



Capítulo 6

WAKO

Regulamento

Kick Light





WAKO – Regras para esportes de Tatame

Kick Light

ARTIGO 1 – Definição

As competições de Kick Light devem ocorrer como o nome diz, em condições de grande controle de técnicas. Os atletas lutarão de forma contínua até que o Árbitro comande STOP ou BREAK. Eles devem usar as técnicas de combate com muito controle e sempre de encontro a locais permitidos, sendo a mesma ênfase para socos e chutes. A modalidade de Kick Light foi criada como um estágio intermediário entre o Point Fight e o Low Kicks. No Kick Light, somente são permitidos os chutes nas coxas, que atinjam a parte externa e interna do adversário, nunca atrás ou contra articular e acima da linha dos joelhos, respeitando ainda distância das partes genitais. O combate acontece com a intermediação de um árbitro central que não julga, mas é responsável pelo bom andamento da luta, certificando-se que os lutadores respeitem as regras estabelecidas. Três juízes laterais julgam a luta através de marcação eletrônica ou clickers.

ARTIGO 2 – Pesagem

Durante campeonatos mundiais e internacionais assim como outras competições internacionais as seguintes regras devem ser respeitadas.

Cada lutador será oficialmente pesado apenas uma vez, a menos situações que a direção do evento decidir diferente. Nesse caso a WAKO deverá ser informada para notificar oficialmente seus membros com antecedência. O peso batido na ocasião é definitivo. É permitido, entretanto, o representante de um país que o atleta não tenha batido o peso na pesagem oficial que o inscreva em outra categoria de acordo com o seu peso, caso esse país ainda não tenha inscrito outro atleta nessa categoria e a pesagem ainda não tenha sido encerrada. Também é permitido para todos os países, substituírem um atleta por outro, desde que antes do fim da pesagem e checagem médica, sendo esse último caso apenas para eventos que contemplem a possibilidade de substitutos. Nesse caso o substituto deverá ter sido inscrito como reserva. Para toda a descrição do processo de pesagem, veja capítulo 2 – WAKO regras de tatame / regras gerais.

ARTIGO 3 – Regras de combate.

- Os comandos de Luta, são: Fight, Break e Stop.
- Os lutadores devem entrar no Tatame e tocar as luvas (**SHAKE HANDS**). Eles devem então dar um passo atrás e se posicionarem em posição de luta.



- O árbitro iniciará a luta pelo comando **FIGHT**. Quando ele disser **STOP**, os lutadores devem retornar à posição de prontidão. Caso o árbitro diga **BREAK**, os lutadores devem dar um passo atrás com os dois pés e então retornar ao combate.

- Os lutadores devem obrigatoriamente ter um treinador (no caso das modalidades de tatame) no canto durante o combate. Este treinador deve permanecer sentado durante a luta.

- O tempo será interrompido todas as vezes que o árbitro se direcionar a mesa e chamar **STOP TIME**. Essa ação deve ser utilizada todas as vezes que o combate for interrompido e não for imediatamente iniciado (para advertência oficial ou perda de pontos, caso o atleta precise arrumar o material, etc).

- O árbitro não deve conversar com os lutadores durante o combate a menos que o cronometro tenha sido interrompido

- **Ocasões quando o TIME se faz necessário:**

o Durante um aviso a um dos lutadores (oponente no canto neutro)

o Quando o lutador pede tempo levantando a mão direita (oponente no canto neutro)

o Quando o árbitro acha necessário ajustar o equipamento ou uniforme do lutador

o Quando o árbitro observa que o lutador está machucado (o máximo de paradas para atendimento médico é de 2 minutos)

ARTIGO 4 – Comandos de luta.

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 o corpo a corpo, aviso esse que os lutadores deverão recuar (dar um passo atrás com os dois pés) antes de retomar o combate.

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).

• **ARTIGO 5 – Áreas permitidas para golpes.**

As seguintes partes do corpo podem ser atacadas usando as técnicas autorizadas.

- a. Cabeça. Frente e lateral
- b. Tronco. Frente e lateral
- c. Coxas. Parte externa e interna do adversário, podendo golpear com a tíbia.
- d. Pés. Apenas para rasteiras.

ARTIGO 6 – Partes ilegais de golpes (técnicas proibidas e comportamento).

Desde já fica proibido:

- a. Golpear as coxas do adversário na parte de atrás ou contra articular e acima da linha dos joelhos, deve-se respeitar ainda distância as partes genitais.
- b. Qualquer ataque que não esteja mencionado na seção 7.
- c. Agarrar a perna do adversário ao receber um chute.
- d. Qualquer ataque com maldade ou excesso de força.
- e. Topo da cabeça.
- f. Cair ou se jogar no chão sem causa justa.
- g. Sobre os ombros.
- h. Nuca (qualquer parte)
- i. Abaixo do joelho exceto as rasteiras.
- j. Continuar a golpear após o comando STOP ou BREAK ou mesmo após o gongo ter soado.
- k. Virar as costas ao oponente de forma proposital, correr ou fugir deliberadamente ou se jogar no chão sem razão aparente.
- l. Toda e qualquer técnica sem olhar ou sem controle.
- m. Parte de trás da cabeça.
- n. Golpear a virilha.
- o. Atacar com os joelhos, cotovelos, lado das mãos, cabeça, dedos e costas.
- p. Agarrar ou esquivar abaixo da cintura do oponente.
- q. Arremessar ou empurrar o oponente.
- r. Atacar o adversário que está caindo ou já no chão, ou seja, assim que um dos joelhos ou mão tocar o chão.
- s. Passar óleo no corpo ou na face.



- t. Deixar a área de luta.
- u. Cuspir propositalmente o protetor de boca.
- v. Técnicas ou golpes de chão. O lutador não pode golpear o adversário no chão. O Árbitro é responsável por paralisar a luta assim que um lutador toca o chão com outra parte do corpo que não seja os pés. Golpes na cabeça ou no corpo com o lutador no chão resultam em pontos negativos ou mesmo desclassificação (juízes decidirão pela maioria).
- w. Conduta antidesportiva. O lutador poderá ter apenas um aviso, e então o procedimento normal de penalização e desclassificação será seguido. Entretanto em caso de atitude antidesportiva extrema o lutador poderá ser penalizado imediatamente com a perda de pontos ou mesmo com a desclassificação dependendo da seriedade da infração.
- x. Comentários inapropriados com relação à arbitragem e ao julgamento dos juízes da luta.
- y. Comentários inapropriados por pontuação não dada.
- z. Atacar verbalmente um membro do corpo arbitral ainda que fora do espaço da luta.
 - Empurrões, agarramentos sem razão específica, cuspidos ou mesmo a tentativa de qualquer dessas situações resultará na expulsão imediata do infrator da área de luta e possivelmente sua expulsão do evento podendo inclusive ter o caso analisado pelo comitê técnico do evento.
 - NOTA: Qualquer violação de regras, dependendo de sua gravidade poderá resultar em perda de pontos ou mesmo desclassificação imediata.

ARTIGO 7 – Técnicas legais.

- a. Chutes: Chutes frontais, laterais, giratórios, ganchos (apenas com a sola do pé), coberturas (apenas com a sola do pé), chutes pulando e giratórios, desde que sempre com o pé ou a sola, não sendo permitido o calcanhar. Golpear as coxas com a tíbia.
- b. Mãos: Todos os socos do boxe são permitidos.
- c. Perna e rasteiras: Para pontuar com a rasteira, o atacante precisará ficar em sua base em pé sempre, se o lutador ao executar uma rasteira, tocar o chão com qualquer parte do corpo além dos pés, nenhum ponto será marcado.
- d. Técnicas de mão e pés devem ser usadas durante todo o combate.

É extremamente perigoso atacar com o calcanhar, isso deverá ser muito enfatizado pelo árbitro que os lutadores devem sempre usar a sola do pé ao invés do calcanhar.

ARTIGO 8 – Pontuação.

Uma técnica legal quando acerta um alvo legal. As partes autorizadas das mãos (não a parte de dentro dela), ou um chute fazem um **toque limpo e controlado**. O juiz deverá ver a técnica atingir o alvo. Não é permitido marcar pontos pelo som do toque ou por influência dos outros participantes. O lutador terá de estar olhando para o adversário quando executar a técnica. Todas as técnicas devem ser aplicadas com **força controlada**. As técnicas que apenas passem pelo oponente ou raspem nele não serão



pontuadas. Se o lutador pular para atacar ou defender, esse deverá tocar a área de tatame com ambos os pés para pontuar e deverá manter o equilíbrio. Caso ele toque o chão com qualquer parte do corpo além dos pés nenhum ponto será marcado.

ARTIGO 8.1 – Pontos.

- Soco 1 ponto
- Chute na coxa 1 ponto
- Chute no corpo 1 ponto
- Rasteira que resulte em queda do adversário ou desequilíbrio fazendo com que ele toque o chão com outra parte do corpo além dos pés 1 ponto
- Chute na cabeça 2 pontos
- Chute pulando no corpo 2 pontos
- Chute pulando na cabeça 3 pontos

ARTIGO 8.2 – Diretiva 3. Pontuando com score eletrônico.

Para todas as técnicas legais (socos, chutes e rasteiras), que acertem de forma limpa nos locais permitidos com velocidade, foco, equilíbrio, força controlada, os juízes irão apertar o botão uma, duas ou três vezes em seu joystick de acordo com a pontuação em questão. Os pontos são continuamente somados, iniciando no primeiro e finalizados no último round. O vencedor será o lutador que totalizar mais pontos. A pontuação pode ser acompanhada por todos em uma tela que será colocada próxima a mesa central. Caso o árbitro determine a perda de pontos ou mesmo uma advertência, eles irão aparecer na frente dos juízes e o cronometista deverá inserir no sistema eletrônico. Irá então aparecer na tela, **“Reduzindo 3 pontos no total de cada juiz num total geral de 9 pontos”**. O placar eletrônico mostra o tempo corrido. A qualquer momento todos podem ver a situação da luta no que diz respeito aos pontos.

ARTIGO 8.2.1 –Em caso de empate com placar eletrônico.

Caso o combate acabe em um ou mais juízes com empate, para definir o ganhador, o sistema eletrônico aquele que tenha obtido o maior número de pontos no último round.

Usando o critério de menos faltas e pontos deduzidos, o lutador que tiver uma luta mais justa (fair play), os juízes selecionarão esse critério caso o árbitro assim indique.

ARTIGO 8.3 – Diretiva 3. Pontuando com clickers e papeis de pontuação.

Assim como no sistema eletrônico, os pontos serão marcados de acordo com o golpe em questão. A pontuação dos clickers será copiada para as súmulas, após cada round, e os clickers zerados. Ao final do combate as pontuações dos três rounds serão somadas e o vencedor será aquele que tiver mais pontos na soma geral. O juiz deverá circular o vencedor.

Nota: Os combates de Kick Light funcionam no sistema de pontuação contínua.



ARTIGO 8.4 – Em caso de empate (com clickers e papeis de pontuação).

Caso o combate esteja empatado depois de 3 rounds, para determinar o vencedor, os juízes deverão levar em consideração a diretiva da WAKO na seguinte ordem:

- Melhor no último round
- Mais ativo
- Mais chutador
- Melhor na defesa
- Melhor estilo e aplicação de técnicas

ARTIGO 8.4.1 – Usando a parte de trás das súmulas.

Caso o número de pontos marcados em um round for igual, o juiz usará a parte de trás da súmula para expressar sua opinião sobre o mesmo.

ARTIGO 8.5 – Decisões.

As seguintes decisões podem encerrar o combate:

- a. Vencedor por pontos
- b. Vencedor por desclassificação do oponente. Em casos extremos, o árbitro poderá desclassificar diretamente o lutador sem aviso ou advertência, mas nesse caso deverá consultar antes os juízes. Por exemplo:
 - a. Nocautear o oponente por um golpe descontrolado na cabeça ou golpe maldoso.
 - b. Excessivos golpes mesmo após o aviso de STOP.
 - c. Por conduta antiesportiva extrema, como insultar o árbitro, o adversário ou mesmo o treinador.
 - d. Demonstrar comportamento excessivamente agressivo.
 - e. Vencer por WO
 - f. Excesso de saída do tatame.
 - g. Vencedor por decisão do Árbitro.
 - h. Aviso Oficial (pode apenas ser dado pela maioria dos juízes).

A luta pode ser interrompida caso o lutador estiver incapaz de lutar ou se defender, e também caso o outro atleta mostre excessiva superioridade técnica e física. O árbitro decide o vencedor. Caso a luta seja interrompida por lesão do adversário, o árbitro e juízes deverão tomar a decisão de acordo com o artigo 15 do presente manual.

ARTIGO 8.6 – Mudando uma decisão.

Todas as decisões são definitivas e não poderão ser mudadas a menos que sejam acordadas pelo comitê de apelação.



- Claros e óbvios erros que possam ter ocorridos na somatória de pontos serem descobertos.
- Um dos juízes declarar que inverteu as pontuações dos lutadores.
- Caso haja evidente violação das regras da WAKO.

O responsável pela área com a ajuda das normas da WAKO e sua direção caso seja possível, receberá e encaminhará imediatamente os protestos. Depois de analisar o caso, o mesmo se pronunciará e anunciará sua decisão.

ARTIGO 8.7 – Conquistando pontos.

Para conquistar pontos, as seguintes regras devem ser respeitadas.

- **Diretiva 1:**
 - Durante cada round, o juiz marcará os respectivos pontos para cada lutador, de acordo com o número de golpes tecnicamente controlados que atinjam o adversário de forma limpa nas áreas permitidas. Para considerar ponto, o golpe não pode ser bloqueado ainda que parcialmente, desviado ou interrompido. O valor dos golpes na luta, serão contados por clique ou de forma digital no final do round e dados ao lutador de acordo com seu grau de superioridade.

Golpes dados pelo lutador não serão levados em conta:

- Caso sejam contrários às regras.
 - Se atingirem a guarda.
 - Se forem excessivamente fracos e não atingem as pernas, corpo e ombros.
- **Diretiva 2:**
 - Durante cada round o juiz não pode penalizar cada falta que eles observam, independente do árbitro ter ou não visto. Se o árbitro der qualquer tipo de advertência para um dos lutadores, o juiz deverá anotar isso escrevendo W nas faltas da súmula. Isso não significa nenhuma perda de pontos. Quando o árbitro decide dar o ponto negativo a um dos lutadores, o mesário anotará a perda de pontos em caso de marcadores eletrônicos e caso manual cada juiz adicionará 3 pontos negativos a pontuação do lutador. Para mais detalhes veja o Artigo 8.2.

- **ARTIGO 9 – Ofensas.**

Advertências dadas ao Treinador do lutador valem contra o próprio lutador.

O árbitro pode sem pedir a interrupção do tempo, dar uma advertência verbal a um lutador a qualquer momento. Se ele quiser dar uma advertência oficial ao lutador, ele deve interromper a luta e anunciar a falta. Ele deverá indicar a cada um dos três juízes, apontando com o dedo o lutador e especificando a falta cometida.

As seguintes ações são consideradas faltas:



- a. Socar abaixo da linha de cintura, agarrar, golpear com os joelhos e cotovelos.
- b. Bater com a cabeça, ombros, antebraços e cotovelos, estrangular, empurrar o rosto com as mãos ou cotovelo, empurrar para trás o oponente.
- c. Socar com a parte interna da luva, mãos abertas ou com o pulso.
- d. Atingir o oponente nas costas, particularmente a nuca, cabeça e rins.
- e. Ficar no chão, lutar estilo wrestling ou evitar a luta.
- f. Agarrar.
- g. Segurar.
- h. Atacar o oponente quando esse estiver no chão ou se levantando.
- i. Fazer uso do clinche apenas para retardar a luta.
- j. Golpear quando se estiver segurando o oponente, ou puxar o oponente contra o golpe.
- k. Agarrar ou segurar o braço do oponente ou posicionar o braço sob o braço do oponente.
- l. Abaixar a cabeça à altura da cintura do oponente de forma brusca podendo causar perigo na sequência.
- m. Usar meios artificiais para uma defesa ou se deixar cair de forma intencional como forma de evitar um golpe.
- n. Recusar o comando BREAK.
- o. Desrespeitar o comando BREAK tentando atingir o oponente ao invés de separar.
- p. Faltar com o respeito ao árbitro em qualquer momento.
- q. Comportamento inapropriado do treinador.

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.

ARTIGO 9.1 – Pontos negativos.

Os pontos negativos são dados apenas pelo Árbitro e após prévia advertência oficial.

- a. Luta desleal.
- b. Clinche constante.
- c. Virar as costas ou abaixar de forma constantemente.
- d. Falta de chutes (o lutador deve proceder a uma luta mesclada, não sendo permitida a luta puramente de boxe).
- e. Excesso de contato.
- f. Knock down com excesso de força.
- g. Agarrar o chute do adversário
- h. Qualquer violação mais séria das regras.



Regras de Saída

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

O Arbitro deve proceder da seguinte maneira:

1ª Saída - Advertência verbal.

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

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

4ª Saída - Desclassificação comunicada de forma verbal ao atleta / treinador com o sinal manual.

Violação das Regras além da Saída

1ª Advertência verbal – Feita sem interromper a luta

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

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

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

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

ARTIGO 9.2 – Desclassificação.

Caso seja anunciada a desqualificação, o árbitro deve checar com os juízes e com o responsável de área, como forma de garantir que todos os procedimentos legais foram tomados, para ai sim desclassificar o atleta infrator.

ARTIGO 9.3 – Saída.

Deixando a 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.

ARTIGO 10 – Número de chutes por round.

Na modalidade de Kick Light, não existe um mínimo de chutes exigido dos atletas uma vez que se considera que a pontuação assim como acontece no Light Contact é obtida através de uma mistura de técnicas de chutes e socos. Mesmo assim os lutadores são cobrados a usar chutes e socos com a mesma ênfase, por isso as advertências devem ser dadas caso o lutador se recuse a chutar.

ARTIGO 11 – Gestos manuais.



Árbitro central



Advertência verbal



Advertência oficial



Minus Point (-1)



Desclassificação

ARTIGO 12 – Luta.

O treinador, deve sempre obedecer às seguintes regras.

- a. Apenas o treinador pode estar no tatame nos intervalos.
- b. Durante o round é proibido passar instruções ao lutador.
- c. O treinador pode desistir da luta em nome do lutador assim como pode jogar a toalha e interromper o combate caso o lutador esteja em dificuldades.
- d. Durante a luta, o treinador não pode estar no tatame. Ele deve antes de cada round retirar as toalhas e outros objetos utilizados para refrescar o lutador.
- e. Caso o treinador esteja encorajando o público a dizer ou tomar qualquer referente a luta, ele pode ser suspenso da luta ou até mesmo da competição em andamento.
- f. Treinador que violar as regras pode ser avisado ou mesmo desqualificado pelo árbitro por comportamento não compatível e ser recusado de atuar como auxiliar ou técnico pelo restante do torneio.

ARTIGO 13 – Arbitragem e mesa.

Para conferir as regras gerais e descrição dos árbitros e juízes ver capítulo 2 das normas WAKO.



ARTIGO 13.1 – Árbitros e juízes.

Os três juízes oficiais da WAKO, que sentarão nas margens do tatame, longe do público, devem cada um marcar sua pontuação. Cada um deles deverá estar sentado no meio de um dos lados livres do tatame. Caso por questões de espaço e local não seja possível essa configuração, a organização será responsável por uma solução que não comprometa a neutralidade e imparcialidade de cada juiz, e um relatório sobre o caso deverá ser encaminhado à comissão arbitral.

ARTIGO 13.2 – Árbitros.

Ao final da luta, juntar e checar as súmulas dos três juízes. Após rápida verificação, deverá encaminhar as mesmas ao responsável da área e na ausência dele, ao mesário.

Quando o vencedor for anunciado, o árbitro deverá levantar o braço do vencedor para indicar ao público e demais presentes. O árbitro é ainda responsável pela fiscalização de toda a luta.

ARTIGO 13.3 – Poderes dos Árbitros.

O árbitro pode:

- a. Parar a luta em qualquer momento caso ele ache que está desproporcional e no interesse de preservar a integridade física de um atleta.
- b. Parar a luta em qualquer momento caso um lutador tenha recebido um golpe irregular ou esteja machucado, ou caso ele considere que o lutador está incapaz de continuar com a luta.
- c. Parar a luta a qualquer momento caso um dos lutadores esteja se comportando de forma desleal ou inapropriada. Nesse caso ele deverá desclassificar o referido lutador.
- d. Avisar o lutador ou parar a luta e penalizar o lutador ou mesmo uma advertência ao infrator pela ofensa.
- e. Desqualificar o treinador que tenha quebrado as regras ou mesmo o lutador pela infração do treinador.
- f. Desclassificar com ou sem aviso prévio o lutador que cometa ofensa.
- g. Interpretar as regras e analisar se estão sendo aplicadas na luta que acontece, e caso necessário decidir tirar o que não fizer parte das regras oficiais.
- h. Caso o lutador cometa faltas, mas, não mereça a desclassificação, o árbitro deverá parar o combate e dar uma advertência verbal ou oficial ao lutador pela falta. Antes da advertência, o árbitro deve mandar os lutadores pararem a luta. A advertência deverá ser dada de forma alta e clara para que não haja dúvida sobre a causa da mesma. O árbitro deve ainda utilizar os sinais manuais para cada juiz para que visualizem o que passou e entendam a penalidade e o infrator. Após a advertência ter sido dada, o árbitro ordena o reinício do combate. **Caso o lutador receba quatro advertências oficiais na mesma luta, ele será automaticamente desqualificado.**



- i. O árbitro pode dar uma advertência verbal ao lutador por quebrar uma regra. A advertência será dada sem que a luta seja interrompida, apenas reprimir o lutador em separado.

ARTIGO 13.4 – Juízes.

Cada juiz deverá considerar independentemente os méritos dos dois lutadores e escolher o vencedor de acordo com as regras. Durante o combate, eles não poderão conversar com os lutadores, outros juízes ou qualquer outra pessoa, com a exceção do árbitro. Eles podem, caso necessário no final do round, notificar o árbitro sobre algum incidente que ele possa ter escapado, por exemplo avisar o árbitro sobre uma falha de comportamento de um treinador ou algo parecido.

O juiz marcará o número de pontos conquistado por cada lutador em suas súmulas, e a decisão deles será anunciada ao público no final do combate.

Durante o round o juiz usará a parte de trás de sua súmula para registrar o número de golpes que ele vê, tanto por números ou por linhas. O canto vermelho estará no seu lado esquerdo e o azul no seu lado direito dos dois lados da súmula. Os pontos marcados deverão ser separados por round.

Os juízes não poderão deixar seus lugares até que o resultado do combate seja anunciado. Os juízes devem usar cliquers.

ARTIGO 14 – Lesões.

No caso de lesões a um dos lutadores, o combate deverá ser interrompido. Uma vez que o médico chegue ao tatame, ele terá no máximo dois minutos para decidir sobre o caso. **Todo e qualquer tratamento deverá ser concluído no prazo de dois minutos após a chegada do médico.**

Em caso de lesão, ela deverá ser tratada apenas pelo médico ou socorrista que esteja de plantão no evento, uma vez que eles são os únicos capazes de dizer se o lutador está ou não apto a continuar. Caso o combate precise ser interrompido devido a lesão, o árbitro e os juízes devem decidir:

Quem causou a lesão?

- Se foi intencional.
- Se foi uma falta do atleta lesionado.
- Se a lesão foi causada por uma técnica ilegal.
- Caso não tenha havido quebra de nenhuma regra pelo atleta apto, esse deverá então vencer por confisco (desistência médica).
- Caso tenha havido alguma quebra de regras pelo atleta apto, o atleta lesionado vencerá por desclassificação.
- Caso o atleta lesionado seja declarado apto a retornar ao combate, o mesmo será reiniciado normalmente.



ARTIGO 15 – Procedimentos após um KO, interrupção do combate ou lesão.

Se um lutador se ferir em uma luta, os Médicos são as únicas pessoas que podem avaliar as circunstâncias. Se um lutador estiver inconsciente, apenas o árbitro e o médico responsável terão permissão para permanecer no tatame, a menos que o médico precise de ajuda extra.

ARTIGO 15.1 – Procedimentos após um KO, interrupção do combate ou lesão.

Com o lutador ferido declarado como o vencedor (desclassificação do adversário), o médico tem que decidir imediatamente, se o lutador ferido é capaz de continuar no torneio ou não.

Um lutador que tenha sido nocauteado devido a um golpe de cabeça, ou se o árbitro parou a luta, devido a trauma na cabeça que o impeça de continuar, deverá ser imediatamente examinado pelo médico presente e encaminhado ao hospital ou para qualquer outro local adequado pela ambulância de plantão.

O lutador que tenha sido nocauteado ou tenha tido o combate interrompido pelo árbitro devido ao excesso de golpes na cabeça, não poderá participar de quaisquer competições durante o período de 4 semanas. Caso o mesmo aconteça outra vez num período de 3 meses entre lesões, terá vetada participação em toda e qualquer competição pelo período de 3 meses. Caso o fato aconteça pela terceira vez em menos de 1 ano, o lutador terá que ficar fora das competições pelo período de 12 meses. Essa quarentena poderá ser aumentada pelo médico de plantão ou devido a exames posteriores que venham a se fazer necessários. Esses períodos de quarentena são os mínimos exigidos e não podem ser diminuídos sob nenhum argumento, mesmo que o médico declare não haver necessidade do mesmo.

O árbitro deverá avisar aos juízes para marcarem em suas súmulas o resultado como KO, Combate interrompido por decisão do Árbitro. Quando o árbitro para a luta pela incapacidade de o lutador prosseguir o combate causado por golpes na cabeça, esse deverá reportar o ocorrido ao responsável de área naquele tatame e posteriormente no cadastro do atleta. Após completar o período de incapacidade de luta causado pelos golpes na cabeça, o atleta precisará apresentar laudo médico liberando o mesmo para a atividade. Quando a luta for interrompida por KO ou interrompida pelo árbitro por golpes na cabeça, o lutador precisará fazer uma tomografia na cabeça.

ARTIGO 15.2 – Procedimentos após lesões em geral.

No caso de lesões além das descritas acima, o médico pode prescrever um período de inatividade e recomendar um tratamento médico específico.

ARTIGO 16 – Tocando as luvas. (SHAKE HANDS)

Antes e após a luta, o lutador deverá apertar as mãos ou tocar as luvas com o adversário como forma de demonstrar seu Fair Play, de acordo com as normas do Kickboxing. Tocar as luvas é permitido apenas antes da luta começar e após o anúncio



do vencedor. Nos rounds intermediários não é permitido o cumprimento entre os lutadores.

ARTIGO 17 – Uso de drogas.

Qualquer droga ou substância química ingerida pelo atleta, que não estiver incluída na dieta natural do mesmo é proibida. Qualquer atleta ou membro técnico que descumpra essa regra poderá ser desqualificado, suspenso e até expulso pela WAKO.

Qualquer lutador que se recuse a submeter à avaliação médica de doping após uma luta, que será feita para comprovar a existência ou não de substâncias proibidas, poderá ser desclassificado ou mesmo suspenso pela comissão. O mesmo poderá ocorrer aos técnicos que incentivem tal prática. O uso de analgésicos é permitido desde que em acordo com um médico do comitê médico. A WAKO apoia a Agência Mundial Antidoping (WADA).

ARTIGO 18 – Indicações.

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

ARTIGO 19 – Pesagem.

As seguintes regras se aplicam em campeonatos mundiais e competições internacionais.

Cada lutador será pesado oficialmente apenas uma vez, a menos que o conselho de Diretores da WAKO decida por outro caminho que deverá ser comunicado a todos os membros com antecedência. 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. Também é permitido a qualquer país substituir lutadores antes do final da pesagem e dos exames médicos, desde que a competição permita substitutos e o lutador tenha sido inscrito como suplente.

Para uma descrição detalhada do assunto, veja Capítulo II das Regras Gerais de Tatame.

ARTIGO 20 – Nota.

Essas regras ficarão válidas por um mínimo de 2 anos. Nenhuma mudança será permitida sem o consentimento prévio da WAKO.