

Capítulo 9

WAKO

Regras

Low Kicks





Art. 1. Definição

Low Kicks pode ser definido como Full Contact Kickboxing no qual também existe a possibilidade de atacar as coxas do oponente com chutes limpos. Todas as outras definições são iguais as de Full Contact Kickboxing.

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

Art. 2. Áreas Legais de Contato

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

- **Cabeça**

Frente, lateral e testa.

- **Corpo**

Frente e lateral

- **Coxas** – somente de fora para dentro e vice versa, podem ser golpeadas usando as canelas.
- **Pés** – somente para rasteiras

Art. 2.1 Áreas de Contato, Técnicas e Comportamento Proibido.

É proibido:

- Atacar a garganta, abdome inferior, rins, costas, virilha, genitais e parte de trás da cabeça e/ou pescoço.
- Agarrar a perna do adversário após receber um chute.
- Atacar com o joelho, cotovelo, faca da mão, cabeçada, dedão ou ombro.
- Virar as costas ao oponente, fugir, jogar-se no chão, clinche intencional, técnicas cegas, wrestling e se abaixar mais que altura da cintura do oponente.
- Atacar um oponente que esteja entre as cordas.
- Atacar um oponente caindo ou que já esteja caído, ou seja, tão logo quando uma mão ou joelho toque o chão.
- Atacar os joelhos ou abaixo dos joelhos com chutes.
- Realizar chutes frontais e laterais na parte da frente da coxa ou pernas.
- Realizar chutes contra articulares nas coxas.
- Realizar chutes na parte posterior da coxa.
- Realizar chutes cambalhota.
- Sair do ringue.
- Continuar o combate depois do comando de “Stop” ou “Break” ou depois que o sinal de final de round tenha soado.
- Passar óleo na face ou no corpo



WAKO Rules Ring sports Low Kick

- Violações das regras e regulamentos podem, dependendo da gravidade, levar a advertência verbal, advertência oficial, subtração de pontos ou até mesmo desclassificação.

- Golpes no chão

Um lutador não pode golpear seu oponente no chão. O árbitro central é responsável em parar a luta imediatamente quando um dos dois lutadores tocar o chão com qualquer parte do corpo que não seja o pé.

- Pisões na cabeça ou corpo de um Lutador caído podem levar a penalização de pontos (Minus Point) ou desclassificação (juízes decidem pela decisão da maioria).

- Condutas antidesportivas. Um Lutador deve ter apenas um único aviso, depois disso o procedimento normal de penalização e subsequente desclassificação deve ser seguido. Todavia, no caso de conduta antidesportiva grave, o lutador pode ser penalizado com Minus Point ou Desclassificado dependendo da gravidade da infração.

- Quando o lutador cuspir ou voluntariamente derrubar o protetor bucal, o Árbitro central deve parar a luta imediatamente e abrir contagem para ele contando como um Knock Down. Se o lutador cuspir novamente o protetor ele irá receber uma advertência oficial.

- **Técnicos/Auxiliares Técnicos:**

- Discutir Inapropriadamente/Argumentar sobre a decisão do árbitro/jurados

- Discutir Inapropriadamente/Argumentar sobre um ponto marcado ou não marcado

- Atacar ou ofender verbalmente de um Árbitro seja dentro ou fora do Ringue.

- Empurrar, agarrar sem outro propósito, cuspir ou até mesmo sequer tentar qualquer dessas ações acarretará a remoção imediata para fora da Área de Técnico do Ringue e possível remoção permanente da Arena/Evento após revisão pelo Comitê Técnico.

- O técnico/auxiliar técnico deve permanecer sentado na cadeira fornecida e não deve interferir com o correto desenrolar da luta seja com palavras ou ações.

- É estritamente proibido ao técnico/auxiliar técnico se apresentar no ringue vestindo short, chinelo, calça jeans ou qualquer tipo de chapéu/boné.

- Depois de duas advertências verbais dadas ao técnico ou auxiliar técnico o Árbitro tem o direito de parar a lutar e aplicar advertência oficial ao lutador respectivo, caso eles não tenham obedecido às ordens do árbitro.

Art. 2.2 Técnicas Legais

As seguintes técnicas de mão podem ser aplicadas:

Art. 2.2.1 Técnicas de Mão

- Todos socos de boxe

- Soco com dorso da mão (uraken)



Art. 2.2.2 Técnicas de Pé

- Chute Frontal (Front kick)
- Chute com a faca do pé (Sidekick/ lateral)
- Chute semi-circular (Roundhouse kick/Chute Lateral com peito do pé ou canela)
- Chute Gancho (Hook kick/Heel Kick/Chute Lateral com calcanhar)
- Chute Circular (Crescent kick/Chute Frontal Circular interno e externo)
- Chute Cobertura (Axe kick/Chute Machado)
- Chute Saltado (Jump kick)
- Rasteira (Foot Sweep)
- Giratório com o calcanhar nas coxas
- Uso das canelas ao chutar

Art. 2.2.3 Técnicas de Arremesso:

Rasteiras (nível do calcanhar somente, de fora para dentro ou vice versa a fim de desequilibrar o oponente seguido de técnicas de mão/chute ou para derrubar o oponente na lona ou fazê-lo tocar o chão com qualquer parte do corpo que não sejam os pés).

Técnicas de mão e chute devem ser usadas igualmente durante todo o período da luta. Técnicas de chute somente serão reconhecidas quando demonstrarem claramente a intenção de golpear o oponente com força.

Todas as técnicas devem ser usadas com força. Qualquer técnica que for parcialmente desviada ou bloqueada, ou que simplesmente tocar, resvalar ou empurrar um oponente não será marcada.

Art. 3. Decisões

Decisões serão chegadas da seguinte forma:

- **Vitória por Pontos:**

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

- **Vitória por Desistência:**

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

- **Vitória por paralização técnica, por ordem do Árbitro (TKO)**

- **Vitória por Relegação:**

Se um Kickboxer for relegado segundo julgamento do Árbitro, ou caso receba penalizações excessivamente, a luta será paralisada e seu oponente será declarado vencedor.



- **Lesão:**

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

- **Vitória por Desclassificação:**

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

- **Vitória por W.O.:**

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

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

- **Na categoria “Jovens Juniores / WAKO” a regra de 2 Knock Downs é válida.** Isto significa que a luta será paralisada se 2 contagens protetoras (Knock Down) forem abertas na mesma luta.

Art. 4. Mudando uma Decisão

Todas as decisões públicas são definitivas e não podem ser alteradas a menos que:

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

O Supervisor/Organizador de ringue, suportado pelo Conselho de Recursos WAKO, irá cuidar de todos os protestos imediatamente. Após análise, o representante do Conselho de Recursos WAKO irá anunciar o resultado oficial.

Art. 5. Marcação de Pontos/Placar

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



Art. 5.1 Diretiva 1 – com respeito aos golpes

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

- Se forem contra o regulamento
- Se acertarem os braços
- Se forem fracos e não vierem das pernas, tronco ou ombros
- Se forem parcialmente desviados ou bloqueados
- Se eles simplesmente tocarem, resvalarem ou empurrarem o oponente
- Se o lutador se desequilibrar ou cair quando acertar um golpe ou rasteira

Art. 5.2 Diretiva 2 – Com respeito à faltas

Durante cada round, um jurado não pode penalizar todas as faltas que ele vê, independente se o Árbitro tenha percebido ou não. Ele necessita chamar a atenção do Árbitro para a falta em particular. Se o Árbitro der uma advertência oficial para um dos lutadores, os Jurados precisam anotar a mesma na ficha, marcando “**W**” (warning=advertência) na coluna de FALTAS, mas isso não significa ponto negativo para o outro lutador. Quando um árbitro decidir por penalizar um lutador com ponto negativo (**Minus Point**), cada um dos três jurados irá marcar “-1” na coluna apropriada para o lutador penalizado. Ao final de cada round cada jurado irá adicionar três pontos ao total de pontos do outro lutador (Se os jurados estiverem utilizando contadores e fichas de pontuação).

Art. 5.3 Diretiva 3 – Marcação de Pontos (utilizando Sistema Eletrônico de Pontuação)

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

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

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

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

Se o árbitro penalizar com pontuação negativa (Minus Point) ele deverá indicar a mesma em



frente à mesa e o mesário principal e cronometrista devem colocar a mesma no sistema eletrônico. A penalização será mostrada na tela, reduzindo 3 pontos do placar total de cada jurado (totalizando 9 pontos).

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

Art. 5.3.1 No caso de Empate (Eletrônico)

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

Art. 5.4 Diretiva 3 – Marcação de Pontos (usando contadores e fichas de marcação)

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

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

É obrigatório a utilização de contadores pelos jurados em torneios Continentais e Mundiais caso não haja a utilização de sistema eletrônico de pontuação. Ao final da luta, o jurado irá somar o total de pontos concedidos e declarar vencedor o lutador com maior pontuação na ficha na soma dos três round. O jurado deve circular o nome do vencedor.

- Soco 1 Click
- Chute no corpo 1 Click
- Rasteira levando ao oponente tocar o chão com qualquer parte do corpo que não sejam os pés 1 Click
- Chute na cabeça 1 Click
- Chute saltado no corpo 1 Click
- Chute Saltado na cabeça 1 Click

Art. 5.4.1 No caso de empate (Contadores e Fichas)

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

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



Tomadas essas ponderações, o jurado deve aplicar a Regra 5.3.1, ou seja, a vitória deve ir para o lutador que marcou mais pontos no último.

Art. 5.5 Usando o verso das Fichas de Pontuação:

Se o número de pontos marcados em um round for igual ou com uma diferença de 0-2 pontos a mais, o jurado deve usar o verso da ficha para marcar sua opinião sobre o round.

Art. 5.6 Diretiva 4 - Penalizações

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

1ª Advertência verbal - Feita sem interromper a luta

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

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

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

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

Art. 5.7 Critérios para pontuação negativa (minus point)

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

Art. 5.7.1 Infrações

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

As seguintes ações são consideradas faltas:

- Socar abaixo da cintura, prender, derrubar ou golpear com os cotovelos.
- Agarrar a perna do adversário.
- Cabecear, atacar com os ombros, cotovelos ou antebraços, estrangular o oponente, esmagar o rosto do oponente com braços ou cotovelos, empurrar a cabeça do oponente para fora das cordas.
- Golpear com as luvas abertas, com o interior das luvas ou com os pulsos.
- Acertar as costas do oponente, especialmente a base do pescoço, cabeça e rins.



WAKO Rules Ring sports Low Kick

- Golpear enquanto segurando as cordas ou utilizá-las indevidamente
- Deitar-se no ringue, agarrar o oponente pelo tronco ou parar de lutar.
- Atacar um oponente que esteja caído ou se levantando
- Clinche desnecessário
- Golpear puxando o oponente ou puxar o oponente para cima do golpe.
- Segurar o braço do oponente ou colocar um braço por baixo do braço do oponente.
- Abaixar a cabeça abaixo da cintura do oponente bruscamente de forma que seja perigoso para o mesmo.
- Usar meios artificiais para ganhar uma defesa passiva e cair intencionalmente para evitar um golpe.
- Usar linguagem agressiva e insultos durante a luta.
- Recursar-se a recuar depois do comando “BREAK”.
- Tentar golpear o oponente, imediatamente depois de “BREAK” e antes de recuar.
- Insultar ou ameaçar o Árbitro a qualquer momento
- Quando uma advertência para uma falta particular tenha sido administrada anteriormente, por exemplo, um clinche
- Cuspir o protetor bucal

Art. 6. No Chão

Um Kickboxer é considerado “no chão” se:

- Se ele tocar o chão com qualquer outra parte do corpo que não sejam os pés após um golpe ou sequência de golpes.
- Se ele ficar pendurado nas cordas desorientado após um golpe ou sequência de golpes.
- Se ele se encontrar para fora das cordas, parcial ou completamente, após um golpe ou sequência de golpes.
- Se, após um golpe violento, ele não caiu no chão ou nas cordas, mas está num estado de semiconsciência e na opinião dos Árbitros, não tem condição de continuar lutando.
- No caso de uma queda (KD), o Árbitro deve abrir contagem imediatamente. Quando um Kickboxer está no chão, seu oponente deve ir imediatamente para o corner neutro, indicado pelo Árbitro. Ele somente irá continuar a luta com seu oponente caído quando o mesmo estiver de pé e quando o Árbitro comandar a continuação da luta. Se o oponente não se dirigir para o corner neutro após comando do Árbitro, o mesmo irá parar a contagem até que a ordem seja executada. Feito isto, a contagem será resumida de onde parou.

Em todas as categorias o Knock Down deve ser contado como dois pontos, o que significa que o jurado irá pressionar o botão duas vezes quando ocorrer o Knock Down. Não importa qual foi a razão para abertura da contagem – soco, chute ou comportamento antidesportivo.

NOTA! Não é um ponto extra

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

Quando um Kickboxer cai ao chão devido a um golpe, a luta não irá continuar até que o



Árbitro conte até 8, mesmo que o lutador esteja pronto e apto a continuar a luta antes desse tempo. Caso o Kickboxer não levante as mãos o árbitro irá continuar a contagem até “10”, o round será encerrado e o nocaute será declarado (KO).

Se um Kickboxer estiver ao chão dado o final do round, o Árbitro irá continuar a contagem mesmo com o toque da campainha. Caso o Árbitro chegue a contagem até “10”, o Kickboxer será declarado perdedor por nocaute (KO).

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

Se ambos os Kickboxers caírem ao mesmo tempo, a contagem irá continuar até que pelo menos um deles ainda esteja no chão.

Aquele que levantar e se apresentar em condições de luta, será declarado vencedor por KO. Se ambos permanecerem ao chão depois de 10 segundos, a luta será finalizada e a decisão tomada considerando a pontuação concedida até o ocorrido. Vencerá aquele que estiver com mais pontos.

Caso estejam empatados, será declarado “NO CONTEST”, e nenhum dos lutadores avançará na chave.

Um Kickboxer que não voltar para a luta depois do intervalo perde a luta.

Art. 7. Procedimento após KO, RSC, RSC-H, Lesões

Se um lutador ferir-se na luta o médico é a única pessoa capacitada para julgar a situação e decidir se o lutador tem condições de continuar ou não. Se um Kickboxer permanecer inconsciente, somente o Árbitro e o médico responsável serão permitidos no ringue, a menos que o médico requisite ajuda extra.

Art. 7.1 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 sido 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. 7.2 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

Se um Kickboxer ou membro da delegação do país do Kickboxer se negar a acatar ao julgamento médico, o médico deve reportar por escrito o ocorrido ao Coordenador Geral indicando que todos os cuidados médicos foram negados e incorrem portanto ao Kickboxer e seu time. O resultado da luta e período de quarentena continuam válidos, entretanto.

Art. 8. Cumprimento ou toque de luvas (SHAKE HANDS)

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

Art. 9. Uso de Drogas

Qualquer droga ou substância ingerida pelo Kickboxer, que não esteja incluída em uma dieta normal do Kickboxer, é proibida. 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 antidopings 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. A WAKO adota as regras antidopings da WADA.

Art. 10. Liberação Médica

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

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

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

Não será permitido a um Kickboxer participar de uma luta caso tenha curativos em algum ferimento, corte, machucado, ulceração, laceração ou sangramento na cabeça ou face, incluindo orelhas e nariz. Ele pode ser liberado para lutar se a ulceração estiver protegida com *Collodion*. Esta decisão será tomada pelos médicos que examinarem o Kickboxer no dia da competição.

Art. 10.1 Suporte Médico

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

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

Art. 11. Limite de Idade do Kickboxer

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

Especificações para Veteranos para Esportes de Ringue: Qualquer lutador veterano (masculino ou feminino acima de 40 anos) que queira lutar na divisão Senior deve



apresentar laudo médico específico, contendo teste ergométrico, que declara que ele está apto a lutar e com estes requisitar liberação especial junto a CBKB.

Art. 12. Concordâncias

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

Art. 13. Nota!

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

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