desistir da luta, devido a uma lesão ou qualquer outro motivo, ou se ele for incapaz de continuar a luta depois do intervalo de 1 minuto entre os rounds, seu oponente será declarado o vencedor.

- Vitória por paralização

- Por ordem do Árbitro (Referee Stop Contest-**RSC**)

– Por golpe forte na cabeça (Referee Stop Contest Hard blows to the head-**RSCH**)

– Por Knock Out (Technical Knock Out-**TKO**)

- Vitória por relegação

Se um Kickboxer é relegado por conselho do Árbitro, ou caso receba penalizações excessivas, haverá a paralização da luta e seu oponente será declarado vencedor.

- Lesão

Se o Árbitro julgar que o lutador é incapaz de continuar a luta, devido a uma lesão ou qualquer motivo físico, a luta será paralisada e o oponente será declarado o vencedor. O direito de tomar tal decisão é incumbido ao Árbitro, que pode consultar um médico. Ao fazê-lo, o Árbitro deve seguir a decisão médica. Quando um Árbitro requisita a intervenção médica, eles serão os únicos oficiais presentes no ringue. Nenhum auxiliar será permitido.

- Vitória por desclassificação

Se um Kickboxer for desclassificado, seu oponente será declarado vencedor. Se ambos os Kickboxers forem desclassificados, a decisão será anunciada de acordo. Um Kickboxer desclassificado fica impossibilitado de receber qualquer recompensa, prêmio, medalha, troféu, qualquer premiação honorária, título ou graduação durante todo processo do qual ele foi desclassificado, exceto no caso quando a Diretoria decidir de forma diferente (no caso da ausência dos mesmos, a decisão pode ser feita pelo Conselho Responsável, e em caso de ausência, pelos oficiais responsáveis pelo evento). Tal decisão se não tomada pela Diretoria, seguida de recurso, pode ser recorrida perante o Conselho Julgador.



- Vitória por W.O.

Quando um Kickboxer está presente no ringue e pronto para lutar e seu oponente não se apresenta para a luta quando anunciado. Após 2 minutos, o gongo irá soar e o Árbitro irá declarar o primeiro Kickboxer vencedor por “walkover” (W.O.) Ele irá requisitar aos juízes que preenchem as fichas de acordo, recolher todas e chamar o kickboxer para o centro do ringue, onde irá levantar sua mão, declarando-o vencedor.

A regra de 3 Knock Downs (K.D.) é válida

Isto significa que a luta será paralisada se 3 contagens protetoras (Knock Down) forem abertas na mesma luta. O Árbitro declara que o lutador não tem condições de continuar (RSC – RSCH), após a terceira queda.

Art. 5. Mudando uma Decisão

Todas decisões da arbitragem são definitivas e não podem ser alteradas a menos que:

- Erros que tenham ocorrido na somatória de pontos sejam identificados;
- Um dos Jurados declara que cometeu um erro e trocou a pontuação dos lutadores;
- Houver violações claras das regras WAKO.

O Supervisor/Organizador de ringue, suportado pela Organização, irá cuidar de todos os protestos imediatamente.

Após análise, o representante da Organização irá anunciar o resultado oficial.

Art. 6. Marcação de Pontos

Na marcação de pontos, as seguintes regras devem ser respeitadas:

Art. 6.1. Diretiva 1 – Com respeito aos golpes

Durante cada round, os jurados irão marcar o placar respectivo para cada Kickboxer, de acordo com o número de golpes que cada um receber. Para contar um soco ou chute como um contato de pontuação, estes não podem ser bloqueados ou aparados. O número de golpes registrados será somado ao final de cada round e concedido ao melhor Kickboxer, de acordo com seu nível de superioridade. Golpes não serão computados para um Kickboxer se:

- Eles forem contra o regulamento;
- Se acertarem os braços;
- Se forem fracos e não vierem das pernas, tronco ou ombros;
- Se forem parcialmente desviados ou bloqueados;
- Se eles simplesmente tocarem, resvalarem ou empurrarem o oponente



WAKO Rules Ring sports - K-1 Rules – Cap.10

- Se o lutador se desequilibrar ou cair quando acertar um golpe ou rasteira.

Art. 6.2. Diretiva 2 – Com respeito a violações

Durante cada round, um jurado não pode penalizar todas as violações que ele vê, independente se o Árbitro tenha percebido ou não. Ele necessita chamar a atenção do Árbitro para a violação em particular. Se o Árbitro der uma advertência oficial para um dos lutadores, os Jurados precisam anotar a mesma na ficha, marcando “W” (warning=advertência) na coluna de FALTAS, mas isso não significa ponto negativo para o outro lutador.

Quando um árbitro decidir por penalizar um lutador com ponto negativo (Minus Point), cada um dos três jurados irá marcar “-1” na coluna apropriada para o lutador penalizado. Ao final de cada round cada jurado irá adicionar três pontos ao total de pontos do outro lutador (Se os jurados estiverem utilizando contadores e fichas de pontuação).

Art. 6.3. Diretiva 3 – Marcação de Pontos (Utilizando Sistema Eletrônico de Pontuação)

Em todas as categorias de idade o Knock Down deve ser computado como dois pontos, o que significa que o jurado irá pressionar o botão duas vezes no caso de um Knock Down. Não importando qual a razão para abertura da contagem – soco, chute ou contagem de proteção. NOTA! Não é um ponto extra.

Para todas as técnicas legais (socos, chutes e rasteiras), conectando claramente em áreas permitidas de contato, com velocidade, foco, equilíbrio e força o jurado irá pressionar uma vez o botão de seu controle indicando o correto lutador (vermelho ou azul). Pontos, desde o primeiro round, serão somados continuamente com ação dos jurados e serão visíveis a todos em um telão colocado na mesa dos jurados.

Ao final da luta, o vencedor é o competidor que tiver a maior somatória de pontos (que irá aparecer na tela).

Se o árbitro infligir uma advertência, o mesmo irá indicar a penalização de frente para a mesa e o mesário principal e cronometrista deverão colocar a penalidade no sistema eletrônico. Feito isso, deverá aparecer na tela.

Se o árbitro penalizar com pontuação negativa (Minus Point) ele deverá indicar a mesma em frente à mesa e o mesário principal e cronometrista devem colocar a mesma no sistema eletrônico. A penalização será mostrada na tela, reduzindo 3 pontos do placar total de cada jurado (totalizando 9 pontos).

O sistema eletrônico de pontuação mostra tempo corrido. A cada momento da luta todos sabem a situação imediata de pontos.

Art. 6.3.1 No caso de Empate (Eletrônico)

Se a luta terminar, pela decisão de 1 ou mais jurados, em empate (pontos iguais depois de 3 rounds), para determinar um vencedor o sistema eletrônico de pontuação irá definir automaticamente como vencedor o lutador com a maior pontuação no último round.



Art. 6.4. Diretiva 4 – Marcação de Pontos (Usando contadores e fichas de marcação)

Em todas as categorias de idade o Knock Down deve ser computado como dois pontos, o que significa que o jurado irá pressionar o botão duas vezes no caso de um Knock Down. Não importando qual a razão para abertura da contagem – soco, chute ou contagem de proteção. NOTA! Não é um ponto extra.

Para todas as técnicas legais (socos, chutes e rasteiras), conectando claramente em áreas permitidas de contato, com velocidade, foco, equilíbrio e força o jurado irá inicialmente marcar os pontos de cada lutador com os contadores. A pontuação dos marcadores será anotada na ficha ao final de cada round. A pontuação será acumulada a cada round, com o vencedor sendo o lutador com a maior pontuação na somatória de rounds por jurado.

Nota* todas as lutas de K1 se dão num sistema de pontuação continua. É obrigatória a utilização de contadores pelos jurados em torneios Continentais e Mundiais caso não haja a utilização de sistema eletrônico de pontuação.

Ao final da luta, o jurado irá somar o total de pontos concedidos e nomear o lutador vencedor que tem o maior total de pontos na ficha. O jurado deve circular o nome do vencedor.

- Soco no tronco ou cabeça 1 Click
- Chute no tronco ou cabeça 1 Click
- Rasteira levando ao oponente tocar o chão com qualquer outra parte do corpo que não seja o pé 1 Click
- Chute saltado no tronco 1 Click
- Chute saltado na cabeça 1 Click
- Joelhada ou joelhada saltada no tronco 1 Click
- Joelhada ou joelhada saltada na cabeça 1 Click
- Joelhada na coxa 1 Click

Art. 6.4.1 No caso de empate (Contadores)

Se a luta terminar em empate (pontuação igual após 3 rounds), para determinar um vencedor, o jurado deverá levar em consideração os seguintes critérios de decisão em ordem de importância decrescente, analisando a ficha de pontuação da luta:

- Melhor no último round
- Mais ativo
- Mais chutes
- Melhor defesa
- Melhor estilo e técnica

Tomadas essas ponderações, o jurado deve aplicar a Regra 6.3.1, ou seja, a vitória deve ir para o lutador que marcou mais pontos no último round.

Art. 6.4.2. Utilizando verso da ficha de pontuação



WAKO Rules Ring sports - K-1 Rules – Cap.10

Se os totais de pontos marcados no round forem iguais, ou seja, uma diferença de 0 até 2 pontos para mais ou menos entre os lutadores, o jurado deve utilizar a área destinada a comentários no verso.

Art. 6.4.3. Diretiva 5 – Penalizações

Advertências serão somadas durante toda a luta e todos os rounds.

1ª Advertência verbal - Feita sem interromper a luta

1ª Advertência Oficial - Advertência Oficial. **(W)**

2ª Advertência Oficial - Advertência Oficial –1 **(Minus Point)** comunicado de forma verbal para o atleta/treinador com o sinal manual.

3ª Advertência Oficial - Advertência Oficial –1 **(Minus Point)** comunicado de forma verbal para o atleta/treinador com o sinal manual.

4ª Advertência Oficial – Desclassificação comunicada de forma verbal ao atleta / treinador com o sinal manual.

Art. 7. Critérios para pontuação negativa (Minus Point)

- Lutar fora das regras
- Clinchar constantemente
- Abaixar constante e continuamente e/ou virar as costas para o oponente
- Pouquíssimas técnicas de chute
- Advertência Oficial prévia
- Qualquer violação séria à regra

Art. 7.1. Infrações

O Árbitro pode aplicar duas advertências verbais para a mesma falta. Uma terceira advertência verbal para a mesma falta será automaticamente uma advertência oficial. Caso o Árbitro acredite que uma infração tenha ocorrido sem seu conhecimento, ele deve consultar os Jurados. O procedimento começa com: advertências verbais, 1ª advertência oficial (W), 2ª advertência oficial (-1 / Minus Point), 3ª advertência oficial (-1 / Minus Point), 4ª advertência oficial e consequente desclassificação do lutador.

Art. 7.1.2 Advertências contra técnicos e auxiliares contam contra o Kickboxer

Um Árbitro pode, sem parar a luta, dar uma advertência verbal ao Kickboxer a qualquer momento durante a luta por violações de regras feitas por seu técnico ou auxiliar técnico. Se ele desejar conceder uma advertência oficial ao Kickboxer por causa da infração, ele deve parar a luta e anunciar a infração. Deve sinalizar aos três jurados, apontando para o Kickboxer em questão.

Após duas advertências verbais ao técnico ou auxiliar técnico, caso não obedeçam às ordens ainda assim, o Árbitro deve paralisar a luta e aplicar uma advertência oficial ao lutador.



O terceiro aviso verbal para a mesma infração já leva a advertência oficial.

As seguintes ações são consideradas faltas:

- Socar abaixo da cintura, prender, derrubar ou golpear com os cotovelos.
- Agarrar a perna do adversário ao receber um chute.
- Dar cabeçadas, atacar com os ombros, cotovelos ou antebraços, estrangular o oponente, esmagar o rosto do oponente com braços ou cotovelos, empurrar a cabeça do oponente para fora das cordas.
- Golpear com as luvas abertas, com o interior das luvas ou com os pulsos.
- É proibido atacar com chute frontal, lateral ou circular a parte da frente das coxas e joelhos. (contra articular).
- Chutar a parte posterior das coxas do adversário.
- Acertar as costas do oponente, especialmente a base do pescoço, cabeça e rins.
- Golpear enquanto segurando as cordas ou utilizá-las indevidamente.
- Deitar-se no ringue, agarrar o oponente pelo tronco ou parar de lutar.
- Atacar um oponente que esteja caído ou se levantando.
- Clinche desnecessário.
- Torcer, levantar ou rodar o oponente lateralmente de lado para lado.
- Golpear puxando ou enganchando o oponente ou puxar o oponente para cima do golpe. (Exceto joelhada única).
- Enganchar ou segurar o braço do oponente ou colocar um braço por baixo do braço do oponente
- Abaixar a cabeça abaixo da cintura do oponente bruscamente de forma que seja perigoso para o mesmo
- Usar meios artificiais para ganhar uma defesa passiva e cair intencionalmente para evitar um golpe
- Usar linguagem agressiva e insultos durante a luta
- Recursar-se a recuar depois do comando “BREAK”
- Tentar golpear o oponente, imediatamente depois de “BREAK” e antes de dar um passo atrás com os dois pés.
- Insultar ou ameaçar o Árbitro a qualquer momento
- Quando uma advertência para uma falta particular tenha sido administrada anteriormente, por exemplo, um clinche.
- Cuspir o protetor bucal

Art. 8. No chão

Um Kickboxer é considerado “no chão” se:

- Se ele tocar o chão com qualquer outra parte do corpo que não sejam os pés após um golpe ou sequência de golpes
- Se ele ficar pendurado nas cordas desorientado após um golpe ou sequência de golpes
- Se ele se encontrar para fora das cordas, parcial ou completamente, após um golpe ou sequência de golpes .



- Se, após um golpe violento, ele não caiu no chão ou nas cordas, mas está num estado de semiconsciência e na opinião dos Árbitros, não tem condição de continuar lutando.

- No caso de uma queda (KD), o Árbitro deve abrir contagem imediatamente. Quando um Kickboxer está no chão, seu oponente deve ir imediatamente para o corner neutro, indicado pelo Árbitro. Ele somente irá continuar a luta com seu oponente caído quando o mesmo estiver de pé e quando o Árbitro comandar a continuação da luta. Se o oponente não se dirigir para o corner neutro após comando do Árbitro, o mesmo irá parar a contagem até que a ordem seja executada. Feito isto, a contagem será resumida de onde parou.

Quando um Kickboxer vai ao chão, o Árbitro irá contar de 1 até 10 com 1 segundo de intervalo entres os números e irá indicar cada segundo com os dedos das mãos de modo que o Kickboxer caído saiba quantos segundos já se passaram da contagem. O início da contagem deve ser um segundo depois que o lutador cair ao chão.

Quando um Kickboxer cai ao chão devido a um golpe, a luta não irá continuar até que o Árbitro tenha contado até 8, mesmo que o lutador esteja pronto e apto a continuar a luta antes desse tempo. Caso o Kickboxer não levante as mãos o árbitro irá continuar a contagem até “10”, o round será encerrado e a luta será declarada vencida por (KO).

Se um Kickboxer estiver no chão no final do round, o Árbitro irá continuar a contagem mesmo com o toque da campainha. Caso o Árbitro chegue à contagem até “10”, o Kickboxer será declarado perdedor por nocaute (KO).

Se um lutador for ao chão depois de receber um golpe e a luta continuar após a contagem até 8 segundos, mas o Kickboxer cair novamente ao chão sem receber um novo golpe, o Árbitro irá reabrir a contagem, começando direto do 8.

Se ambos os Kickboxers caírem ao mesmo tempo, a contagem irá continuar até que pelo menos um deles ainda esteja no chão. Se ambos permanecerem ao chão depois de 10 segundos, a luta será finalizada e a decisão tomada, considerando a pontuação concedida até o nocaute (KO). Caso contrário, será declarado “NO CONTEST” entre ambos os lutadores. Um Kickboxer que não volta para a luta depois do intervalo ou após um knockdown (KD) perde a luta.

Em todas as categorias de idade o knockdown deve ser computado como dois pontos, o que significa que o jurado irá pressionar o botão duas vezes no caso de um knockdown. Não importando qual a razão para abertura da contagem – soco, chute ou contagem de proteção.

NOTA! Não é um ponto extra.

Art. 9. Procedimento após KO, RSC, RSC-H ou Ferimento

Se um lutador se ferir na luta o médico é a única pessoa capacitada para julgar a situação.

Se um Kickboxer permanecer inconsciente, somente o Árbitro e o médico responsável serão permitidos no ringue, a menos que o médico requisite ajuda extra.

Art. 9.1. Procedimento em caso de KO, RSC, RSC-H ou Ferimento

Um Kickboxer que tiver sido nocauteado devido a um golpe na cabeça durante a luta, ou caso o Árbitro tenha parado a luta devido a muitos traumas causados na cabeça



impossibilitando de continuar, será examinado imediatamente após e acompanhado ao hospital ou local adequado por uma ambulância de plantão.

Um Kickboxer que tiver sido nocauteado devido a golpe na cabeça durante a luta ou caso o Árbitro tenha parado a luta devido a muitos traumas causados na cabeça impossibilitando de continuar, não será permitido participar de nenhuma competição ou evento pelo período de 4 semanas após o Nocaute (KO).

Um Kickboxer que tiver sido nocauteado devido a golpe na cabeça durante a luta ou caso o Árbitro tenha parado a luta devido a muitos traumas causados na cabeça impossibilitando de continuar, duas vezes num período de 03 meses, não será permitido participar de nenhuma competição ou evento pelo período de 03 meses após o Nocaute (KO) ou Parada da Luta pelo Árbitro – golpe na cabeça (RSC-H).

Um Kickboxer que tiver sido nocauteado devido a golpe na cabeça durante a luta ou caso o Árbitro tenha parado a luta devido a muitos traumas causados na cabeça impossibilitando de continuar 03 vezes consecutivas em um período de 12 meses, não será permitido participar de nenhuma competição ou evento pelo período de 12 meses após o Nocaute (KO) ou Parada da Luta pelo Árbitro – golpe na cabeça (RSC-H).

Médicos locais podem estender os períodos de quarentena acima citados se necessário. Médicos nos hospitais onde forem realizados os exames de imagem e diagnóstico também podem aumentar o período de quarentena se julgar necessário.

Um período de quarentena significa que o Kickboxer não pode participar de nenhuma competição ou evento não importa qual seja a disciplina. Os períodos de quarentena são “períodos mínimos” e não podem ser sobrepujados ou antecipados mesmo que exames da cabeça indiquem nenhuma lesão aparente.

O Árbitro irá indicar ao Jurado ou Jurados para marcarem KO ou RSC-H ou RSC nas fichas de pontuação, quando ele ou Árbitro tiverem parado a luta devido a incapacidade do Kickboxer de continuar lutando devido a traumas na cabeça. O mesmo deve ser reportado ao Coordenador de Área responsável em questão. Este também é o resultado oficial da luta e não pode ser sobrepujado.

Antes de voltar a lutar depois de um período de exclusão, como citados nos parágrafos acima, o Kickboxer deverá, após análise clínica, ter que ser declarado apto a participar de competição esportiva por um médico especialista.

Quando registrado um KO ou RSC-H o Kickboxer é obrigado a realizar uma tomografia computadorizada da cabeça.

Art. 9.2. Procedimento para Ferimentos gerais

No caso de ferimentos diversos que não incluam KO ou RSC-H o médico pode definir o período mínimo de quarentena e recomendar o correto tratamento.

O médico pode requisitar imediata remoção para o hospital.

Se um Kickboxer ou membro da delegação do país do Kickboxer se negar a acatar ao julgamento médico, o médico deve reportar por escrito o ocorrido ao Coordenador Geral



indicando que todos os cuidados médicos foram negados e incorrem portanto ao Kickboxer e seu time. O resultado da luta e período de quarentena continuam válidos, entretanto.

Art. 10. Cumprimento ou toque de luvas (SHAKE HANDS)

Antes e após a luta, os Kickboxers irão tocar as luvas como símbolo de boa competição e disputa amigável, de acordo com as regras de kickboxing. O cumprimento ou toque de luvas se dá antes do início do primeiro round e depois da decisão da luta. É proibido o cumprimento de luvas entre os rounds.

Art. 11. Uso de Drogas

Qualquer droga ou substância ingerida pelo Kickboxer, que não esteja incluída em uma dieta normal do Kickboxer, é proibido. Qualquer Kickboxer ou oficial em violação dessa regra pode ser desclassificado ou suspenso pela WAKO.

Qualquer Kickboxer que se recusar a se submeter a testes anti-dopping ou análise médica, para confirmar que ele não tenha infringido este regulamento, poderá ser desclassificado ou suspenso. O mesmo ocorrerá a qualquer oficial que esteja encorajando tal comportamento.

O uso de anestésicos locais é permitido, se liberado por médico da Comissão Médica.

WAKO refere-se e adota as regras de Doping da WADA.

Art. 12. Liberação Médica

Um lutador somente estará permitido de lutar em competição Internacional após ser liberado por um médico especialista, reconhecido pela Federação responsável pela competição em questão, ou pelo Comitê Médico da WAKO durante Campeonatos Internacionais e Mundiais. Todo Kickboxer lutando fora do país necessitará possuir liberação médica (assinada e com o CRM), certificando que o atleta, antes de deixar seu país, estava em plenas condições físicas sem qualquer tipo de lesão, infecção ou problema médico que poderia vir a afetar sua habilidade de lutar no país visitado. Este certificado deve ser mantido junto de sua afiliação WAKO, em acordo com as práticas de sua associação e deve ser apresentado durante a avaliação médica previamente realizada à pesagem.

Lutadores com apenas um olho, surdos, mudos e epiléticos não são permitidos no kickboxing.

O uso de óculos por um lutador não é permitido durante a luta, mas lentes de contato não rígidas são permitidas. Lutadores com barba são permitidos de participar em qualquer torneio WAKO desde que a barba não tenha mais que 2 centímetros de comprimento (ou comprimento razoavelmente próximo disso). Lutadores usando cabelo em tranças devem prender as tranças dentro do capacete.

Não será permitido a um Kickboxer participar de uma luta caso tenha curativos em algum ferimento, corte, machucado, ulceração, laceração ou sangramento na cabeça ou face, incluindo orelhas e nariz. Ele pode ser liberado para lutar se a ulceração estiver protegida



WAKO Rules Ring sports - K-1 Rules – Cap.10

com *Collodion*. Esta decisão será tomada pelos médicos que examinarem o Kickboxer no dia da competição.

Art. 12.1. Suporte Médico

Um médico especialista regulamentado deve estar presente durante toda a competição e não deve deixar sua área até a última luta ou encerramento do evento. Em torneios deve haver uma ambulância de plantão no local.

Em torneios deve haver pelo menos 02 integrantes da equipe de ambulância no local.

Art. 13. Limite de Idade do Kickboxer

Para poder participar de Competições Senior em qualquer Campeonato Oficial da CBKB, em qualquer uma das modalidades de ringue, os atletas (masculino e feminino) devem ter 18 anos completos e não mais de 40 anos.

Especificações para Veteranos para Esportes de Ringue: Qualquer lutador veterano (masculino ou feminino acima de 40 anos) que queira lutar na divisão Sênior deve apresentar laudo médico específico, contendo teste ergométrico, que declara que ele está apto a lutar e com estes requisitos liberação especial junto a CBKB.

Art. 14. Concordâncias

É obrigatório que todas as Associações afiliadas a WAKO (Academias, Clubes, Ligas, Federações e Confederações) cumpram o regulamento oficial da WAKO, a fim de garantir a uniformidade das regras do Kickboxing ao redor do mundo.

Art. 15. Nota

Para melhor leitura o texto se utiliza de pronomes masculinos durante toda sua extensão. Entretanto, todas as referências a pessoas se aplicam a ambos os sexos.

Essas regras se manterão válidas por um período mínimo de dois anos, a partir de março de 2015 até março de 2017.