



# Capítulo 5

# WAKO

# Reglamento

# Light Contact





### **Art. 1 Definição**

A competição de Kickboxing Light Contact deve ser executada como o próprio nome indica, com técnicas bem controladas. No Light Contact os competidores lutam continuamente até o Árbitro comandar STOP ou BREAK. Usam-se técnicas de Full Contact e Point Fight, mas, essas técnicas devem ser bem controladas quando acertam as partes do corpo autorizadas para tal. Deve ser colocada ênfase igual em ambas às técnicas, de socos e chutes. A modalidade de Light Contact foi criada como um estágio intermediário entre Kickboxing Point Fight e Full Contact. É realizado com um tempo de execução. O Árbitro Central não julga os lutadores, mas apenas certifica-se de que respeitem as regras. Três Juízes tomam as decisões sobre a pontuação nas súmulas de pontuação normais da WAKO ou pelo sistema de pontuação eletrônica.

### **Art. 2 Pesagem**

Durante Campeonatos Mundiais e Internacionais, bem como Competições Internacionais, as seguintes regras devem ser observadas:

Cada lutador tem ser oficialmente pesado apenas uma vez, a menos que o Conselho de Administração decida de outra forma, a Direção da WAKO deve informar aos membros adiantadamente. O peso registrado naquela ocasião é final. É permitido, no entanto, para o representante de um país cujo lutador não atingiu o peso certo durante a pesagem oficial, colocá-lo em outra categoria peso adequado, desde que o país em questão tenha uma vaga nessa categoria e a pesagem ainda não tenha sido fechada. Além disso, é permitido a todos os países substituir um lutador por outro, antes do fim da primeira pesagem e do check-up médico, na condição de que, dentro de cada competição onde substitutos são permitidos, o Kickboxer em questão tenha sido registrado como reserva para isso, ou em qualquer outra categoria de peso.

Para descrição detalhada da Pesagem e dos Procedimentos de Pesagem veja capítulo 2- Regras WAKO de Esportes de Tatame / Regras Gerais.

### **Art.3. Regras de Combate**

Os lutadores devem entrar no Tatame e fazer o toque de luvas (**SHAKE HANDS**). Eles, então, devem voltar atrás e assumir uma posição de combate e aguardar o comando **FIGHT** do Árbitro.

O Árbitro dará início à luta pelo comando "**Fight**". Quando o árbitro comandar STOP, os lutadores devem regressar ao seu ponto inicial no Tatame. Se o Árbitro der o comando de (break) ambos os lutadores devem dar um passo para traz com os dois pés para em seguida recomeçar a lutar.

O tempo só será interrompido no comando de "**STOP TIME**" dado Pelo Árbitro para a mesa de controle. O tempo não é interrompido para concessão de pontos. O Árbitro deve parar o tempo ao dar uma advertência ou advertência oficial ou ponto negativo.



Os lutadores podem ter um Treinador no seu corner durante a luta. Este devem permanecer na Área dos Treinadores e sentado em sua cadeira durante todo o combate.

Nenhum Treinador terá permissão para entrar na área de combate enquanto uma luta estiver em andamento e nenhum Treinador será permitido interferir na atuação de qualquer árbitro ou Juiz. Não será permitido que nenhum Treinador faça comentários depreciativos sobre um árbitro ou Juiz ou comentário sobre uma pontuação dada ou não dada. Um treinador pode ser removido de sua posição de Treinador durante a luta, se continuar a ofender oficiais ou Árbitros.

Todas as advertências oficiais dadas aos Treinadores são consideradas aplicáveis e contam para as advertências dos lutadores.

Somente o Árbitro pode pedir que o tempo seja interrompido. Um lutador pode solicitar ao Árbitro que o cronômetro seja interrompido para ajustar equipamento de segurança ou verifique uma lesão. O Árbitro não tem que parar o cronômetro se ele sente que isso vai tirar a vantagem do outro lutador. Interrupções do tempo devem ser mantidas a um mínimo possível.

Se o Árbitro percebe que um lutador está usando interrupções de tempo para descansar ou para impedir o seu adversário de obter pontuação, uma advertência será dada ao Lutador, o que pode, após decisão dos juízes, acabar em desclassificação por atrasar a luta ou se recusar a lutar.

#### **Art. 4. 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

##### **BREAK**

Para interromper uma posição de corpo a corpo, da qual cada lutador deve recuar (dar um passo a trás com os dois pés) antes de continuar a luta.

##### **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. 5. Áreas de Alvo Legais**

As seguintes partes do corpo podem ser atacadas utilizando as técnicas de luta autorizadas:

#### **Cabeça**

Frontal, Lateral e Testa

#### **Tronco**

Frontal e Lateral

#### **Perna**

Não são permitidos ataques abaixo da cintura, Somente a rasteira que deve ser dada na altura dos tornozelos. (Rasteiras são válidas)

#### **É proibido:**

Quaisquer ataques que não os mencionados na sessão 7.

Agarrar a perna do adversário ao receber um chute.

Ataques com contato malicioso ou excessivo.

Golpear o topo da cabeça

Jogar-se ou cair no chão sem motivo justificável.

Golpear costas do tronco (Rins e coluna vertebral)

Golpear em cima dos ombros

Golpear pescoço: frontais, laterais, parte traseira

Golpear abaixo da cintura (Exceto para rasteiras)

Continuar o ataque após o comando de "STOP" ou o final do round quando o gongo foi soado, ou for lançada a almofada indicando o final do round.

Virar as costas para o adversário, fugindo ou cair sem justificativa.

Todas as técnicas descontroladas cegas em geral

Atrás da cabeça

Virilha

Ataque com o joelho, cotovelo, faca da mão, cabeçadas, polegar e ombro.

Wrestling e esquivas abaixo da cintura do adversário.

Lançar o oponente



Atacar o adversário que está caindo ou já está no chão, isto é, logo que uma mão ou o joelho toca o chão.

Sair da área de combate (Saída).

Continuar após o comando "Stop" ou "Break" ou o final do round foi soado.

Usar óleo sobre o rosto ou o corpo

Cuspir o protetor de boca voluntariamente

Ataques abaixo da linha de cintura.

Um lutador não pode atacar um oponente no chão. O Árbitro é responsável por parar a luta imediatamente quando um dos combatentes tocar o chão com qualquer parte do corpo que não seja seus pés. Pisar na cabeça ou corpo de um lutador caído pode levar pontos negativos ou desclassificação (os juízes devem decidir por decisão da maioria).

**Conduta antidesportiva.** Um lutador terá apenas uma advertência, então o procedimento normal para faltas graves é a desclassificação. No entanto, em caso de conduta antidesportiva grave o lutador pode ser desclassificado ou deduzido um ponto na primeira falta, dependendo da gravidade da infração.

Argumentar/ Comentar sobre uma decisão do Árbitro ou Juízes

Argumenta/ Comentar sobre uma pontuação não dada

Atacar ou ofender verbalmente de um Oficial, dentro ou fora do Tatame.

Empurrar, agarrar sem qualquer outra finalidade, cuspir ou até mesmo tentar qualquer uma dessas ações deve resultar na imediata remoção da Área de competição do Tatame ou se possível remoção permanente do Local de Competição ou evento dependendo da Análise do Comitê Técnico.

**Nota:** As violações das regras e regulamentos podem, dependendo de sua gravidade, levar a advertências, pontos negativos, ou mesmo desclassificação.

## Art. 6. Técnicas Legais

### Chutes

- Chute Frontal (Front Kick)
- Chute Lateral com a faca do pé (Sidekick/pisão lateral)
- Chute semi-circular (Roundhouse kick/Chute com peito do pé)
- Chute Gancho (Hook Kick/Chute somente com a sola do pé)
- Chute Circular (Crescent Kick/Chute Circular interno e externo)
- Chute Cobertura somente com a sola do pé (Axe kick/Chute Machado)
- Chute Saltado (Jump Kick)
- Rasteira (Foot Sweep)
- Chute Giratório – somente com a sola do pé (Spinning Kick)

### Mãos

Todas as técnicas do boxe.



### **Perna, Rasteiras**

Para marcar ponto com uma rasteira o atacante deve permanecer em pé o tempo todo. Se na execução de uma rasteira o atacante toca o solo com qualquer parte de seu corpo que não os pés, nenhuma pontuação será dada. A pontuação será concedida ao atacante se seu oponente tocar o solo com qualquer parte de seu corpo além de seus pés.

**Técnicas de pé:** É extremamente perigoso atacar com a parte de trás do calcanhar; deve ser estritamente enfatizado que o Lutador atacante deve estender o pé de tal modo que apenas a sola (parte inferior) do pé seja usada como a área de impacto ao executar os seguintes chutes: Cobertura, Gancho e todos os Chutes Giratórios com ou sem salto.

### **Art. 7. Pontuação**

Uma técnica legal que atinge um alvo legal. A área autorizada para técnicas de mão (parte da frente) ou do pé, que deve haver um contato "Limpo e Controlado". Os Juízes devem ver a técnica atingir o alvo claramente. Atribuição de pontos baseado apenas no som do impacto não são permitidas. O Juiz tem que ver claramente o Golpe, não apenas o som ou movimento brusco do lutador adversário.

Todas as técnicas devem ser aplicadas com força "razoável". Qualquer técnica que simplesmente toca, raspa ou empurra um adversário não deve ser marcado ponto.

Se um lutador salta para atacar ou defender, ele deve aterrissar no interior (em pé) da área de combate após a execução da técnica, e deve manter o equilíbrio (Ele não está autorizado a tocar fora da área de combate com os pés).

Soco	1 ponto
Chute no corpo	1 ponto
Rasteira levando o adversário para tocar o chão com qualquer outra parte do corpo para além dos pés	1 ponto
Chute na cabeça	2 pontos
Chute saltado no corpo	2 pontos
Chute saltado na cabeça	3 pontos

### **Art. 7.1 Diretiva 3 – Concessão de pontos (Utilizando o Sistema Eletrônico de Pontuação)**

Para todas as técnicas legais (socos, chutes ou rasteiras), claramente feitas em áreas de alvo legais com velocidade, foco, equilíbrio e força e controle o juiz irá pressionar o botão de seu mouse indicando o lutador que fez a pontuação (canto azul ou vermelho). Pontos, começando no pelo primeiro round. Serão continuamente marcados pelos juízes e deverão estar à vista de todos através de uma tela a qual é colocada na mesa do júri.

Ao final da luta, o vencedor é o competidor que alcançar maior pontuação (a qual aparecerá na tela).



Se o Árbitro aplicar uma punição ou uma advertência, ele irá indica-la na frente dos juízes e do Árbitro chefe, e o responsável pelo tempo deve então acionar o sistema eletrônico. Isto aparecerá então, na tela.

Se o árbitro aplicar um ponto negativo, ele irá indicar isso na frente dos juízes e o Árbitro chefe e o cronometrista tem que colocá-lo no sistema eletrônico. Será, então, mostrado nas telas, reduzindo de 3 pontos da pontuação total de cada juiz (total de 9 pontos).

O sistema eletrônico mostra uma pontuação em tempo real. Em todo momento da luta todos conhecem a situação da pontuação.

#### **Art. 7.2 No caso de um empate (Eletrônico)**

Se a luta terminar, por um ou mais juízes, em um empate (igualdade de pontos após 3 rounds), para determinar um vencedor o sistema eletrônico de pontuação irá atribuir automaticamente a vitória para o lutador que marcou mais pontos no último round.

**Usando faltas e pontos negativos:** Selecione o lutador com menos faltas e menos punições. A razão é que este lutador teve uma luta mais justa. Os juízes apertam o botão correto indicando o vencedor quando o Árbitro Chefe assim o pedir.

#### **Art. 7.3 Diretiva 3 - Atribuição de pontos (usando Clickers e súmulas de Pontuação)**

Para todas as técnicas legais (socos, chutes ou rasteiras), executados atingindo claramente em alvos válidos com velocidade, foco, equilíbrio, força e controle, o juiz vai dar um ponto ao lutador usando os clickers. A pontuação do clicker será escrita na súmula depois de cada round. A pontuação será acumulada e o vencedor será o lutador com a maior pontuação ao longo dos três rounds por Árbitro.

Nota \* Todas as lutas de Light Contact funcionam em um sistema de pontuação contínuo. Se nenhum sistema digital estiver disponível é obrigatório que todos os juízes usem clickers nos Campeonatos Continentais e Mundiais.

No final da luta, o juiz irá somar o total de pontos dados e nomeará como vencedor o lutador que tiver o maior número de pontos. O juiz deve fazer um círculo em torno do nome do lutador vencedor.



- Soco 1 Clique = 1 ponto
- Chute no corpo 1 Clique = 1 ponto
- Rasteira levando o oponente a tocar o solo com qualquer outra parte do corpo que não o pé  
1 Clique = 1 ponto
- Chute na cabeça 2 Cliques = 2 pontos
- Chute saltado no corpo 2 Cliques = 2 pontos
- Chute saltado na cabeça 3 Cliques = 3 pontos

#### **Art.7.4 Em caso de empate (Clickers)**

Se a luta terminar empatada (igualdade de pontos após 3 rounds), para determinar o vencedor, o juiz tem que levar em consideração as observações na súmula de luta WAKO em ordem apropriada, que são:

1. Melhor no último round
2. Mais ativo
3. Mais chutes
4. Melhor defesa
5. Melhor estilo e técnicas

#### **Art. 7.5 Pontos Negativos**

Critérios para pontos negativos, que só podem ser dados pelo Árbitro após advertências anteriores:

- estilo de luta sujo
- clinch constante
- fuga constante e contínua, girando de costas
- Atitude agressiva
- Excesso de contato (knock down)
- qualquer violação grave as regras
- Todas as técnicas usadas na luta (em uma distância bem pequena, durante um clinch) devem ser levadas em consideração pelos Juízes.





### **Art. 7.6 Decisões**

As seguintes decisões podem levar ao fim da luta:

Vencedor por pontos.

Vencedor por desclassificação do oponente.

Em casos de Violação grave as regras, o Árbitro pode também desclassificar um lutador sem ter dado nenhuma advertência de antemão, mas só depois de ter consultado os Juízes.

### **Por exemplo:**

Por nocautear o oponente com um golpe descontrolado atingindo a cabeça ou ataque malicioso

Por continuar a bater excessivamente, continuamente após o comando "Stop".

Pela extrema conduta antiesportiva de um lutador como insultar o Árbitro, o adversário ou mostrar:

Comportamento excessivamente agressivo.

Vitória por não comparecimento do oponente (W.O)

Saídas excessivas

Vencedor por interrupção (Árbitro Interrompe a luta, RSC)

A luta pode ser interrompida se o lutador for incapaz de lutar ou se defender e também se o outro lutador mostrar superioridade atlética absoluta. O árbitro decide quem é o vencedor. Se a luta é interrompida porque um lutador é ferido, em seguida, os Árbitros devem tomar uma decisão de acordo com o Art. 13 de capítulo do presente Regulamento.

### **Art. 7.7 Mudando uma decisão**

Todas as decisões da arbitragem são definitivas e não podem ser alteradas a não ser que de acordo com decisão do Comitê de Recurso.

(Refira-se ao artigo 1.1 das Regras Gerais)

- Erros na contagem de pontos tenham sido descobertos;
- Um dos juízes declare que ele cometeu um erro e mude a pontuação dos lutadores;
- Existam violações evidentes das regras WAKO.

O Presidente das Modalidades de Esportes de Tatame, com a ajuda da Comissão Executiva da WAKO, irão lidar com todos os protestos. Após discussão, o Presidente do Conselho Técnico da WAKO irá anunciar o resultado oficial.

### **Art. 7.8 Concessão de pontos**

Para a concessão de pontos, as seguintes regras devem ser respeitadas:

Diretiva 1 – Referente a Golpes

Durante cada round, um juiz irá marcar a respectiva pontuação para cada Kickboxer, de acordo com o número de golpes que cada um tenha recebido. Para contar um soco ou um chute como um golpe, este não deve ter sido defendido ou se resvalou na guarda mesmo que



parcialmente. O valor de golpes registrados em uma luta será contado ao final de cada round e concedido ao melhor Kickboxer, de acordo com seu grau de superioridade. Golpes aplicados por um Kickboxer não serão levados em consideração se:

- eles estão em desacordo com a regulamentação.
- eles atingem os braços.
- eles são fracos ou não vem das pernas, corpo ou ombros ou vem sem controle.

#### Diretiva 2 – Referente à faltas

Durante cada round, o juiz não pode penalizar cada falta que ele vê, não importando se o Árbitro a notou ou não. Ele deve chamar a atenção do Árbitro para aquela falta. Se o Árbitro der uma advertência oficial para um dos lutadores, o juiz deve tomar nota disso, escrevendo W na coluna das FALTAS (FOULS) na papeleta de pontuação, mas isso não significa um Minus Point para o outro lutador. Quando o Árbitro decide dar um Minus Point para um lutador, o oficial da mesa irá dar um Minus Point ao lutador indicado pelo Árbitro, no caso de Clickers cada Juiz vai adicionar 3 pontos ao lutador oponente. Para descrições detalhadas, refira-se ao Art. 8.2 Sistema de Pontuação.

#### Art. 8 Infrações

Somente duas advertências verbais podem ser dadas ao Kickboxer pela mesma infração, na terceira tem que ser oficial.

O Árbitro pode, sem parar a luta, dar uma advertência verbal a um Kickboxer a qualquer momento. Se ele quiser dar uma advertência oficial a um Kickboxer, ele tem que parar a luta (STOP TIME) e notificar a falta com palavras e gestos para que todos entendam. Ele deve mostrar para os três juízes, apontando com seu dedo para a Kickboxer que realizou a falta.

As ações a seguir são consideradas faltas:

- Soco abaixo da cintura, bater com os joelhos ou cotovelos.
- Dar cabeçada na cabeça, ombros, antebraços e cotovelos, estrangular o adversário, esmagar seu rosto com o braço ou cotovelo, empurrar a cabeça.
- Bater com luvas abertas, com o interior das luvas, com o pulso.
- Golpear nas costas, particularmente na nuca, cabeça e rins.
- Atacar enquanto segura as cordas ou utilizá-las de forma inadequada
- Deitar, wrestling ou não lutar em geral
- Agarrar o oponente (pernas durante um chute)
- Fazer Clinch
- Atacar um oponente que esteja no chão, ou tentando se levantar.
- Bater enquanto segura o adversário, ou puxar o adversário para o golpe.
- Segurar o braço do oponente ou colocar um braço por baixo do braço do oponente.
- Abaixar a cabeça abaixo da cintura do adversário de uma forma que seria perigoso para este.
- Usar meios artificiais para uma defesa passiva e cair intencionalmente a fim de evitar um golpe.
- Usar linguagem insultuosa e agressiva durante a luta.



- Recusar-se a se afastar após o comando de "break".
- Tentar atacar o adversário, imediatamente após a ordem de "break" antes de dar um passo atrás com os dois pés.
- Atacar ou insultar o Árbitro em qualquer momento
- Quando uma advertência for dada por uma falta, por exemplo, um clinch.
- Inadequadamente Argumentar / Comentar sobre a decisão dos Árbitros ou do Juiz
- Inadequadamente Argumentar / Comentar sobre uma pontuação não dada
- Atacar ou ofender verbalmente de um Oficial, dentro ou fora do Tatame.
- Empurrar, agarrar sem qualquer outra finalidade, cuspir ou até mesmo tentar qualquer uma dessas ações.

O Árbitro não deve advertir verbalmente o Kickboxer pela terceira infração. Uma advertência oficial vai seguir e uma próxima advertência para a mesma falta contará em um MINUS POINT. Se um Árbitro achar que uma infração foi cometida sem o seu conhecimento, ele terá que consultar os juízes.

### **Art. 9 Penalidades – Saídas (Advertências, desqualificações e saídas)**

As advertências devem ser dadas em voz alta e clara para que ambos os lutadores e treinadores possam ouvir e entender. O Árbitro deve ficar de frente para o lutador faltoso e dar a advertência.

Para dar um Minus Point, o Árbitro deve primeiro solicitar que o tempo seja interrompido. Ele deve se posicionar de frente aos Juízes e afirmar que um Minus Point deve ser aplicado para o lutador que está a sendo penalizado e afirmar em voz alta e clara por que o lutador está sendo penalizado.

As advertências não zeram e serão levadas em conta para todos os rounds.

### **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:

1ª Saída = Advertência Oficial

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

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

4ª Saída = Desclassificação comunicada verbalmente ao atleta / treinador com sinal de mão apropriado



## **Violações à Regra (Outras que não Saídas)**

1ª Advertência Verbal

1ª Advertência Oficial = Advertência Oficial

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

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

4ª Advertência Oficial = Desclassificação comunicada verbalmente ao atleta / treinador com sinal de mão apropriado

### **Art. 9.1 Desclassificação**

Se for declarada desqualificação, o Árbitro deverá se reunir com os Juízes e com o observador da área para garantir que todos os bons procedimentos estão sendo utilizados.

### **Art. 9.2 Saída**

Sair da área de combate:

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.

### **Pisar fora da área (SAÍDA) significa:**

Pisar fora da linha, mesmo com apenas um pé – O pé inteiro deve estar fora da área designada.

Pisar na linha não deve ser considerado como pisar para fora. Se o lutador é empurrado para fora pelo outro lutador, ou se saiu além do limite da linha como resultado de uma batida ou um chute, não é classificado como uma saída voluntária.

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



## Art. 10 Gestos Manuais



Árbitro Central



Advertência Verbal



Advertência Oficial



Minus Point



Desclassificação

## Art. 11. Luta

O treinador deve obedecer às seguintes regras, podem assistir ao lutador:

Só o treinador pode estar no Tatame durante os intervalos.

Nenhuma orientação, ajuda ou incentivo podem ser dados para o lutador durante o round.

Um treinador pode desistir da luta em nome de seu lutador, e pode também, se o lutador está com dificuldade, atirar a esponja ou a toalha no Tatame.

Durante a luta, o treinador não deve estar no Tatame. Ele deve, antes de cada round, remover toalhas ou baldes, etc.

Qualquer treinador, se incentivando ou alertando os espectadores a dar sinais de aconselhamento, bem como incentivando um kickboxer durante um round, pode ser suspenso de suas funções para a competição em andamento.

Um treinador que viole as regras pode receber uma advertência ou ser desqualificado pelo árbitro por mau comportamento e ser recusado a agir como um treinador ou assistente técnico para o restante do torneio.

## Art. 12. Oficiais

Para Regras Gerais e todas as descrições detalhadas sobre os oficiais, veja o capítulo 2.

### Art. 12.1 Árbitros e Juízes

Três juízes da WAKO, que estarão sentados ao lado do Tatame longe dos espectadores, devem fazer a pontuação de cada luta.

Cada um dos três juízes deve estar sentado no centro de cada lado da área de luta.



No caso de o Observador / Organizador não ser capaz de aplicar as instruções acima mencionadas, devido a circunstâncias especiais, eles deverão encontrar uma solução que garanta a neutralidade e imparcialidade dos funcionários nomeados, seguido de um relatório a ser entregue para a Comissão de Árbitro.

### **Art.12.2 Árbitros**

No final de uma luta, o Árbitro deve reunir e verificar as papeletas de pontuação dos três juízes. Após a verificação, ele deve entregá-las para o Observador da Área ou, se eles estão ausentes, ao locutor.

Quando o vencedor é anunciado, o árbitro deve levantar o braço Kickboxer vencedor. Eles devem indicar ao Kickboxer, por sinais ou gestos adequados, qualquer violação dos regulamentos.

#### **Eles também devem:**

Supervisionar a luta inteira

O Árbitro não deve anunciar o vencedor levantando o braço de um Kickboxer ou de qualquer outra forma antes que o oficial encarregado anuncie a decisão.

#### **Art. 12.2.1 Poderes dos Árbitros**

O árbitro tem o poder de:

- Parar uma luta a qualquer momento, se ele acha demasiado unilateral devido à saúde ou razões de segurança.
- Parar uma luta a qualquer momento, se um dos Kickboxer recebeu um golpe não autorizado ou é ferido, ou se ele considera um lutador incapaz de continuar.
- Parar uma luta a qualquer momento se ele encontra os combatentes se comportando de maneira “antiesportiva”. Em tal caso, ele pode desclassificar qualquer Kickboxer ou ambos.
- Avisar um Kickboxer ou parar a luta e dar um ponto negativo ou advertência a um Kickboxer por uma infração as regras.
- Desqualificar um treinador ou um segundo que tenha quebrado os regulamentos ou ele próprio um Kickboxer se o treinador ou o segundo não obedecer às suas ordens.
- Desqualificar, com ou sem um aviso, um lutador que tenha cometido uma infração grave.
- Interpretar as regras, desde que sejam aplicáveis ou compatíveis com a luta em cada situação.

Se um Kickboxer quebra as regras, mas não necessariamente merece uma desqualificação, o Árbitro deve parar a luta e dar uma advertência ao Kickboxer de uma falta. Antes de aplicar a advertência, o árbitro deve ordenar “STOP” parar a luta.

A advertência deve ser dada de forma clara, de modo que o Kickboxer entenda a razão e a causa de ser penalizado.



O Árbitro deve fazer sinal para cada juiz que uma advertência em especial está sendo dada e mostrar claramente que o Kickboxer foi punido. Depois de ter dado a advertência, o Árbitro ordena ao Kickboxer que volte a lutar. Se um lutador recebe 3 Minus Point na mesma luta, ele será desclassificado.

Um árbitro pode dar uma advertência a um Kickboxer. O Árbitro pode dar uma advertência verbal sem parar a luta, ele pode repreender o Kickboxer durante a luta.

### **Art. 12.3 Juízes**

Cada Juiz deve considerar independentemente o mérito dos dois lutadores, e deve escolher o vencedor, de acordo com os regulamentos.

Durante a luta, ele não deve falar com lutador, outros juízes, ou qualquer outra pessoa, com exceção do Árbitro. Ele pode, se necessário, no final de um round, notificar o Árbitro sobre qualquer incidente que ele perdeu, por exemplo contar a ele sobre mau comportamento de um segundo, tatame solto, etc.

Um juiz vai usar ou o sistema de pontuação eletrônico ou, em caso de sistema manual, marcar o número de pontos (Pontuação Total ao final de três rodadas) concedido a cada lutador em sua tabela de pontos e em duelos profissionais apenas sua decisão será anunciada ao público ao final da luta.

Durante o round, o Juiz vai usar a parte de trás da súmula para registrar o número de acertos que ele vê em cada round, seja por um número ou por número de linhas. O canto vermelho sempre está no lado esquerdo e o canto azul no lado direito de ambos os lados do cartão de pontos. Os pontos / acertos registrados devem ser computados no último round. Ele não deve deixar o lugar até que seja anunciada a decisão.

É obrigatório que todos os Juízes utilizem clickers.

### **Art. 13. Lesões**

No caso de uma lesão de um dos competidores, a luta deve ser interrompida apenas o tempo suficiente para o Médico decidir se o lutador ferido pode continuar ou não. Uma vez que o médico chegue ao Tatame, ele terá apenas dois minutos para decidir se a lesão requer tratamento. Todos os tratamentos devem ser concluídos dentro de dois minutos.

Se a lesão é grave, deve ser tratado pelo Médico de plantão, os médicos são os únicos que podem dizer se a luta tem de ser terminada.

Se a luta tiver que ser parada por causa de lesão, o Árbitro e os Juízes devem decidir:

#### **Quem causou a lesão?**

- Se foi ou não foi uma lesão intencional
- Se foi ou não foi culpa do lutador ferido



- Se foi ou não o ferimento foi causado por uma técnica ilegal
- Se não houve violações de regras por parte do lutador ileso, se este deve ganhar por caducidade.
- Se houve violação de regras pelo lutador ileso, o lutador contundido vence por desclassificação.
- Se o lutador ferido é declarado apto para continuar pelo Médico, então a luta será retomada, ou então a luta deve continuar após procedimento de KO, RSC, RSC-H. Lesão.

Se um lutador fica ferido em uma luta, o médico é a única pessoa que pode avaliar as circunstâncias.

Se um Kickboxer permanece inconsciente, apenas o Árbitro e médico responsável terão permissão para permanecer no Tatame, a não ser que o médico precise de assistência.

### **Art. 13.1 Procedimento se KO, RSC, RSC-H, Ferimento**

Se um Kickboxer que foi nocauteado devido a um golpe de cabeça durante a luta, ou se o Árbitro parou a luta devido a traumatismo craniano grave que o impede de continuar, ele será examinado por um médico imediatamente depois, e acompanhado ao hospital ou para qualquer outro local adequado por uma ambulância de plantão.

Um Kickboxer que foi nocauteado devido a um golpe de cabeça durante a luta, ou se o Árbitro parou a luta devido a golpes na cabeça que o impede de continuar, não será autorizado a participar em outra competição ou luta para um período de pelo menos 4 semanas após a KO.

Um Kickboxer que foi nocauteado devido a um golpe de cabeça durante a luta, ou se o Árbitro parou a luta devido a golpe forte na cabeça que o impede de continuar, duas vezes em um período de 3 meses, não serão autorizados a tomar parte em outra competição ou luta por um período de pelo menos 3 meses após a segunda KO ou RSC-H.

Um Kickboxer que foi nocauteado devido a um golpe de cabeça durante a luta, ou se o Árbitro parou a luta devido a golpes forte na cabeça que o impede de continuar por três vezes consecutivas, em um período de 12 meses, não será autorizado a participar de uma competição ou um luta por um período de um ano após o terceiro KO ou RSC-H.

Para os períodos de quarentena acima mencionados o médico no local pode estender o período de quarentena, se necessário. Também os médicos podem mais adiante estender o período de quarentena devido a testes / scan de cabeça.

Um período de quarentena significa que um Kickboxer não pode participar em qualquer competição em Kickboxing não importa qual modalidade seja. Os períodos de quarentena são "período mínimo" e não podem ser anulados, mesmo que um raio-x da cabeça não mostre ferimentos visíveis.

O Árbitro dirá aos Juízes para marcar KO ou RSC-H ou RSC em suas fichas de pontuação, quando o Kickboxer ou o Árbitro parou a luta devido à incapacidade do Kickboxer para retomar





a luta devido a golpes na cabeça. O mesmo tem de ser comunicado pelo Árbitro Chefe de plantão naquele ringue no WAKO SPORT PASS do lutador. Este será também o resultado oficial da luta e não pode ser anulado.

Antes de retomar as atividades de Kickboxing depois de uma proibição, como descrito nos parágrafos acima, um Kickboxer irá, depois de um exame médico especial, devem ser declarados aptos para participar na competição por um médico desportivo.

Quando registrado um KO ou RSC-H um Kickboxer deve obter um CT-Scan da cabeça.

### **Art. 13.2 Procedimento se lesões em geral**

Em caso de ferimentos, além KO ou RSC-H o médico pode dar um de período mínimo de quarentena e recomendar o tratamento no hospital.

Um médico pode exigir imediatamente o tratamento no hospital.

### **Art. 14. Aperto de mãos / Toque de Luvas**

Antes e depois da luta, o Kickboxer vai tocar as luvas com seu adversário como sinal de esportividade pura e rivalidade amigável, de acordo com os regulamentos do Kickboxing. Toques de luvas ocorrem antes de iniciar primeiro round e depois da decisão. Não é permitido toque de luvas durante os rounds.

### **Art. 15. Uso de Drogas WAKO**

A WAKO usa o Código de Conduta da WADA e a lista de substâncias proibidas, o que pode ser atualizado com certa frequência. Consulte as Regras e Procedimentos Anti Doping da WAKO.

Qualquer Kickboxer que se recuse a submeter-se a um exame médico ou de doping depois de uma luta, a fim de verificar se ele não quebrou esta regra, pode ser desclassificado ou suspenso. O mesmo ocorrerá para um funcionário incentivando tal recusa. É permitido o uso de anestésicos locais, se tal for receitado por um médico da Comissão Médica.

A WAKO adota as Regras de Doping da WADA em todos os casos.

### **Art. 16. Indicação**

Para melhor legibilidade do texto usa-se pronomes masculinos por toda parte. No entanto, todas as referências a pessoas aplicam-se a ambos sexos.

### **Art.17. Pesagem**

Durante Campeonatos Mundiais e Internacionais, bem como Competições Internacionais, as seguintes regras devem ser observadas:

Cada lutador vai ser oficialmente pesado apenas uma vez, A MENOS QUE CONSELHO DE



ADMINISTRAÇÃO DECIDA DE OUTRA FORMA, A CENTRAL DA WAKO DEVE NOTIFICAR A TODOS OS MEMBROS ADIANTADAMENTE. O peso registrado naquela ocasião é final. É permitido, no entanto, para o representante de um país cujo lutador não atingiu o peso certo durante a pesagem oficial, colocá-lo em outra categoria de peso adequado, desde que o país em questão tenha uma vaga nessa categoria e a pesagem ainda não tenha sido fechada. Além disso, é permitido a todos os países substituir um Kickboxer com outro, antes do fim da primeira pesagem e do check-up médico, na condição de que, dentro de cada competição onde substitutos são permitidos, o Kickboxer em questão tenha sido registrado como reserva para isso, ou em qualquer outra categoria de peso.

Para descrição detalhada da Pesagem e dos Procedimentos de Pesagem:  
Veja capítulo dois - Regras WAKO de Esportes de Tatame / Regras Gerais.