



Capítulo 2

WAKO

Regras Gerais de

Esportes de Ringue





Art. 1. Organizadores

Art. 1.1 Diretor Técnico/Comitê de Recursos

O Diretor do Comitê Arbitral deve atuar como líder do Comitê de Recursos em conjunto com um membro apontado do Comitê Técnico e membros do Conselho de Diretores WAKO

Art. 1.2 Comitê de Competições

- Irão atuar como locutores
- Irão controlar o Ringue
- Irão lidar com a pesagem oficial, sorteio de chaves, disposição das áreas de combate no local da competição

Art. 1.3 Diretor Arbitral de Esportes de Ringue

O Comitê Arbitral Internacional de Esportes de Ringue WAKO irá selecionar 2 árbitros líderes por ringue de luta. Sua principal responsabilidade é organizar os árbitros centrais e jurados de acordo com a nacionalidade dos lutadores e observar cada uma das lutas para orientar árbitros e jurados no caso de erros ou para estarem prontos para avaliações de proficiência. Eles podem alternar entre suas funções. Também

- Pode interromper a luta para esclarecer ou lidar com protestos.
- Pode interromper a luta se as regras não estiverem sendo aplicadas corretamente.
- Deve atuar como Árbitro Geral para as áreas de Ringue.
- Pode remover Árbitros e Jurados que não estejam atuando num mínimo aceitável.
- Pode apontar um assistente para substituir um membro quando necessário.

Art. 1.4 Árbitro e Jurados

Durante Mundiais ou outras competições internacionais, cada luta no ringue deve ser supervisionada por um Diretor Arbitral de Ringue internacionalmente reconhecido pela WAKO, especialmente apontado pelo Comitê Internacional de Arbitragem, que pode arbitrar como central, mas que não irá preencher fichas de pontuação.

Cada luta será avaliada por três Jurados Internacionais. Os três Jurados WAKO se sentarão de costas para espectadores e próximo ao ringue. Cada um dos três Jurados deve se sentar respectivamente no meio de um dos três lados do ringue.

Jurados/árbitros WAKO devem obrigatoriamente participar do seminário internacional de arbitragem previamente estabelecido antes que possam atuar em um Mundial WAKO ou Campeonato Internacional no ano referente. Suas licenças de árbitro devem ser renovadas a cada dois anos.

Para garantir imparcialidade, o árbitro e os três jurados de cada luta serão escolhidos pelo Diretor Arbitral de Ringue, de acordo com as seguintes regras:

- Cada árbitro deverá ter nacionalidade e Federação diferente dos outros e dos lutadores.
- De forma alguma dois árbitros da mesma luta podem vir do mesmo país de origem, a menos que seja devido a uma necessidade inevitável.



- Um árbitro não pode ter nascido ou viver em um país que seja domínio, colônia ou que seja de qualquer forma dependente do país dos lutadores que estejam realizando a luta.
- No caso de um árbitro ter mudado sua nacionalidade, ele não irá arbitrar uma luta onde os lutadores ou outros árbitros sejam de seu país de origem.
- No caso do Diretor Arbitral de Ringue não ser capaz de aplicar as diretrizes acima mencionadas devido a circunstâncias especiais, irá encontrar uma solução que garanta neutralidade e imparcialidade dos árbitros envolvidos, seguido de reportagem imediata ao Comitê Internacional de Arbitragem.
- No caso do Diretor Arbitral não ser capaz, por qualquer motivo, de aplicar as diretrizes previamente apresentadas, o nome ou nomes do Árbitro ou Árbitros será escolhido através de sorteio, realizado pelo Presidente do Comitê Internacional de Arbitragem, ou qualquer pessoa que o esteja representando, para a luta em questão.

- No caso de competições internacionais entre equipes de duas ou mais Associações Nacionais, o evento pode ser supervisionado com acordo estabelecido entre os representantes oficiais das Federações em questão, desde que esta convenção não vá além de princípios básicos de Arbitragem já previstos nos regulamentos WAKO.
- Pessoas responsáveis por arbitrar ou julgar uma luta, ou série de lutas, não serão permitidos em nenhum momento da luta ou lutas de atuar como gerente, treinador, técnico ou auxiliar técnico de um kickboxer ou equipe de Kickboxers que estejam participando de uma luta; ou atuar como árbitro em uma luta que um lutador de seu país irá participar.
- O Comitê Internacional de Arbitragem ou seus representantes oficiais, em acordo com requisição do júri, pode suspender qualquer árbitro de suas funções temporariamente ou permanentemente caso, na opinião do júri, não esteja respeitando o regulamento WAKO; ou qualquer jurado cuja, pontuações não sejam consideradas satisfatórias.
- Caso um Árbitro esteja sendo inadequado durante uma luta, o Diretor Arbitral de Ringue irá detê-lo e parar a luta. O próximo Árbitro neutro na sequência de árbitros internacionais WAKO receberá instruções necessárias para dirigir e arbitrar o restante da luta. Um Árbitro de ringue. Ele deverá usar paletó azul marinho (Navy blue) com emblema WAKO, camisa branca WAKO com mangas curtas, gravata borboleta WAKO, calça social preta sem bainha dobrada pra cima, meias pretas e calçados pretos esportivos sem salto ou laços.

Art. 1.5 Árbitro

O Árbitro deve:

- Checar os equipamentos de proteção e vestimenta dos lutadores (a menos que seja decidido de forma diferente pela Comissão do Torneio)
- Certificar que um Kickboxer enfraquecido não sofra golpes injustos ou desnecessários.
- Certificar que as regras de competição sejam justas (fair play) e estritamente obedecidas.



- Supervisionar a luta por completo.
- Ao final da luta, recolher e conferir as fichas de pontuação dos três Jurados (se aplicável).
- Após verificação, deve entregar as fichas para o Diretor Arbitral de Ringue, ou, caso ele esteja ausente, ao locutor. Ele também pode anunciar o vencedor por sistema eletrônico de pontuação.

Art. 1.6 Comandos do Árbitro

Ele deve usar seis comandos:

- **SHAKE HANDS** - deve ser usado antes do começo da luta para que os lutadores toquem as luvas
- **FIGHT** - quando ordena a luta para continuar
- **BREAK** - para separar uma posição de corpo com corpo, após o qual cada Kickboxer deve recuar dando um passo atrás com cada pé, sem chutar ou golpear e continuar lutando
- **STOP** - quando ordena ao Kickboxer para parar de lutar
- **STOP TIME** - para parar o cronômetro da luta
- **TIME** - para iniciar a contagem de tempo da luta

O Árbitro não deve anunciar o vencedor levantando o braço do Kickboxer ou de qualquer outra forma anunciar decisões. Se um Árbitro (depois de ter sido decidido pela maioria incluindo os três Jurados) desqualificar um Kickboxer ou paralisar a luta, ele deve primeiro indicar para o Diretor Arbitral de Ringue o Kickboxer que foi desclassificado e indicar a razão de parar a luta, para que o Diretor Arbitral de Ringue possa informar ao locutor que irá realizar um anúncio público.

- Para não atrapalhar uma luta apertada, o Árbitro não deve ficar no caminho ou parar a luta cedo demais. Ele deve indicar ao Kickboxer por sinais e gestos apropriados, qualquer violação das Regras.
- Se o Árbitro quiser parar o cronômetro da luta deve ordenar “Stop Time” e para reiniciar o cronômetro deve ordenar “Time” seguido do comando “Fight”.

Art. 1.7 Direitos do Árbitro

O Árbitro tem o direito de:

- Parar a luta a qualquer momento se achar desbalanceada demais para um lado devido à saúde e segurança.
- Parar a luta a qualquer momento se um dos Kickboxers recebeu um golpe inválido ou estiver machucado, ou caso considere um lutador incapaz de continuar lutando.
- Parar uma luta a qualquer momento caso julgue que os lutadores estejam lutando de forma “antidesportiva”. Neste caso, ele pode desclassificar o Kickboxer ou ambos.
- Advertir um Kickboxer ou parar a luta e aplicar ponto negativo (Minus Point) ou advertência pela falta cometida.
- Desqualificar um técnico ou auxiliar técnico que tiver quebrado o regulamento ou o próprio Kickboxer se o técnico ou auxiliar não obedecerem a suas ordens.
- Desclassificar, com ou sem aviso, um lutador que tenha cometido falta grave.



- No caso de KO, suspender a contagem caso o Kickboxer deliberadamente se recusar a ir para o corner neutro ou demorar a fazê-lo.
- Interpretar as regras desde que sejam aplicáveis e compatíveis com a luta em questão,

Se um Kickboxer quebrar as regras, mas não chegar ao ponto de desclassificação, o Árbitro deve parar a luta e aplicar uma advertência oficial ao Kickboxer. Antes da advertência oficial, o Árbitro deve ordenar ao Kickboxer que pare de lutar e ao cronometrista que pare o tempo com a ordem “Stop Time”. A advertência oficial deve ser dada de forma clara, para que o Kickboxer entenda a razão e motivo da penalização.

O Árbitro deve gestualizar com as mãos a advertência que foi aplicada informando a cada jurado de forma clara qual o Kickboxer que recebeu a punição. Depois de aplicar a advertência oficial, o Árbitro ordena ao Kickboxer que volte a lutar. Se um lutador receber 4 advertências oficiais durante a mesma luta, ele será desclassificado.

O Árbitro pode dar dois avisos (advertência verbal) ao Kickboxer. Cada aviso significa uma advertência verbal concedida a um Kickboxer pelo Árbitro por quebrar a regra. Para advertir verbalmente o Kickboxer o Árbitro não precisa parar a luta.

O Árbitro tem o direito de aplicar uma advertência oficial ao lutador que não estiver pronto para lutar ou que chegar atrasado ao ringue para a luta.

Em todas as modalidades, quando um lutador cospe o protetor bucal voluntariamente, o Árbitro deve adotar a seguinte prática.

- 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.
- Caso reitere na ação, desclassificar.

Art. 1.8 Saúde e segurança

- O Árbitro de modalidades de ringue deve usar luvas de borracha e deve trocá-las após toda luta que tiver ocorrido sangramento.
- Ao lado do ringue deve haver lenços de papel para serem usados pelo Árbitro central nos lutadores
- Lenço de papel usado em um lutador não pode ser usado no outro lutador.
- Se houver luvas de uso comum, deve haver uma luva de borracha ao lado do ringue, que cada lutador DEVE usar.

Art. 1.9 Contador de Chutes

O contador de chutes é um Jurado que fica nos corners neutros do ringue nas lutas de Full Contact. Os técnicos devem ser capazes de ver os contadores. É obrigatório usar Contadores de chute em todo Campeonato Mundial ou Internacional WAKO. Também é recomendado que se use em todo torneio sancionado às regras WAKO como Copas do Mundo e Abertos. O contador de chutes informa o Árbitro ao final de cada round se houver algum chute faltando.

A única responsabilidade do contador de chutes é certificar que os lutadores realizem a



quantidade mínima de chutes (6) em cada round. Em toda Competição Mundial ou Paramericano WAKO é obrigatório que o contador de chutes use uma superfície com números vermelhos e azuis visíveis. Em outros torneios podem ser utilizados contadores embora seja recomendado que se use a superfície com os números.

Art. 1.10 Teste médico de Árbitros

Antes de arbitrar em um torneio internacional regulamentado pelas regras acima citadas, o Árbitro deve se submeter a uma verificação médica com finalidade de verificar sua condição física como apta para performar suas funções no ringue. O Árbitro não é permitido usar óculos, mas pode usar lentes de contato. O Árbitro é obrigado a participar de reunião organizada pelo Comitê Médico, antes de cada Competição.

Art. 2. Jurados

Cada Jurado deve considerar independentemente os méritos dos dois lutadores, e escolher o vencedor, de acordo com as regras.

Durante a luta, ele não irá falar com lutadores, outros Jurados, ou qualquer outra pessoa, com exceção do Árbitro. Ele pode, se necessário, ao final do round, notificar ao Árbitro sobre qualquer incidente que ele tenha perdido, por exemplo informar sobre a má conduta de um auxiliar técnico, sobre cordas soltas no ringue, etc.

O Jurado irá usar o sistema eletrônico de pontuação ou no caso de sistema manual marcar a quantidade de pontos (Total de pontos ao final de três rounds) concedidos a cada lutador em sua ficha de pontuação e terá sua decisão anunciada ao público no final da luta apenas.

Durante o round o Jurado irá usar o verso da ficha de pontuação para registrar o número de golpes que ele verificar em cada round, seja usando números ou traços. O corner vermelho sempre será no lado esquerdo e corner azul sempre no lado direito de ambos os lados da ficha de pontuação. Os pontos/golpes marcados devem ser somados ao final do último round. Ele não deve deixar seu lugar até que a decisão da luta seja anunciada.

Se os totais de pontos marcados nos rounds no fim da luta 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 da súmula e desempatar a luta seguindo os critérios de desempate.

É obrigatório a todos os Jurados usar contadores em lutas no caso de sistema manual de pontuação. É importante esclarecer de antemão a um torneio WAKO, entre organizadores e Jurados quem deve trazer os contadores.

Art. 2.1 Nota Especial

Todos os Árbitros e Jurados trabalhando em um torneio, que estejam no período ativo da função ou fora dele, não são permitidos de agir a favor de um time/nação como técnico ou de qualquer outra forma mostrar favoritismo (gritar, torcer como um técnico/fan).



Art. 3. Mesário

A função do mesário é contar número de rounds e duração assim como intervalos entre rounds.

- Ele estará sentado na lateral do ringue.
- Dez segundos antes do início de cada round ele irá deixar o ringue vazio, dando a ordem “Seconds Out”
- Ele irá soar o gongo no começo e fim de cada round.
- Ele irá anunciar o número do round, antes do início do mesmo.
- Ele irá parar a luta temporariamente, quando requisitado pelo Árbitro.
- Ele irá manter controle do tempo extra com um relógio ou cronômetro
- Se, ao final do round, um dos kickboxer estiver no chão, e o Árbitro estiver na contagem para tirá-lo, o gongo deve soar ao final de dois minutos, mesmo que o Árbitro central ainda precise terminar sua contagem. Intervalos entre os rounds serão de 1 minuto.
- Tempo deve ser visível aos técnicos durante o tempo todo da luta

Art. 4. Área de Competição (Equipamento de ringue)

Os seguintes equipamentos de ringue devem estar disponíveis:

- Um ringue de Boxe de padrão e tamanho internacional incluindo lona usual (não usar tatames no chão),
- 4 cordas (3 cordas em caso de “força maior”)
- Protetores em todos os corners (1 vermelho, 1 azul, 2 brancos)
- cintas entre as cordas
- No mínimo 2 escadas de acesso
- 2 cadeiras
- 2 banquinhos dobráveis para os lutadores sentarem nos intervalos
- 2 copos e garrafas de água
- 2 baldes
- No corner neutro deve haver uma sacola ou compartimento preso ao corner para todo lixo.

Lateral do ringue

- Uma mesa e cadeiras para os árbitros
- Um gongo sonoro ou sino
- Cronômetros
- Sistema Eletrônico de Pontuação regulamentado WAKO ou fichas de papel para pontuação em acordo com modelo WAKO
- Um kit de primeiros socorros incluindo luvas de borracha para serem utilizadas pelo Árbitro durante todas as lutas e também lenços de papel.
- Luvas de borracha para serem utilizadas no caso de luvas de uso mútuo
- Um microfone ligado a sistema de som.
- Técnicos devidamente trajados terão a disposição uma toalha e esponja, para usar nos lutadores.



Art. 5. Equipamentos obrigatórios para todas as modalidades de Ringue – (Full Contact, Low Kicks e K1 Rules) e Uniforme dos Lutadores

Se um lutador se apresentar no ringue vestido ou equipado em desacordo com as regras WAKO ele não será imediatamente desclassificado; ao invés da desclassificação o lutador terá 2 minutos para entrar em conformidade. Se o tempo concedido acabar e o lutador não estiver pronto, ele/ela será desclassificado.

- O atleta e segundos, ao se apresentarem para o combate, podem somente utilizar roupas (calças, shorts, camiseta, agasalho, etc.) específicos do Kickboxing.

O uso de óculos por um lutador durante a luta é proibido, mas o uso de lentes de contato maleáveis é permitido.

- Capacete (tipo e marca previamente aprovados pela CBKB)
- Protetor bucal
- Protetor de seios para mulheres
- Luva para esportes de contato de 10 OZ (tipo e marca previamente aprovados pela CBKB)
- Protetor genital (para ambos os sexos)
- Não é permitido utilizar nenhum tipo de uniforme, vestimenta ou adereço que contenha escrita ou logos que façam alusão a qualquer outra Arte Marcial.
- Se houver escrita nos uniformes, as mesmas devem ser no idioma Anglo Latino.
- Uniformes são os mesmos para sênior e juniores.
- Homens lutam de peito nu e mulheres com top esportivo.
- No Full Contact, homens e mulheres usam calças longas, que devem ir da cintura até o início do calcanhar e devem ter uma cintura (cós) elástica, com pelo menos 10 centímetros de altura de cor diferente do restante da calça.
- Nas modalidades Low Kicks e K1 Rules, utiliza-se o shorts de Kickboxing, que devem ter comprimento da cintura até meio da coxa, e devem ter uma cintura (cós) elástica, com pelo menos 10 centímetros de altura em cor diferente do restante do shorts.
- É permitido usar bandana debaixo do capacete.
- Todo o uniforme deve estar limpo.
- Os equipamentos de proteção utilizados nas 03 modalidades devem ter tipo e marca previamente aprovados pela CBKB.



- Todo equipamento de segurança deve estar em boas condições de uso e conservação.

Art. 5.1.1. Full Contact / Equipamento de segurança obrigatório:

- Caneleiras que cubram totalmente a canela, sem componentes de metal, madeira ou plástico rígido.
- Protetor de pé (Botas) devem ser longas o suficiente (tamanho adequado) para cobrir completamente o pé e dedos do lutador (os dedos não podem estar aparentes).
- É proibido usar caneleiras no estilo “meia” que protejam a canela e peito do pé.
- Tornozeleiras são permitidas

Art. 5.1.2. Low Kicks / Equipamento de segurança obrigatório:

- Caneleiras somente de estilo “meia” que cubram o peito do pé.
- Tornozeleiras são permitidas.

Art. 5.1.3. K1 Rules / Equipamento de segurança obrigatório:

- Caneleiras somente de estilo “meia” que cubram o peito do pé
- Tornozeleiras são permitidas

Art. 5.1.4. Bandagens:

- Bandagens são utilizadas para envolver os punhos a fim de evitar lesões. O uso de bandagens é obrigatório e devem ter no máximo 2,50 m de comprimento e 5 cm de largura, feita em algodão sem pontas
- Bandagens serão presas na parte de cima da mão do lutador com esparadrapo à base de algodão autoadesivo (somente no punho) e com comprimento máximo de 15 cm e largura 2 cm.

Art. 5.1.5. Proteção dos dentes (Protetor bucal):

- Protetor bucal deve ser feito de material macio e flexível em plástico emborrachado. Pode-se utilizar tanto na arcada dentária superior ou em ambas (superior e inferior são permitido), e deve permitir livre respiração e deve ser adaptado para a boca do lutador.
- Não é permitido usar protetor bucal sobre aparelho dental a menos que o lutador possua atestado concedido por dentista, sendo que se o lutador tiver aparelho nos dentes superiores e inferiores ele/ela deve usar protetor bucal tanto em cima como embaixo. O uso de protetor bucal é obrigatório para todas as modalidades de combate, em todas as divisões de idade tanto em lutas amadoras como profissionais. O protetor bucal pode ser de qualquer cor.



Art. 5.1.6. Proteção de Seios e Genitais:

- Proteção para seios é obrigatório para a prática do Kickboxing.
- Protetor de seios é feito de plástico rígido e pode ser coberto por material de algodão, podendo ser feito em peça única cobrindo todo o peito ou pode ser em duas partes para uso dentro do sutiã cobrindo cada seio individualmente. Deve ser usado obrigatoriamente por baixo do Top.
- Protetor genital é obrigatório para todos competidores. Protetor genital é feito de plástico rígido e cobre completamente os órgãos genitais para proteger esta parte do corpo do competidor de qualquer ferimento. O protetor genital pode ser feito como concha cobrindo os genitais. Competidores devem usar o protetor debaixo das calças ou shorts.

Art. 5.1.7 Caneleiras

- Caneleiras são feitas de material a base de espuma rígida de alta densidade. No Full Contact a caneleira deve cobrir toda a canela, desde a parte abaixo do joelho até o topo do pé.
- Caneleiras são presas às pernas por no mínimo duas tiras elásticas autoadesivas. Nenhum outro tipo de fita plástica pode ser usado para prender a proteção à canela, excluindo-se esparadrapo autoadesivo a base de algodão. Caneleiras com partes de metal, madeira ou plástico duro não são permitidas.
- No Low Kicks e K-1 Rules, as caneleiras tem que ser do tipo “meia” cobrindo até o peito do pé, sendo totalmente proibido usar proteção adicional debaixo das caneleiras, como fitas, faixas, bandagens, etc.

Art. 5.1.8 Proteção para pé (Botinha)

- Proteção para pé é feita de espuma de alta densidade especial, material compacto e macio coberto com couro legítimo ou sintético. Proteção para pé cobre a parte superior do pé (peito), lateral e maléolo lateral e calcanhar – tudo em peça única – com abertura na sola do pé. Precisa ser longa o suficiente (tamanho adequado) para cobrir completamente o pé e dedos do competidor. A parte frontal da proteção para pé é presa por tiras elásticas para o dedão e médio. O protetor para pé é preso ao pé por tiras elásticas autoadesivas (velcro) na parte de trás do pé, acima do calcanhar.

Art. 6. Rounds

Lutas amadoras tem rounds de 3x2 minutos com intervalo de um minuto entre os rounds em todos os torneios WAKO. Fora de torneios uma única luta amadora pode ter um número de rounds de 5x2 minutos com intervalos de um minuto entre cada round. Se forem usados mais que 3 rounds, deve ser em mútuo acordo entre lutadores, técnicos e responsáveis do evento.



Art. 7. Técnicos/Auxiliares Técnicos

Um técnico e seu auxiliar técnico devem obedecer as seguintes regras durante a luta.

Somente o técnico e seu auxiliar técnico podem subir ao ringue.

O técnico deve se sentar na cadeira fornecida e não deve interferir no tranquilo desenrolar da luta seja com palavras ou gestos. Após duas advertências verbais o Árbitro tem o direito de penalizar o lutador, se o técnico ou auxiliar técnico não obedecerem às ordens do Árbitro. É estritamente proibido ao técnico ou auxiliar técnico vir ao ringue trajando shorts, sandálias/chinelos, jeans ou qualquer tipo de chapéu.

Somente um dos dois pode estar dentro do ringue por vez.

Nenhum conselho, ajuda ou encorajamento será dado ao lutador durante o round.

O técnico ou o auxiliar pode entregar a luta em nome de seu lutador e, também pode, caso o lutador esteja em grande dificuldade, jogar a esponja ou toalha no ringue, exceto quando o Árbitro estiver fazendo contagem.

Durante a luta, nem o técnico nem o auxiliar técnico pode estar em cima do ringue. Eles devem, antes de cada round, remover banquinhos, toalhas, baldes, etc. Eles devem permanecer sentados o tempo todo, durante o round.

Qualquer técnico, auxiliar técnico ou árbitro, que estiver encorajando ou requisitando aos espectadores para darem dicas ou encorajamento ao Kickboxer durante o round, poderá ser suspenso de suas funções da competição em curso.

Um técnico ou auxiliar técnico que violar as regras pode receber uma advertência oficial ou ser desqualificado pelo Árbitro por mau comportamento e impedido de ser técnico durante todo o evento.

Art. 8. Categorias de peso masculinas

Mosca Ligeiro	-51 kg
Peso Mosca	-54 kg
Peso Galo	-57 kg
Peso Ligeiro	-60 kg
Meio-Médio Ligeiro	-63.5 kg
Meio-Médio	-67 kg
Peso Médio Ligeiro	-71 kg
Peso Médio	-75 kg
Meio Pesado Ligeiro	-81 kg
Meio Pesado	-86 kg
Peso Pesado	-91 kg
Super Pesado	+91 kg



Art. 8.1 Categorias de peso femininas

Peso Mosca	- 48 kg
Peso Galo	- 52 kg
Peso Ligeiro	- 56 kg
Peso Médio	- 60 kg
Meio Pesado	- 65 kg
Peso Pesado	- 70 kg
Super Pesado	+ 70 kg

Art. 8.2 Cadetes masculino (Somente Full Contact)

Mosca Ligeiro	-48 kg
Peso Mosca	-51 kg
Peso Galo	-54 kg
Peso Ligeiro	-57 kg
Meio-Médio Ligeiro	-60 kg
Meio-Médio	-63 kg
Peso Médio Ligeiro	-66 kg
Peso Médio	-69 kg
Meio Pesado Ligeiro	-74 kg
Meio Pesado	-79 kg
Peso Pesado	-84 kg
Super Pesado	+84 kg

Art. 8.3 Cadetes feminino (Somente Full Contact)

Peso Mosca	- 40 kg
Peso Galo	- 44 kg
Peso Ligeiro	- 48 kg
Peso Médio	- 52 kg
Meio Pesado	- 56 kg
Peso Pesado	- 60 kg
Super Pesado	+ 60 kg



Art. 8.4 Juniores – Todas as Categorias de Ringue (Mesma que Seniores)

Art. 8.5 *nota* Categoria de peso de Juniores são a mesma que seniores.

Art. 8.6 Definição de Idade:

Idade é determinada pela idade do atleta ao primeiro dia do torneio. Período do torneio é determinado como sendo desde o dia da pesagem oficial/inscrição até a conclusão das finais.

Art. 8.6.1 Categoria de Cadetes (Podem competir somente na disciplina Full Contact):

15 e 16 anos de idade: Significa da data após ele/ela ter completado 15 anos até o dia anterior ele/ela completar 17 anos de idade. Obs.: No Brasil o Estatuto da Criança e do Adolescente, ECA não permite que menores de idade participem das modalidades de Ringue.

Art. 8.6.2 Juniores (Podem competir em todas as disciplinas de ringue):

17 e 18 anos de idade: Significa da data após ele/ela ter completado 17 anos até o dia anterior ele/ela completar 19 anos de idade. Obs.: No Brasil o Estatuto da Criança e do Adolescente, ECA não permite que menores de idade participem das modalidades de Ringue.

Na data em que ele/ela completar 18, ele/ela pode decidir competir como juniores ou sênior. Entretanto se ele/ela já tiver competido como sênior na idade de 18 anos ele/ela não pode voltar a competir como juniores outra vez.

Art. 8.6.3 Seniores:

19 a 40 anos de idade: Significa da data após ele/ela ter completado 19 anos até o dia que ele/ela completar 40 anos de idade.

Não é permitido competir em disciplinas de ringue depois dele/dela ter 40 anos de idade completos.

Art. 8.6.4 Especificação durante campeonatos/torneios:

Se durante o Campeonato ele/ela fizer aniversário e de acordo com as Regras se encaixar em outra categoria, ele/ela é permitido competir na divisão e categoria que se inscreveu e somente neste Campeonato, excluindo a categoria Sênior.

Art. 8.6.5 Legitimação:

Verificação de idade será requerida em todos os campeonatos (passaportes ou RG ou carteira de motorista).

Art. 9. Máximo de Categorias de Peso

Em campeonatos Mundiais e Pan-americanos WAKO, somente é possível iniciar e competir em uma categoria de peso.

Art. 10. Atestado de Saúde

Todos lutadores participantes em Campeonatos Mundiais e Continentais WAKO devem apresentar um atestado médico válido informando estarem aptos para lutar, de um médico esportivo ou médico na inscrição.

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



Art. 11. Procedimentos de Pesagem

Diretor Arbitral e/ou Presidente do Comitê Arbitral selecionará o árbitro WAKO responsável em organizar a pesagem. Durante a pesagem, dois árbitros WAKO estarão presentes, 1 árbitro mulher e 1 árbitro homem.

Também pode estar presente 1 representante de federação nacional que represente um time de cada nacionalidade, mas somente durante a pesagem do seu respectivo time. Entretanto eles não são permitidos de interferir de qualquer forma. O representante nacional não pode estar em contato físico com o lutador e deve estar afastado das balanças – pelo menos 1 metro de distância.

Cada lutador deve ter sua própria carteirinha WAKO com certificação médica inclusa, válido por 1 ano, para ser apresentado na pesagem. Somado a isso ele/ela deve apresentar seu passaporte oficial. Depois de ser pesado, cada lutador deve ser declarado apto a lutar por um médico qualificado.

Os lutadores de cada categoria serão pesados no dia antes do início da competição ou no mesmo dia que foram sorteados para lutar. Para uma única luta para o lutador, o procedimento usual é que a pesagem ocorra 24 horas antes da luta.

Se a pesagem ocorrer no mesmo dia das lutas, estas se iniciarão pelo menos 2 horas depois do tempo da pesagem, ou em intervalo menor caso a Diretoria assim decida depois de consultar o Comitê Médico, desde que a decisão não seja prejudicial para que nenhum lutador que esteja participando das primeiras lutas do Torneio.

A pesagem será feita em acordo com a programação do torneio. O horário anunciado em cada competição é tido como oficial e deve ser respeitado. Pesagem fora do horário oficial anunciado não será permitida, exceto caso a pesagem dos times durante o cronograma oficial não tenha sido finalizada no período anunciado. Para a primeira pesagem oficial (durante período de inscrição) pode ser concedida pesagem fora do cronograma oficial anunciado, no caso de atraso de chegada da viagem, desde que devidamente anunciada e avisada pela federação nacional referente, caso isto ocorra. Entretanto não é permitido a nenhum time especular o tempo de chegada após a pesagem oficial declarada nos documentos de convocação. Todos os times devem ser pesados antes do sorteio.

Pesagem oficial (período de inscrição): Se o lutador exceder sua categoria de peso, ele/ela tem uma segunda chance de bater o peso ainda dentro do limite de tempo da pesagem oficial. Entretanto o lutador deve aguardar na fila e os árbitros WAKO decidirão quando a segunda pesagem será feita. O peso registrado nesta ocasião será final. Se o lutador não bater o peso nesta segunda pesagem, terá duas opções:

1. Desqualificação direta. Decisão de árbitros WAKO é final e não pode ser apelada.
2. Mover para categoria de peso acima, mas somente se a federação nacional tem vaga nesta categoria e se a pesagem oficial não chegou ao término.

É permitido a todas as federações nacionais substituir um lutador por outro, antes do término da pesagem oficial e antes da verificação médica, na condição em que, em competições que permitam substitutos, o lutador em questão tenha sido registrado como reserva para a mesma ou qualquer outra categoria de peso.

Pesagens Diárias: Em torneios, esportes de ringue tem pesagens diárias ou pelo menos 3 pesagens durante o torneio. Os lutadores podem realizar apenas uma pesagem oficial.



Para bater o peso os lutadores são permitidos verificar seu peso em balanças aprovadas antes da pesagem oficial. Se o lutador não bater o peso durante o tempo programado ele/ela será desclassificado. Pesagem fora do cronograma oficial não será permitida, exceto, caso a pesagem dos times anunciados no cronograma oficial ainda não tenha terminado. Todos os lutadores devem portar seu passaporte nacional como identificação. Se o lutador passar sua categoria de peso, ele pode desde que dentro do período oficial de pesagem ter uma segunda chance de bater o peso. Entretanto para isto o lutador deve aguardar na fila e o árbitro WAKO decidirá quando a segunda pesagem será realizada. O peso registrado nesta ocasião será final. Se o lutador não bater o peso nessa segunda pesagem ele/ela será desqualificado.

O peso é o que a balança mostrar com o lutador sem roupas. O peso deve ser mostrado em quilogramas. Balanças eletrônicas podem ser utilizadas. Um lutador somente é permitido lutar na categoria definida em sua pesagem. A pesagem deve ser feita em piso firme e não em carpetes.

A pesagem deve ser feita de forma discreta, respeitando ambas as necessidades de homens e mulheres para discricção. É preferido que sejam utilizadas salas separadas para homens e mulheres.

Qualquer especulação ou ação deliberada que questionar ou quebrar as regras acima será sancionado responsabilizando tanto os lutadores envolvidos como federação nacional responsável.

Somente os árbitros WAKO responsáveis pela pesagem podem estar ao lado do atleta. NENHUMA outra pessoa pode estar ao lado, atrás ou à frente ou a menos de 1 metro de distância do Atleta quando a pesagem oficial é feita. Não existe limite extra de peso permitido; deve estar no peso exato ou abaixo da categoria de peso.

Art. 12. Nacionalidade do Lutador

Em Campeonatos Mundiais e Continentais, competidores devem representar a nacionalidade do país que representam, mostrando passaporte do país respectivo. Sobre circunstâncias especiais um competidor pode mudar representação uma vez, mas, os requerimentos para fazê-lo são:

Confirmação oficial nacional de residência permanente no novo país.

A mudança de representação deve ser encaminhada para a Central WAKO, explicando a razão da mudança. Deve haver uma aceitação formal por escrito do país de origem.

Qualquer especulação para tal representação não será permitido. Também poderá haver punição para o competidor assim como o novo país.

Ele/ela não pode trocar de volta e participar representando seu país de origem.

Um competidor que possua dois passaportes de países diferentes só pode fazer a troca uma vez. Se trocar a representação, deve ser feito em acordo escrito entre os países e enviada para Central WAKO. Na pesagem, passaportes oficiais devem ser apresentados aos árbitros responsáveis por pesagem/inscrição. Em Campeonatos Continentais competidores de outros continentes não são permitidos de participar.



Art. 13. Lutas Internacionais

No caso de torneios ou competições entre duas ou mais nações, a pesagem será feita por membros indicados pela Associação Nacional do país sede, com um representante do país participante ou dos países que estará presente e poderá verificar o peso de cada Kickboxer.

Com cada vitória, o Kickboxer ganhará 2 pontos para seu time: com cada derrota, ganhará 1 ponto para seu time, exceto em caso de desclassificação, quando nenhum ponto será concedido. A Associação do país sede irá fornecer ao país visitante balanças para verificação dos pesos e área de treino quando o ultimo visitante chegar à cidade onde a competição irá ocorrer. Árbitros WAKO (lutas mundiais, internacionais ou nacionais) irá arbitrar cada luta: dois ou três jurados também podem arbitrar igualmente se necessário. Cada lutador é obrigado, antes da pesagem, de liberação médica como apto a lutar pelo médico apresentado pelo Comitê do Torneio. A fim de garantir a pesagem de forma correta e no cronograma, o Comitê do Torneio pode decidir iniciar a checagem médica antes do horário previsto.

Art. 14. Violações especiais das Regras

Se um lutador, Técnico ou time inteiro protestar entrando ou não deixando o Ringue imediatamente ao final da luta, o Diretor de Esportes de Ringue depois de consultar a Comissão Organizadora ou Diretoria é permitido desqualificar o time inteiro em questão.

Art. 15. Sistema Eletrônico de Pontuação Aberta

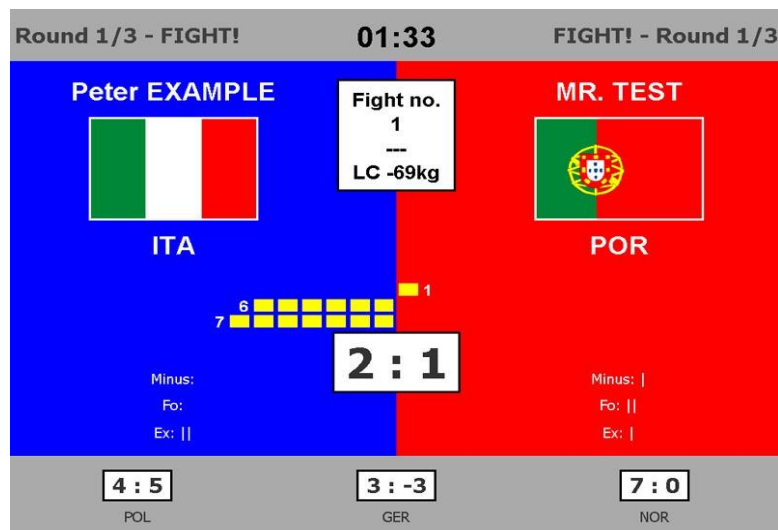
Se o Sistema Eletrônico de Pontuação Aberta estiver defeituoso ou fora de uso todos os jurados devem usar Contadores mecânicos e Fichas de Pontuação. A Comissão Organizadora do torneio deve providenciar todo o material necessário.

Para todos os esportes de ringue o Sistema Eletrônico de Pontuação Aberta deve ser usado. Este sistema é:

Todos os três jurados usam mouses/controles com botões indicando os dois corners.

Uma tela irá mostrar a pontuação para ambos os lutadores de todos os jurados em tempo real. Os monitores serão visíveis para toda a audiência e para os técnicos envolvidos seja através de telas de TV ou monitores deslocáveis. Faltas, advertências, pontos negativos e tempo também serão mostrados nas telas, tudo sendo administrado por computador presente na mesa de cada ringue.

O sistema será administrado pelo mesário. A luta e histórico da mesma são guardados em PDF no computador da mesa do júri.



Exemplo de tela do Sistema Eletrônico de Pontuação Aberta.

Art. 16. Nota!

Para melhor leitura o texto usa pronomes masculinos durante toda sua extensão. Entretanto, todas as referências são para ambos os gêneros.

Art. 17. Atletas mulheres muçumanas trajando vestimenta especial enquanto participando em eventos WAKO

Se mulheres muçumanas decidirem se vestir em acordo com sua religião, elas devem seguir completamente, não parcialmente, usando precisamente roupa de baixo especial e cachecol cobrindo a cabeça, mas não a face.

Em ordem para respeitar os dogmas religiosos, WAKO permite atletas femininas muçumanas a se vestirem com roupas apropriadas à religião enquanto participando de eventos WAKO.

A regra a seguir acerca desse assunto foi decidida pelo Conselho Diretor da WAKO em 1994.

Todos os competidores tomando parte em qualquer competição WAKO devem seguir as Regras relacionadas à vestimenta apropriada para lutadores descrito nos artigos 4 das Regras Gerais para Esportes de Tatame WAKO e artigo 5 Regras Gerais para Esportes de Ringue WAKO respectivamente.

É permitido, entretanto, que atletas femininas Muçumanas usem durante competições um uniforme especial (roupa de baixo) cobrindo partes do corpo com exceção da face.

O uniforme (roupa de baixo) deve ser em malha elástica e apertado ao corpo para não ficar se movendo.

Atletas femininas muçumanas são permitidas usar um cachecol debaixo do capacete cobrindo a cabeça, mas, não a face e o mesmo também quando estiverem competindo em musical forms.



Atletas femininas Mulçumanas participando de qualquer competição WAKO sobre as condições acima descritas devem apresentar consentimento por escrito a WAKO de que em caso de emergências (ferimentos, cortes, etc) a equipe médica em plantão pode realizar procedimentos para exames necessários do caso.

Art. 18. Situações Difíceis Não Mencionadas nas Regras

1. No caso de durante a luta um ou os dois lutadores se ferirem devido a acidente sem que haja contato entre eles o Árbitro deve parar a luta e chamar o médico. O médico oficial precisa definir se o lutador tem condições de continuar a luta.
2. Se houver um chute na área genital e o Árbitro visualizar claramente, ele deve parar a luta, mandar o lutador culpado para o corner neutro e dar ao seu oponente algum tempo para se recuperar. Antes de reiniciar a luta o Árbitro deve advertir o lutador que violou as regras. Se houver um chute na área genital e o Árbitro não visualizar claramente, ele deve parar a luta, colocar o lutador que chutou o oponente no corner neutro e perguntar a todos os jurados o que eles viram. Se eles confirmarem o chute na região genital, o Árbitro deve conceder ao lutador que recebeu o chute tempo para se recuperar e advertir o lutador que violou a regra. Se os jurados não confirmarem a violação da regra, o Árbitro deve dar o comando para iniciar a contagem de tempo da luta e abrir contagem para o lutador que está fingindo, como se fosse um knock down.
3. Se houver um chute ou soco dentro das regras para áreas legais de contato e um dos lutadores se ferir (perna quebrada, nariz, etc) Árbitro irá iniciar contagem para o lutador incapaz de continuar. No caso dele não conseguir continuar e o Árbitro contar até 10 o vencedor será o lutador sem ferimento. Se houver um golpe fora das regras e o oponente se ferir o Árbitro deve parar a luta e chamar o médico oficial. No caso do lutador não ser capaz de continuar a luta por decisão médica, o lutador que violou as Regras será desclassificado e o lutador ferido será declarado vencedor.
4. Situação onde ambos lutadores aplicam golpe ao mesmo tempo e ambos vão a knock down. Árbitro deve iniciar contagem para ambos. No caso de ambos estarem prontos para lutar no “8” o Árbitro irá dar o comando “Fight” e continuar com a luta. No caso de um deles não estar pronto para continuar o outro será declarado vencedor quando a contagem chegar a 10. Somente no caso de ambos os lutadores não estarem prontos para lutar e a contagem chegar a 10 será declarado “No contest”.
5. Se o lutador realizar um soco dentro das regras (soco giratório) e o oponente encurtar a distância ao mesmo tempo para socar ou chutar e se feriu (por ter sido atingido pelo antebraço ou cotovelo) e não puder continuar a lutar por decisão médica, o vencedor será o lutador que não se feriu.
6. Se depois de receber um golpe legal o lutador estiver completamente fora das cordas, o Árbitro deve abrir contagem e o lutador tem 8 segundos para voltar para o ringue pronto para lutar. No caso do lutador ter se ferido devido à queda o Árbitro pode parar a luta e chamar o médico oficial. Se o lutador não puder continuar o vencedor será o outro lutador intacto.
7. Se o lutador estiver completamente fora das cordas devido à ação ilegal (qualquer golpe ou alguma manobra irregular), o Árbitro deve parar a luta e dar chance para o lutador voltar ao ringue. No caso do lutador ter se ferido devido à queda o Árbitro deverá parar a luta e chamar o médico oficial. Caso a decisão seja de que ele não possa voltar a competir, seu adversário será desclassificado, e o atleta

WAKO Rules of Ring Sports – General Rule



ferido será declarado vencedor. Porém, ele não poderá voltar a competir por decisão médica, devendo-se ajustar a chave de competição.

8 Se o Árbitro firmar a quebra das regras, ao mesmo tempo em que ocorrer o final do round ou da luta, ele deve advertir ou penalizar o lutador durante o intervalo ou depois do final da luta.



Apêndice 1: Vestimenta Full Contact



Apêndice 2: Luvas de 10oz



Apêndice 3: Caneleiras.

