

Capítulo 4

WAKO

Regras

Point Fight



ART. 1. DEFINIÇÃO

Point Fight é uma disciplina de luta onde o objetivo principal dos dois lutadores é marcar pontos Definidos / utilizando técnicas legais controladamente com agilidade e foco. A principal característica de Point Fight é a colocação de golpes, técnica e velocidade. A competição em Point Fight deve ser executada em sua forma verdadeira com impacto dos golpes bem controlados. É uma modalidade técnica com igual ênfase em técnicas de socos e chutes, de um ponto de vista atlético. Técnicas de (Socos e Chutes) são estritamente controladas.

A cada ponto válido (ponto concedido, com partes legais das mãos ou pé em áreas legais de contato com técnicas válidas) o árbitro central irá parar a luta com o comando de “STOP”, e ao mesmo tempo os dois jurados, mostra seus dedos com o número de pontos concedidos na direção do lutador que conquistou os pontos naquele momento.

ART. 2. REGRAS DE LUTA

Os Lutadores entrarão no Tatame e tocarão as luvas (**SHAKE HANDS**). Irão então dar um passo atrás e assumir base de luta e aguardar pelo comando “**FIGHT**” do Árbitro.

O Árbitro irá iniciar a luta comandando “**Fight**”, quando o árbitro comandar “**STOP**”, os lutadores devem retornar aos respectivos pontos iniciais no tatame.

O tempo somente sera parado ao comando do Árbitro, dando o comando **STOP TIME** ao mesário. O Tempo não é parado para conceder pontos ou aplicar faltas a menos que o Árbitro julgue necessário. O Árbitro deve parar o tempo quando estiver aplicando uma advertência verbal ou advertência oficial ou realizando qualquer explicação.

Lutadores podem ter um Técnico em seu corner durante a luta. Este deve permanecer na área para Técnicos e sentado durante toda a luta.

Nenhum técnico será permitido entrar na área de combate durante a luta e nenhum Técnico será permitido interferir com qualquer árbitro ou jurado. Nenhum Técnico poderá fazer qualquer tipo de comentário pejorativo ou malicioso sobre um árbitro ou jurado ou comentar sobre um ponto concedido ou não concedido. Um Técnico pode ser removido da área técnica durante a luta caso continue a prejudicar árbitros ou jurados. Todas as advertências oficiais aos técnicos são aplicáveis e contam para as advertências do lutador.

Somente o Árbitro pode comandar para que o tempo seja parado. Um lutador pode requisitar ao Árbitro que o tempo seja parado a fim de ajustar Equipamento de Proteção ou verificar lesões. O Árbitro não é obrigado a parar o tempo caso acredite que isso irá tirar a vantagem do outro Lutador. Paradas de Tempo devem ser mantidas no mínimo possível.

Se um Árbitro sentir que um Lutador está usando paradas de tempo para descansar ou evitar que seu oponente marque pontos, uma advertência será dada ao Lutador, pode após consultar os jurados, ser desqualificado por atrasar a luta ou se recusar a lutar.

ART. 3. COMANDOS DE COMPETIÇÃO

- **SHAKE HANDS - TOCAR AS LUVAS**

SOMENTE no início da luta

- **FIGHT**

Para iniciar a luta ou depois de uma interrupção da mesma

- **STOP**

A luta é interrompida imediatamente e somente pode ser resumida depois que o árbitro der o comando **FIGHT**. Quando algum ponto estiver sendo marcado, os lutadores devem retornar as posições iniciais imediatamente.

- **STOP TIME** (Formando um **T** com as mãos)

Quando o árbitro quiser parar a luta por alguma razão importante. O Árbitro deve explicar a razão de cada advertência ao lutador

- **TIME**

Quando o árbitro for reiniciar a luta e quiser comandar ao mesário para reiniciar a contagem de tempo.

- O Árbitro usará o comando **STOP TIME** nas seguintes ocasiões:

- Quando aplicam uma advertência oficial ao lutador (Oponente deve ficar na posição inicial)

- Quando um lutador pede paralização do tempo levantando a mão direita (Oponente deve ir imediatamente para o corner neutro)

- Quando o árbitro julga necessário corrigir o equipamento ou uniforme do lutador

- Quando um árbitro nota que o lutador está lesionado (Tempo máximo para intervenção médica é 2 minutos para seniores, juniores e todos cadetes).

ART. 4. Áreas Legais de Contato

As seguintes partes do corpo podem ser atacadas usando técnicas de combate autorizadas:

Cabeça

Frente, Lateral, Parte de Trás e Testa

Corpo

Frente e Lateral

Pernas

(Tornozelo e abaixo) Nota: Somente rasteira

ART. 5. ÁREAS ILEGAIS DE CONTATO – (TÉCNICAS E COMPORTAMENTOS PROIBIDOS)

- Topo da cabeça

- Atrás do corpo (Rins e espinha)

- Topo dos ombros

- Pescoço: Frente, Lateral e Atrás

- Abaixo da cintura (Exceto para Rasteiras)

- Continuar depois do comando de "Stop" ou depois que soar o gongo de final de round

- Virar as costas ao oponente, fugir, se jogar ao chão deliberadamente.

- Toda e qualquer técnica sem foco

ART. 6. TÉCNICAS LEGAIS

• **Chutes**

• Chute Frontal (Front kick), Chute Lateral com a faca do pé (Sidekick/pisão lateral), Back, Chute semi-circular (Roundhouse Kick/Chute Lateral sola do pé), Chute Gancho (Hook kick/Chute Lateral somente com a sola do pé), Chute Circular (Crescent kick/Chute Frontal Circular interno e externo), Chute Cobertura (Axe kick/Chute Machado somente com a sola do pé) Chutes saltados, Chutes Giratórios.

• **Socos**

Todos os socos do Boxe, Dorso da mão (Não girando / virando), Mão em Aresta (Ridge Hand), e Gancho.

• **Rasteiras**

Abaixo Calcanhar (Rasteiras são permitidas), para marcar pontos com uma rasteira o atacante deve se manter em pé todo instante. Se em algum momento durante a execução da rasteira o atacante tocar o chão com alguma outra parte que não seja seus pés, nenhuma pontuação será concedida. Pontuação será concedida caso seu oponente toque o chão com alguma parte do corpo que não seja os pés.

Por favor, observe: É extremamente perigoso acertar com o calcanhar; deve ser muito enfatizado que o Lutador atacante deve estender seu pé de tal maneira que a Sola do pé seja a parte usada para acertar o oponente ao executar os seguintes chutes: Chute Cobertura (Axe kick/Chute Machado), Chute Gancho (Hook kick/Chute Lateral com calcanhar), Chute Gancho Saltado e Todos os Chutes Giratórios Saltados.

RT. 7 TÉCNICAS E AÇÕES ILEGAIS

- Ataques com quaisquer outras técnicas que não sejam as mencionadas na sessão 6.
- Giratório com Dorso da Mão
- Agarrar a perna do adversário ao receber um chute.
- Fugir ou evitar lutar
- Cair ou se jogar no chão sem causa real.
- Sair da Área de Luta (Saída)
- Atacar de forma maliciosa ou com excesso de contato.
- Conduta anti-desportiva, Um Lutador poder ter apenas um único aviso, depois o procedimento normal de faltas e desqualificação deve ser seguido. Todavia, no caso de séria conduta anti-desportiva, o Lutador pode ser desqualificado ou deduzido um ponto já na primeira falta, dependendo da gravidade da infração.
- Agarrar/Segurar não é permitido
- Atacar ou ofender verbalmente um Árbitro seja dentro ou fora do Tatame, Empurrar, Agarrar sem qualquer propósito, Cuspir ou sequer tentar qualquer dessas ações deve resultar em desqualificação imediata. No evento de qualquer dessas ações serem realizadas por um lutador penalizado ou seu técnico, a pessoa envolvida pode ser retirada do local de competição ou ginásio e o ocorrido ser entregue ao Comitê Arbitral WAKO.
- Ataques no chão
- Cuspir o protetor bucal voluntariamente.
- Um lutador não pode atacar seu oponente no chão. O árbitro central é responsável por parar a luta imediatamente quando um dos lutadores tocar o chão com qualquer parte do corpo que não seja os pés. Chutes na cabeça ou corpo de um lutador caído podem

levar a dedução de pontos (minus point) ou desqualificação (jurados decidem através da maioria).

- Deslizar as Luvas. Um lutador deve ter suas mãos completamente colocadas dentro das luvas durante toda a luta, ele/ela não deve em nenhum instante aumentar seu alcance deslizando as luvas para frente ganhando assim distância de seu oponente.

Isto pode ser julgado como conduta anti-desportiva

- Um lutador não pode requisitar a parada do tempo quando estiver num corner sendo pressionado pelo oponente.

Técnicos:

- Discutir inapropriadamente / **Comentar** em uma pontuação concedida
- Discutir inapropriadamente / **Comentar** em uma pontuação não concedida
- Atacar ou ofender verbalmente um Árbitro seja dentro ou fora do Tatame
- Empurrar, agarrar sem qualquer propósito, cuspir ou sequer tentar qualquer dessas ações irá resultar na remoção imediata da área técnica do Tatame e possível remoção permanente da Arena / Área do Evento após revisão do Comitê Técnico.

ART. 8. CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Uma técnica legal acerta uma área legal. A área da mão autorizada para golpear (Não a palma da mão) ou pé deve fazer contato “Limpo e Controlado”. O árbitro e jurados devem de fato ter visto a técnica acertar o alvo. Conceder pontos baseado no som do golpe não é permitido. O Lutador deve estar olhando para o ponto de contato durante a realização da técnica.

Todas as técnicas devem ser usadas com Força “Razoável”. Qualquer técnica que simplesmente tocar, resvalar ou empurrar o oponente não será pontuada.

Se um Lutador saltar no ar para atacar ou defender, ele deve cair dentro da Área de Luta (em pé) para que pontue seguindo a execução da técnica, e ele deve manter o equilíbrio (Não é permitido tocar o chão com nenhuma parte do corpo exceto os pés). Se o lutador cair fora da área de luta depois da técnica ele não marca ponto.

Se um lutador perder o equilíbrio devido a sua própria instabilidade após acertar um golpe e tocar o chão com qualquer parte do corpo que não sejam os pés, não valerá ponto.

Se um lutador perder o equilíbrio depois de acertar um golpe por motivo fora de seu controle (Empurrado ou derrubado) o acerto valerá e será pontuado.

ART. 8.1 DECISÕES DE ÁRBITRO E JURADOS (PONTOS)

Árbitros e jurados decidirão somente de acordo com suas opiniões baseadas no que de fato viram. Árbitros não podem mudar a decisão da maioria entre o árbitro e jurados. Se um erro técnico tiver ocorrido o mesário responsável pelo controle do tatame irá indicar STOP TIME e consultar com os responsáveis de Tatame para buscar esclarecimentos. Mesmo que um árbitro ou jurado cometa um erro, mas os árbitros ainda mantenham a decisão pela maioria o Supervisor de Área irá chamar o comitê de Apelos para revisar a decisão. E decidir se um erro fundamental na aplicação das regras foi cometido ou não. O Supervisor de Área somente pode alterar a decisão de um árbitro ou jurado quando estes

realizarem um “erro material”. Um erro material é:

- Uma soma incorreta de pontos
- Se o árbitro deu pontos ao lutador que saiu da área ou pisou fora da área depois de receber pontos

O Diretor de Esportes de Tatame e Supervisor de Área devem sempre estar atentos e observando para garantir que os Jurados estejam realizando seus trabalhos apropriadamente. O Árbitro não pode conceder um ponto sozinho, **Sempre pela decisão da maioria.**

ART. 8.1.1 PLACAR

Braços devem ser levantados imediatamente para indicar o Lutador que marcou ponto. Para que de fato um ponto seja marcado deve haver no mínimo duas indicações concomitantes entre árbitro e jurados.

Se o árbitro e um jurado levantar dois braços (Um ponto para ambos os lutadores) e o outro jurado apontar para apenas um lutador, o árbitro deve apropriadamente conceder ponto para ambos os lutadores.

Se o árbitro mostrar dois pontos (Chute na cabeça) e um jurado mostrar apenas um ponto, o árbitro deve perguntar ao jurado o que ele viu. Uma técnica de chute ou técnica de soco. Se o jurado viu uma técnica de chute o árbitro deverá marcar um ponto para o lutador, e se o jurado viu uma técnica de soco, o árbitro não concederá nenhum ponto.

Na situação onde houver o mesmo número de braços levantados, ambos os Lutadores devem ser concedidos um ponto.

ART. 8.1.2 SEM PONTOS

Braços devem ser cruzados na frente do Árbitro ou Jurado na altura da cintura, caso o Árbitro ou Jurado não tenha visto a técnica acertar uma área legal.

Se o Árbitro ou Jurado indicar um ponto, mas os outros dois indicarem que não viram, então não pode haver pontuação concedida. Se um dos Lutadores não conseguir pelo menos dois braços levantados, **NÃO** pode haver pontuação concedida.

Se o Árbitro comandar STOP e aplicar uma advertência para um dos Lutadores não pode haver ponto concedido a este lutador. Entretanto, o outro Lutador pode receber ponto e pode ainda receber mais pontos adicionais devido à advertência ao seu oponente.

EXEMPLO: Um Lutador executa uma técnica que merece um ponto, enquanto o outro Lutador comete uma infração das Regras pela segunda vez. Um ponto pode ser concedido ao primeiro Lutador por sua técnica limpa e legal e ao mesmo tempo um ponto pela penalização da quebra das Regras por seu oponente pode ser concedido. Ambos os pontos devem ocorrer ao mesmo tempo.

ART 8.1.3 CONCEDENDO PONTOS

Se o Árbitro visualizar uma ação que ele considere um ponto válido, ele irá comandar STOP e imediatamente sinalizar o ponto, assim como os Jurados. O Árbitro conta a decisão e concede o ponto ao lutador apropriado. Cada Jurado deve fazer uma decisão imediata seguindo o comando do árbitro para parar.

Se um dos Jurados visualizar uma ação que ele considera um ponto válido, ele deve sinalizar imediatamente ao Árbitro que deve comandar imediatamente "STOP" e ambos o Árbitro e Jurado devem sinalizar seus pontos naquele momento. Em todos os casos, somente será concedido um ponto ou pontos quando houver decisão da maioria clara.

- Soco 1 ponto
- Chute no corpo 1 ponto

Rasteira levando ao oponente tocar o chão com qualquer parte do corpo que não sejam os pés 1 ponto

- Chute na cabeça 2 pontos
- Chute saltado no corpo 2 pontos
- Chute Saltado na cabeça 3 pontos

ART. 8.1.4 VISÃO GERAL CONCESSÃO DE PONTOS:

Depois de cada ponto concedido o comando STOP será dado e um voto imediato entre Árbitro e dois Jurados é realizado para indicar quem marcou o ponto.

O Vencedor será o Lutador com maioria de pontos ao final do tempo.

No caso de um Lutador abrir uma vantagem de 10 pontos, ele será declarado Vencedor. Outros métodos de vitória:

- Desqualificação, Saídas, Final do Tempo e Placar
- Os Árbitros devem fazer uma votação para determinar se o ponto marcado conectou antes ou depois do tempo terminar. Tempo deve ser indicado por um objeto macio arremessado ao Tatame e com o comando de STOP dado pelo árbitro central

ART. 9 PENALIZAÇÕES - SAÍDAS (ADVERTÊNCIAS, DESQUALIFICAÇÕES E SAÍDAS).

Advertências devem ser dadas em voz alta e clara para que ambos os Lutadores e seus respectivos Técnicos possam ouvir e entender a advertência. O Árbitro deve ficar de frente para o lutador que cometeu a infração e aplicar a advertência.

Para conceder um ponto por penalidade o Árbitro deve primeiro requisitar a pausa do tempo (STOP TIME). Ele deve ficar de frente para o Mesário responsável pelo placar e informar em voz clara e alta a penalização de ponto ao Lutador que deve ser punido e o motivo da penalização.

Se um lutador estiver atacando e devido a sua velocidade para frente pisar fora do tatame, isso não é considerado "saída".

Advertências se manterão e serão progressivas durante todos os rounds da luta. Quando um árbitro estiver aplicando advertências ou penalização de pontos (Minus Point), ele deve

parar o cronômetro.

Regras de Saída

Advertências por saídas da área serão mantidas como uma questão separada das advertências de outras faltas.

O Árbitro deve proceder da seguinte maneira:

1^a Saída = Advertência Oficial

2^a Saída = Advertência Oficial -1 (Minus Point) comunicado verbalmente ao atleta/ técnico com sinal de mão

3^a Saída = Advertência Oficial -1 (Minus Point) comunicado verbalmente ao atleta/ técnico com sinal de mão

4^a Saída = Desqualificação, comunicada verbalmente ao atleta/ técnico com sinal de mão

Violações das Regras (Outras que não sejam Saídas)

1^a Advertência Verbal

1^a Advertência Oficial = Advertência Oficial

2^a Advertência Oficial = Advertência Oficial -1 (Minus Point) comunicado verbalmente ao atleta/ técnico com sinal de mão

3^a Advertência Oficial = Advertência Oficial -1 (Minus Point) comunicado verbalmente ao atleta/ técnico com sinal de mão

4^a Advertência Oficial = Desclassificação Verbalmente comunicada ao atleta/ técnico com sinal de mão

ART. 9.1 DESCLASSIFICAÇÃO

Se uma situação para desqualificação surgir, o Árbitro deve realizar uma conferência com os Jurados e com o Supervisor de Área para garantir que todos os procedimentos corretos estejam sendo seguidos e aplicados.

Saída da área de luta:

Se um lutador deixa a área (SAÍDA) sem ser empurrado, chutado ou nocauteado por seu adversário será visto como uma "Saída Voluntária" e receberá uma advertência do Árbitro. Na segunda saída o lutador vai ser punido com o Minus Point, na terceira saída Minus Point. Na quarta vez que o lutador deixar a área ele deve ser desqualificado.

Observação: O Point Fight é a única modalidade do Kickboxing que o Minus Point vale apenas 1 ponto. O Árbitro deve se posicionar a frente da mesa e sinalizar o Minus Point para o atleta faltoso (como o braço direito ou esquerdo levantado, dependendo do atleta que irá descontar, sinalizar para baixo)

Pisar fora (EXIT) significa

Pisar fora da linha que delimita a área, mesmo que com apenas um pé – O pé todo tem que estar do lado de fora da área designada.

Pisar na linha não deve ser considerado como pisar fora. Se o lutador for empurrado pelo outro, ou se ele saiu devido a um chute ou golpe, não é classificado como saída voluntária.

O ato de sair da área é informado pelo jurado toda vez que ocorrer e a decisão da maioria também é válida.

Todas as saídas serão indicadas ao lutador e mesário. Veja Seção 7 para quebra das regras deliberadas e Seção 9 reestrutura.

ART. 10. SINAIS DE MÃO



Árbitro Central



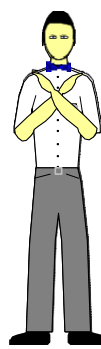
Advert. Verbal



Advert. Oficial



Minus -1 Point



Desclassificado



Sem Ponto

ART. 11. VIOLAÇÕES DAS REGRAS

- Usar Técnicas ilegais
- Evitar Lutar
- Dar as costas ou virar
- Cair desnecessariamente para ganhar tempo
- Comentar a decisão do árbitro
- Comportamento antidesportivo
- Orientação ou comando altos do técnico
- Técnico entrar no Tatame em caso de lesão
- Saídas deliberadas

Qualquer violação das regras pelo técnico, o árbitro aplicará penalizações sobre o lutador.

Violações graves e grosseiras das regras podem ser lidadas imediatamente com penalização de pontos ou até mesmo desclassificação em casos extremos. Qualquer momento que o Árbitro julgar que uma desclassificação é necessária, ele deve consultar os Jurados e Supervisor de Área para garantir que os procedimentos corretos estejam sendo aplicados. Um Lutador não pode receber um ponto e advertência ao mesmo tempo. Como visto na seção 7

Parando a luta (STOP TIME)

Somente o Árbitro tem o poder de parar a luta. Quando o árbitro está aplicando advertências ou penalizações (Minus Point) ele deve parar o relógio

Um Lutador pode requisitar ao Árbitro a parada do tempo (Time-out) levantando o braço direito para checar uma lesão ou corrigir/acertar seu equipamento de proteção. O Árbitro não é obrigado a conceder à parada (time-out) se julgar que isso geraria uma vantagem injusta ou se de alguma forma isso for tirar a vantagem do oponente, a menos que seja uma requisição relacionada a saúde ou segurança.

Paradas no tempo devem ser mantidas o mínimo possível. Se o Árbitro perceber que um Lutador está usando Paradas (Time-Outs) para descansar ou prevenir o outro lutador de marcar pontos uma advertência deve ser aplicada pelo atraso da luta. Somente o Supervisor de Área pode interromper uma luta de fora do Tatame. Ele deve chamar a atenção do Árbitro que deve então parar a luta (STOP TIME).

Se um técnico desejar formalizar um protesto, ele deve notificar ao Diretor de Esportes de Tatame. Eles podem, se possível, resolver o protesto sem parar a luta.

ART. 11.1 RAZÕES PARA PARAR A LUTA (STOP TIME)

- Lesão (veja Regras sobre Lesões e Tratamentos)
- Para o Árbitro conferenciar com Jurados ou Supervisor de Área
- Para o Árbitro conversar com o Lutador ou Técnico
- Para garantir segurança e *fair play*
- Quando o árbitro está aplicando advertências ou penalizações (Minus Point)

A Parada do Tempo (STOP TIME) não é chamada para conceder pontos. O Árbitro deve realizar a pontuação de forma rápida a fim de garantir que os Lutadores tenham o benefício do tempo completo de Luta.

Árbitros que não forem capazes de administrar de forma ágil, rápida e justa as lutas, pode ser substituído pelo Diretor de Esportes de Tatame WAKO.

ART. 12. LESÕES

No caso de lesões por um dos Competidores, a Luta será parada somente o tempo suficiente para o Médico decidir se o lutador pode ou não continuar. Chegando ao Tatame, o Médico tem dois minutos para decidir se a lesão requer tratamento. Todo e qualquer tratamento deve ser completado em dois minutos.

Se a lesão for séria, deve ser tratada pelos Médicos de plantão, os Médicos são os únicos que podem dizer se uma luta deve ser finalizada.

Se a luta tiver que ser parada devido à lesão, o Árbitro os Jurados devem decidir: Quem causou a lesão?

- Se foi ou não uma lesão intencional
- Se foi ou não culpa do Lutador lesionado
- Se a lesão foi ou não causada por técnica ilegal

- Se não houver qualquer violação das Regras pelo Lutador não ferido, este deve vencer por desistência
- Se houver qualquer violação das Regras pelo Lutador não ferido, o Lutador ferido vence por desqualificação
- Se o Lutador lesionado for declarado apto a continuar pelo Médico, então a Luta deve continuar

Se um lutador se ferir na luta, o médico é a única pessoa que pode avaliar as circunstâncias.

Se um Lutador ficar inconsciente, somente o árbitro e médico responsável serão permitidos no Tatame, a menos que o médico solicite assistência.

ART. 13. Procedimento em caso de KO, RSC, RSC-H, Lesão

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 julgarem 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 à incapacidade do Kickboxer de continuar lutando devido a traumas na cabeça. O mesmo deve ser reportado ao Coordenador de Área responsável em questão que irá registrar isso no WAKO SPORT PASS do lutador. 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. 13.1 Procedimento para Ferimentos gerais

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

O médico pode requisitar imediata remoção para o hospital.

ART. 14. SUPER TORNEIOS E COMPETIÇÕES DE EQUIPES

ART. 14.1 SUPER TORNEIOS

Em torneios como Copas do Mundo, Abertos Internacionais e os chamados super torneios pode ser acertado para lutadores se enfrentarem sobre a definição de categoria absoluta de peso.

Um Super Torneio pode ser organizado da seguinte forma:

ART. 14.1.1 SUPER TORNEIO ORIGINAL

Somente vencedores de cada categoria de peso podem participar. Existe sorteio livre para as lutas.

Super Torneio Aberto

Todos competidores podem participar, mas devem se inscrever com antecedência durante o torneio.

Sorteios livres das lutas com todas as categorias de peso inclusas.

Lutas em Super Torneios são 1 round de três (3) ou dois (2) minutos. Paralisação de Tempo pelos lutadores não é utilizado.

Regras e equipamento são os mesmos que em lutas de Point-Fight normais.

Os tipos de competições de Super Torneio organizadas para um torneio devem ser indicadas no convite. Nenhum Super Torneio é organizado em Campeonatos Continentais e Mundiais.

ART. 14.1.2 COMPETIÇÃO DE EQUIPES

ART. 14.1.3 CAMPEONATOS MUNDIAIS / CONTINENTAIS

- Equipes: 3 homens e 1 mulher
- Se um time não estiver completo eles não podem continuar ou começar
- Todos os lutadores em um time devem ter competido no Campeonato Continental ou Mundial que ocorreu previamente ao evento de equipes
- Um time pode ter um homem e uma mulher como substitutos. O substituto somente pode ser usado quando um dos lutadores do time não for capaz de começar.

- Em Juniores, Cadetes e Cadetes Veteranos, você deve competir em um time dentro da sua categoria de idade.
- A sequência de lutadores é decidida no começo jogando uma moeda. O time vencedor pode decidir mandar primeiro ou permitir ao outro time mandar um lutador primeiro. Pode ser homem ou mulher.
- Todos os lutadores ficam preparados com seus equipamentos em seus corners.
- Não existe categoria de peso. (Jovens Cadetes e Cadetes, os times **DEVEM** começar do mais baixo ao mais alto)

A lutadora somente pode enfrentar outra mulher.

- Os times somente podem ser compostos de lutadores Nacionais. Não são permitidos times mistos de outros países.
- Cada luta: 1 round de 2 minutos
- Nenhuma parada de tempo pode ser usada durante o round
- A luta extra será de 1 round de 1min30seg (Jovens Cadetes) ou 2min para Cadetes Veteranos, Juniores e Seniores.
- Se ainda houver empate depois dos últimos 2 minutos os mesmos lutadores continuam e a vitória vai para o próximo ponto.
- O time com mais pontos é o vencedor. Todas saídas e advertências são passadas e somadas ao próximo lutador. Isto é feito para encorajar uma disputa ativa. Um Lutador não pode ser desqualificado por Saídas em competições de equipes, se continuarem a sair, um ponto é penalizado de seu time para cada saída depois da segunda.

Se houve empate, uma moeda é jogada para definir quem manda o lutador primeiro, com o vencedor da moeda escolhendo o lutador para ir pro Tatame. Se o vencedor da moeda escolher uma lutadora, ela somente poderá ser disputada por outra lutadora. Se um lutador for escolhido qualquer outro lutador do time oponente pode competir contra ele.

Nota: Em Campeonatos Mundiais e Continentais de Juniores e Cadetes. Um lutador deve participar apenas em sua categoria de idade. Nenhum lutador será permitido lutar fora de sua categoria de idade.

ART 14.1.4. EXCEÇÕES EM COPAS DO MUNDO E ABERTOS INTERNACIONAIS DE EQUIPES

Um time pode ser composto dos seguintes formatos, dependendo da preferência do promotor do evento. Os membros dos times podem ser de diferentes países ou continentes.

- 4 lutadores (3 Homens e 1 Mulher)
- 5 lutadores (Quatro Homens – 1 Mulher)
- 5 lutadores (Cinco Homens)
- 3 lutadores (Três Mulheres)

ART 15. PROCEDIMENTO PARA LESÕES EM COMPETIÇÕES DE EQUIPE

No caso de ferimentos em competições de equipe e caso um lutador esteja incapacitado de continuar, depois de decisão médica o seguinte deve acontecer:

Se um lutador estiver incapaz ou não quiser continuar a lutar o time oponente ganha automaticamente 10 pontos somadas a sua pontuação atual.

ART. 16 Cumprimento ou toque de luvas

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. 17 Uso de Drogas

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

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

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

WAKO se refere e adota as regras e denominações antidoping da WADA.

ART. 18 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.

ART. 19 PESAGEM

Durante Campeonatos Mundias e Internacionais, assim como competições Internacionais, as seguintes regras devem ser seguidas:

Cada lutador será pesado oficialmente apenas uma única vez, A MENOS QUE A MESA DIRETORA DECIDA O CONTRÁRIO, CENTRAL WAKO DEVE NOTIFICAR A TODOS OS MEMBROS COM ANTECEDÊNCIA. O peso registrado nesta ocasião é final. É permitido, entretanto, ao representante do país o qual o lutador não tenha atingido o peso correto durante a pesagem oficial, inscrevê-lo em outra categoria, que acomode o peso, desde que o país em questão tenha vaga naquela categoria e a pesagem não tenha encerrado ainda. Também é permitido a todos os países substituir um Kickboxer por outro, antes do final da pesagem e da checagem médica, na condição de que, em uma competição onde substitutos são permitidos, o Kickboxer em questão tenha sido registrado como reserva para aquela ou qualquer outra categoria de peso.

Para a descrição completa de Procedimentos de Pesagem: Veja capítulo dois – Regras Gerais de Esportes de Tatame WAKO.