

W.A.K.O. – F.R.A.M.C.

Regulament

Kick-Light



Cuprins

Art. 1. Definitie

Art. 2. Cantarul

Art. 3. Reguli de lupta

Art. 4. Comenzile competitiei

Art. 5. Tintele legale de lovire

Art. 6. Tintele ilegale de lovire (comportament si tehnici interzise)

Art. 7. Tehnici Legale

Art. 8. Punctajul

Art. 8.1 Punctele

Art. 8.1 Directiva 3 – acordarea punctelor (folosind sistemul electronic de punctaj)

Art. 8.2 Directiva 3 – acordarea punctelor (folosind clickerele si foile de punctaj)

Art. 8.3 In caz de egalitate (pe clickere)

Art. 8.3.1 Foile de arbitraj – verso

Art. 8.4 Decizia

Art. 8.5 Schimbarea deciziei

Art. 8.6 Acordarea punctelor

Art. 9. Incalcarea regulamentului

Art. 9.1 Minus puncte

Art. 9.2 Descalificarea

Art. 9.3 Iesirile

Art. 10. Numar de lovituri cu piciorul pe runda

Art. 11. Semnale de mana

Art. 12. Meciul

Art. 13. Oficiali

Art. 13.1 Arbitrul de centru si judecatorii

Art. 13.2 Arbitrii de centru

Art. 13.3 Puterea arbitrului de centru

Art. 13.4 Judecatorii

Art. 14. Accidentarile

Art. 15. Procedura dupa KO, RSC, RSC-H, accidentare

Art. 15.1 Procedura in caz de KO, RSC, RSC-H, accidentare

Art. 15.2 Proceura in caz de accidentari in general

Art. 16. Semnale de mana / Atingerea manusilor

Art. 17. Folosirea substantelor

Art. 18. Indicatii

Nota!

Art. 1. Definitie

Competitia de Kick-Light kickbox trebuie executata la fel cum si numele spune, cu **tehnici bine controlate**. In Kick Light sportivii lupta continuu pana la comanda arbitrului de centru STOP sau BREAK. Se folosesc tehnici din Full Contact, dar aceste tenici trebuie sa fie bine controlate cand sunt atinse tintelegale de lovire, atat cu pumnii cat si cu picioarele. Kick Light a fost creat ca un stagiulintermediar intre Semi Contact si Full Contact Kickbox. Se efectueaza contra cronometru. Arbitrul de centru nu judeca luptatorii, doar se asigura ca respecta regulile. Trei judecatori iau decizia pe un sistem electronic de scor sau pe clickere.

Art. 2. Cantarul

In timpul campionatelor Mondiale si Internationale, urmatoarele reguli trebuie respectate:

- Fiecare luptator va fi cantarit oficial o singura data, doar daca membrii conducerii decid altfel, WAKO trebuie sa notifice membrii dinainte. Kilogramele inregistrate cu aceasta ocazie vor fi finale. Este permis, cu toate acestea, ca reprezentantul unei tari care nu a ajuns la greutatea ideala in timpul cantarului oficial, sa fie pus la o alta categorie potrivita, cu conditia ca tara in cauza sa fi fost vacanta in acea categorie, iar cantarul sa nu se fi inchis. De asemenea este permis ca toate tarile sa poata inlocui un luptator cu altul, inainte de primul cantar si controlul medical, cu conditia ca in fiecare competitie unde inlocuirile sunt permise, luptatorul in cauza a fost inregistrat ca rezerva pentru acesta sau in orice alta categorie de greutate.
- Pentru detalii privind cantarirea sportivilor si procedurile vedeti capitolul doi din regulamentul WAKO, Sporturi Tatami / Reguli Generale.

Art.3. Regulele de lupta

Luptatorii vor intra pe tatami si vor atinge manusele. Dupa care vor pasi inapoi, se vor aseza in pozitia de garda si vor astepta comanda arbitrului de centru LUPTA.

Cand arbitrul va da comanda STOP, luptatorii se vor intoarce pe locul indicat, de unde au pornit lupta la inceput. La comanda BREAK, ambii luptatori vor face pas inapoi, iar apoi vor reintra in lupta.

Timpul se va opri doar la comanda arbitrului de centru, atunci cand comanda TIME catre masa oficiala. Timpul nu se opreste pentru a se acorda penalitati, doar daca arbitrul de centru considera ca este necesar. Arbitrul nu are voie sa vorbeasca cu luptatorii doar daca a oprit timpul.

Luptatorii pot avea un antrenor si un secund la colt in timpul meciului. Ambii trebuie sa ramana pe scaun in timpul meciului.

Nici un antrenor nu are voie sa intre pe tatami in timpul meciului si nici un antrenor nu are voie sa vorbeasca cu arbitrul de centru sau arbitrii judecatori. Nici un antrenor nu are voie sa comenteze sau sa faca remarci derogatorii. Un antrenor poate fii inlaturat in timpul meciului daca deranjeaza arbitrii sau oficialii.

Doar arbitrul de centru are dreptul sa opreasca timpul. Un luptator poate cere sa se opreasca timpul pentru a-si aranja echipamentul sau pentru a verifica o accidentare. Arbitrul de centru nu trebuie sa opreasca timpul daca acesta considera ca va lua avantajul celui alt luptator. **OPRIREA TAMPULUI TREBUIE FACUTA CAT MAI RAR.**

Daca, din orice motiv, lupta este oprita in timpul meciului, oriunde este oprita lupta pe tatami, trebuie sa inceapa cu ambii luptatori aproximativ din aceeasi pozitie.

Daca arbitrul considera ca un luptator foloseste opriri pentru a se odihni sau pentru a impiedica adversarul sa obtina avantaje, un avertisment va fi dat si luptatorul poate fii descalificat pentru intarzierea meciului sau refuzul de a lupta, doar dupa ce arbitrii vor discuta si decide.

Art. 4. Comenzile competitiei

ATINGETI MAUSILE – la inceputul luptei

LUPTA – pentru a incepe lupta sau dupa o intrerupere a meciului

BREAK – pentru a intrerupe o pozitie de corp la corp, dupa care fiecare luptator trebuie sa se retraga pentru a continua lupta

STOP – lupta este intrerupta imediat si se poate continua doar dupa ce arbitrul da o alta comanda

STOP TAMP – (formand litera T cu mainile) atunci cand arbitrul opreste meciul pentru orice motiv important.

Arbitrul de centru trebuie sa explice motivul pentru orice advertisement acordat

TIMP

- arbitrul de centru formeaza litera "T" cu palmele, pentru a da comanda la masa oficiala, celui care tine timpul sa puna pauza, pana cand arbitrul spune comanda LUPTA. Cand arbitrul de centru spune TAMP, trebuie sa spuna si motivul de ce a oprit meciul.

Arbitrul de centru va da comanda TIMP in urmatoarele ocazii:

- cand da un advertisement unui luptator (adversarul trebuie imediat sa mearga in coltul neutru);
- cand un luptator cere oprirea timpului ridicand mana dreapta (adversarul trebuie imediat sa mearga in coltul neutru);
- oriunde se opreste lupta pe tatami, trebuie sa porneasca cu ambii luptatori din aproximativ aceeasi pozitie;
- cand arbitrul considera ca este necesar sa corecteze echipamentul unui luptator;
- cand arbitrul vede ca un luptator este accidentat (timpul maxim pentru interventia doctorului este de 2 minute).

Art.5. Tinte legale de lovire

Urmatoarele parti ale corpului pot fi atacate folosind tehnicile legale:

Capul

- frontal si lateral

Corpul

- frontal si lateral

Picioarele

- coapsa (interior si exterior) se poate folosi si tibia

Picioarele

- doar pentru maturare (de la glezna in jos)

Art.6. Tinte ilegale de lovire (tehnici si comportament INTERZISE)

Este interzis:

- orice alt atac decat cele mentionat in sectiunea 7
- atac rau sau contact excesiv
- crestetul
- cadere la podea fara motiv
- spatele, coloana si rinichii
- varful umerilor
- gatul: frontal, lateral, spate
- sub centura (lovitura la testicule)
- continuarea luptei dupa comanda STOP, BREAK sau dupa ce se aude sunetul de sfarsit de runda
- intoarcerea cu spatele catre adversar, fuga sau caderile la podea intentionate
- toate tehnicile oarbe (unde sportivul nu se uita in tinta lovita), sau necontrolate in general
- ceafa
- atacul cu genunchii, coatele, tetsui (taisul mainii), lovirea cu capul, degetul mainii sau umarul
- wrestling sau coborarea sub nivelul taliei adversarului
- proiectarile
- atacarea adversarului care cade la podea sau care este deja la podea
- parasirea zonei de lupta (iesirile)
- ulei pe fata sau corp
- aruncarea protectiei dentare voluntar
- atacurile la sol: un sportiv nu poate ataca adversarul aflat la podea. Arbitrul de centru este responsabil cu oprirea meciului imediat cand unul din cei doi luptatori atinge podeaua cu orice alta parte a corpului in afara de picioare. Lovirea cu piciorul la cap sau corp a unui sportiv aflat la podea poate duce la minus puncte sau descalificare (arbitrii de colt decid prin majoritate).
- comportament ne sportiv. Un sportiv poate avea doar un advertisement, apoi procedura normala de penalizare urmand descalificarea. In cazul unui comportament brutal, sportivul poate fi descalificat sau poate primi minus punct la prima abatere, depinzand de gravitatea incalcarilor.
- **antrenorii si secunzii:**
 - o cearta neadecvata, comentarii la adresa arbitrilor referitor la decizie
 - o atacarea sau abuzarea verbala a oficialilor pe sau in afara suprafetei de lupta
 - o impingere, tinere fara scop, scuparea sau simularea a tuturor acestor actiuni vor duce la inlaturarea (chiar si permanenta) de pe suprafata sau evenimentului, in urma deciziei comitetului
 - o NOTA: incalcarea regulamentului poate, depinzand de gravitate, duce la minus puncte sau chiar descalificare

Art.7. Tinte legale de lovire

Lovituri cu piciorul

- frontale, laterale, prin intoarcere, lovituri carlig (doar cu talpa), lovituri ascendente, lovituri descendente (doar cu talpa), lovituri din saritura

Lovituri cu mainile

- toate loviturile din box

Picioarele, maturarile

- pentru a lua punct cu o maturare, cel care ataca trebuie sa ramana in picioare tot timpul. Daca in executia maturarii atacatorul atinge podeaua cu orice alta parte a corpului in afara de talpi, acesta nu va primi punct. Daca adversarul atinge podeaua cu orice alta parte a corpului in afara de talpi, doar atunci atacatorul va primi punct.

Tehnicile de brate si picioare trebuie folosite in egala masura pe perioada meciului in desfasurare.

Este extrem de periculoasa lovitura cu calcaiul; trebuie accentuat faptul ca atacatorul trebuie sa extinda piciorul in asa fel incat talpa sa fie cea care atinge tinta, atunci cand executa urmatoarele tehnici: lovitura de sus in jos, carlig (Ura Mawashi), carlig din intoarcere (Ushiro Ura Mawashi), toate loviturile din intoarcere si /sau saritura cu piciorul.

Art.8. Acordarea punctelor

O tehnica legala atinge o tinta. Lovitura trebuie sa fie legala, curata, controlata si cu contact.

Judecatorii trebuie sa vada cum lovitura atinge tinta.

Adaugarea punctelor bazate pe sunetul loviturii este interzis !

Luptatorul trebuie sa se uite in tinta atunci cand loveste. Toate tehnicile trebuie executate cu o putere rezonabila. Orice tehnica care doar atinge, sterge sau impinge adversarul nu va fi punctata!

Daca un sportiv sare pentru a ataca sau a se apara, trebuie sa aterizeze pe tatami cu ambele picioare pentru a fi punctat si sa isi mentina echilibrul (este interzis sa atinga podeaua/tatami cu orice alta parte a corpului in afara de talpi)

Scorul maxim : daca doi judecatori au scorul cu peste 15 puncte, atunci meciul va fi oprit in interesul ambilor luptatori.

Art.8.1 Punctele

- lovitura de pumn 1pt
- lovitura de picior pe coapsa 1pt
- lovitura de picior la corp 1pt
- maturare 1 pt
- lovitura de picior la cap 2pt
- lovitura de picior la corp din saritura 2pt
- lovitura de picior din saritura la cap 3 pt

Art.8.1 Directiva 3 - acordarea punctelor (folosind tabela electronica de punctaj WAKO)

Orice apasare de buton a mouseului de catre judecator, tabela va inregistra 1 punct. Punctele, incepand din prima runda, vor fi adaugate continuu de catre judecatori si vor fi vazute de toata lumea pe un ecran care va fi amplasat pe masa oficiala.

La sfarsitul luptei, castigatorul este cel care are punctajul mai mare.

Daca arbitrul de centru indica un advertisement, acesta va indica in fata judecatorilor si a mesei oficiale, iar cel care tine timpul va indica acest advertisement in tabela de scor. Atunci va aparea pe ecran catre public.

Daca arbitrul de centru indica un minus punct, acesta il va arata catre judecatori si masa oficiala, iar cel care tine timpul va indica acest fapt pe sistemul electronic de punctaj. Atunci se va vedea pe ecran cum punctajul va scadea cu 3 puncte din scorul total de la fiecare judecator (9 puncte).

Sistemul electronic arata timpul. In fiecare moment al luptei, toata lumea va sti situatia punctelor.

Art.8.2.1 In caz de egalitate

Daca meciul se termina, cu unul sau mai multi arbitrii, la egalitate (scor egal dupa toate rundele), pentru a determina un castigator, tabela electronica de scor va desemna un castigator automat celui care are mai multe puncte in ultima repriza

Folosirea advertisementelor și a minus punctelor: Selectează luptătorul cu mai puține advertisemente și minus puncte !!! Motivul este că acesta a avut o luptă curată și dreaptă. Judecătorii apasă butonul corect, indicând câștigătorul, atunci când seful de suprafață indică acest lucru.

Art.8.3 Directiva 3 - acordarea punctelor (folosind CLICKERELE și foile de arbitraj)

Pentru toate tehnicile legale (lovituri de pumn, lovituri de picior sau maturari), în mod clar aterizat pe țintele legale cu viteză, focalizare, echilibru și putere, judecătorul va nota inițial să dea puncte fiecărui luptător folosind clickerele. Scorul de clicker va fi înregistrat pe hârtie după fiecare rundă. Scorul va fi acumulat, iar câștigătorul va fi cel care are punctajul mai mare la finalul celor trei runde, pentru fiecare arbitru în parte.

Notă * toate meciurile se află pe un sistem de punctare continuă.

Este obligatoriu, dacă nu este disponibil un sistem digital, ca toți arbitrii să folosească clickere într-o competiție Continentală și Mondială.

La finalul meciului, judecătorul va însuma totalul punctelor date și va numi luptătorul câștigător care are numărul mai mare de puncte. Judecătorul trebuie să facă un cerc în jurul numelui luptătorului.

Art.8.4 În caz de egalitate (pe CLICKERE)

Dacă meciul se termină la egalitate (puncte egale după 3 runde), pentru a determina un câștigător, un judecător trebuie să țină cont de observațiile de pe tabela de scor WAKO în ordinea următoare.

Aceste remarci conform Scorecard-urilor WAKO sunt:

- Mai bine în ultima rundă
- Mai activ
- Mai multe lovituri
- O mai bună apărare
- Stil și tehnici mai bune

Art.8.4.1 Folosind partea din spate a foilor de arbitraj

Dacă numărul de puncte înscrise într-o rundă este egal, adică de la 0 la 2, mai mult, un judecător folosește secțiunea de remarci de pe spatele cardului de scoruri pentru a-și exprima opinia după fiecare rundă.

Art. 8.5 Decizii

Următoarele decizii ar putea pune capăt luptei:

- Scorul maxim
- Dacă doi judecători au concursul + 15 pt, atunci concursul este oprit în interesul ambilor concurenți.
- Câștigător la puncte
- Câștigător prin descalificarea adversarului
 - în cazuri dificile, arbitru poate, de asemenea, să anuleze o descalificare fără a fi avertizat în prealabil, dar numai după consultarea judecătorilor săi.

De exemplu:

- face adversarul KO printr-o lovitură necontrolată la cap sau un atac rău intenționat
 - pentru o lovitură excesivă și continuă după comanda "STOP"
 - prin comportament extrem de NE sportiv al unui luptător, cum ar fi insultarea arbitrului, adversarului, antrenorii.
 - afișarea unui comportament prea agresiv.
 - câștigător prin neprezentarea adversarului WO
 - iesiri excesive
 - câștigător prin oprirea luptei (arbitru oprește lupta, RSC)
- o avertizare oficială poate fi dată numai printr-o decizie de majoritate a judecătorilor.**

O luptă poate fi oprită dacă luptătorul nu poate lupta sau se poate apăra și dacă celălalt luptător are o superioritate sportivă totală. Arbitru decide cine este câștigătorul. Dacă lupta este oprită deoarece un luptător este rănit, atunci oficialii trebuie să ia o decizie conform art. 15 din prezentul Regulament.

Art. 8.6 Schimbarea unei decizii

Toate deciziile publice sunt definitive și nu pot fi modificate decât dacă sunt convenite de comitetul de apel. (Articolul de referință 1.1 reguli generale)

- Greseli clare și fundamentale care au apărut la calcularea punctelor sunt descoperite
- Unul dintre judecători declară că a făcut o greșeală și a schimbat scorurile luptătorilor

- Există încălcări evidente ale regulilor WAKO

Președintele Tatami Sports, cu ajutorul Consiliului Executiv WAKO, va rezolva imediat toate protestele. După discuții, președintele Consiliului Tehnic WAKO va anunța rezultatul oficial.

Art. 8.7 Acordarea punctelor

La atribuirea punctelor, trebuie respectate următoarele reguli:

Directiva 1 - privind efectele pozitive

- în timpul fiecărei runde, un judecător va marca scorul respectiv pentru fiecare Kickboxer, în funcție de numărul de lovituri controlate tehnic pe care le-a primit fiecare. Pentru a număra un pumn sau un picior, lovitura nu trebuie să fie blocată, chiar parțial deviata sau oprită. Valoarea loviturilor înregistrate într-o luptă va fi luată în considerare prin clic sau digital la sfârșitul fiecărei runde și garantată Kickboxer-ului, în funcție de gradul său de superioritate.

Loviturile date de un Kickboxer nu vor fi luate în considerare:

- Dacă acestea sunt contrare regulamentului
- Dacă aterizează pe brațe
- Dacă sunt slabe și nu provin de la picioare, corp sau umeri.

Directiva 2 - privind incalcarile regulamentului

În fiecare rundă, un judecător nu poate penaliza fiecare încălcare a regulamentului pe care o vede, indiferent dacă arbitru a observat sau nu. Trebuie să-i aducă atenția arbitru asupra acestei încălcări. Dacă arbitru dă orice fel de avertizare unui luptător, judecătorii trebuie să noteze, scriind W pe coloana Fouls de pe foaia de punctaj, dar asta nu înseamnă un punct minus direct către celălalt luptător. Atunci când arbitru decide să dea un punct minus unui luptător, oficialul mesei va depuncta luptătorul așa cum indica arbitru, în cazul clickerelor, fiecare arbitru va adăuga 3 puncte celuilalt luptător.

Pentru toate descrierile detaliate, a se vedea Art. 8.2. Sistemul de punctare.

Art. 9. Infrațiuni - Incalcarile ale regulamentului

Avertizările date colțului unui luptător sunt interzise.

Un arbitru poate, fără oprirea luptei, să dea o prudență unui Kickboxer în orice moment. Dacă dorește să avertizeze un Kickboxer, el va opri lupta și va anunța infrațiunea. El o va arăta celor trei judecători, arătând cu degetul luptătorul care este de vina.

Următoarele acțiuni sunt considerate incalcarile ale regulamentului:

- lovirea sub centura, agatarea, împiedicarea, și lovirea cu genunchii sau coatele.
- lovirea cu capul, umerii, antebrațele și coatele, strangularea adversarului, zdrobind fața cu brațul sau cotul, împingând înapoi adversarul;
- lovirea cu mânușile deschise, cu interiorul mânușilor, cu încheietura mâinii.
- lovirea spatelui adversarului, în special pe gât, ceafa și rinichi.
- stand culcat pe jos, wrestling refuzul luptei
- agatarea
- ținerea
- atacul unui adversar care se află la podea sau când se ridică
- clinch fără motiv
- lovirea în timp ce tine adversarul, **sau trăgând adversarul în lovitură.**
- agatarea sau ținerea brațului adversarului sau plasând un braț sub brațul adversarului.
- dintr-o dată coborând capul sub centura adversarului într-un mod care ar fi periculos pentru acesta din urmă.
- folosirea mijloacelor artificiale pentru apărarea pasivă și căderea intenționată, pentru a evita o lovitură.
- folosirea limbajului insultător și agresiv în timpul unei runde.
- refuzul retragerii după comanda "BREAK".
- încercarea de a da o lovitură adversarului imediat după o comandă "BREAK" și înainte de a se retrage.
- atacul sau insultarea arbitru în orice moment
- atunci când un avertisment pentru un anumit fault a fost administrat, de exemplu, un clic
- comportamente necorespunzătoare ale unui antrenor sau secund

Arbitrul nu va avertiza luptatorul din nou pentru aceeași infracțiune. Un avertisment oficial va urma a treia oară pentru același fault. Dacă un arbitru consideră că o infracțiune a fost săvârșită fără știrea sa, va trebui să consulte judecătorii.

Art. 9.1 Minus puncte

Criteriile pentru minus puncte, date numai de arbitru, după avertismentele anterioare (2):

- Stilul de luptă necurat
- Clinch constant
- scaderi de nivel permanente și continue, întoarcerea spatelui
- Prea puține tehnici de picior
- Contact excesiv
- KO greu
- Orice încălcare gravă a regulilor

Reguli de Ieșire

- | | |
|------------|---|
| 1st IESIRE | Minus -1 Punct dat verbal comunicat sportivului / antrenorului cu semnal de mână |
| 2nd IESIRE | Minus -1 Punct dat verbal comunicat sportivului / antrenorului cu semnal de mână |
| 3rd IESIRE | Minus -1 Punct dat verbal comunicat sportivului / antrenorului cu semnal de mână |
| 4th IESIRE | Descalificarea comunicată verbal sportivului / antrenorului cu semnalul de mână corespunzător |

Încălcarea regulilor (altele decât ieșirile)

- 1 Avertisment verbal - Avertisment discreționar (se poate trece la prima avertizare oficială dacă este justificată)
- 1 Încălcarea oficială - Avertisment oficial comunicat verbal sportivului / antrenorului cu semnal de mână
- 2 Încălcarea oficială - Avertisment oficial -1 punct de penalizare dat verbal comunicat sportivului / antrenorului cu semnal de mână
- 3 Încălcarea oficială - Avertisment oficial -1 punct de penalizare dat verbal comunicat sportivului / antrenorului cu semnal de mână
- 4 Încălcarea oficială - Descalificare Verbal comunicată atletului / antrenorului cu semnalul de mână corespunzător

Art. 9.2 Descalificarile

Dacă se cere descalficarea, arbitrul se va consulta cu judecătorii și cu observatorul zonei pentru a se asigura că toate procedurile adecvate sunt folosite înainte de a descalca luptătorul care are ofensa.

Art. 9.3 IESIRILE

Iesirile din zona de luptă.

Dacă un luptător părăsește zona (IESIRE) **fără a fi împins, lovit sau KO** de adversar, aceasta va fi văzută ca o "ieșire voluntară" și va primi un avertisment din partea arbitrului. La a treia ieșire, luptătorul va pierde un punct. La a patra oară, luptătorul care părăsește zona va fi descalficat. Dacă Kickboxer luptă pe marginea Tatami, Arbitrul nu trebuie să oprească lupta pentru a împiedica luptătorii de la ieșire.

Pasirea afara (IESIRE) înseamnă trecerea în afara liniei indicate, chiar și cu un singur picior.

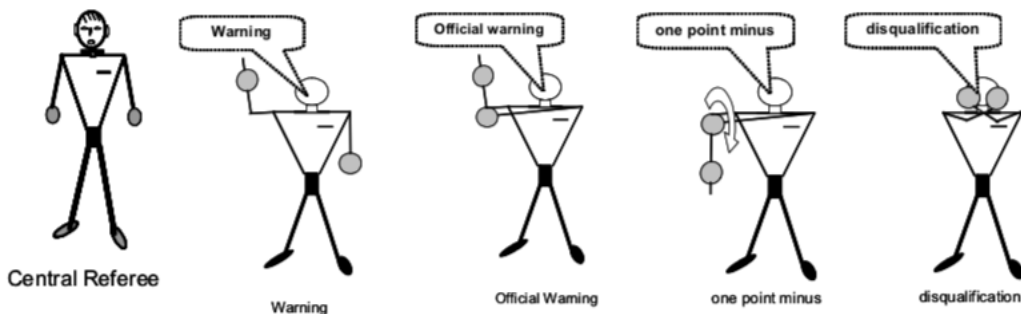
Pasirea pe linie nu trebuie considerată ieșire. Întreagul picior trebuie să se afle în afara zonei desemnate. Dacă luptătorul este împins de celălalt luptător sau dacă a ieșit în afara liniei ca urmare a unei lovituri, nu este clasificat ca o ieșire voluntară.

Avertismentele pentru părăsirea zonei vor fi păstrate separate față de Avertismente pentru alte infracțiuni.

Art. 10. Numarul de lovituri de picior pe runda

În Kick-Light nu există nici o limită a numărului de lovituri, deoarece luptătorii marchează puncte diferite în funcție de tehnica pe care o folosesc, ca în semi-contact. Desigur, luptătorii sunt rugați să folosească atât lovituri, cât și lovituri, iar accentul trebuie pus pe ambele. Avertismentul (și, prin urmare, avertismentele oficiale) ar trebui să fie acordat, totuși, luptătorului care nu folosește lovituri de picior în mod corespunzător

Art. 11. Semnalele de mana



Art. 12. Meciul

Un antrenor și secundul, care trebuie să respecte următoarele reguli, pot ajuta fiecare luptător:

- Numai antrenorul și secundul pot fi la Tatami în timpul pauzelor.
- **Nici un sfat, ajutor sau încurajare nu pot fi oferite luptătorului în timpul rundei**
- Secundul poate renunța la luptă în numele luptătorului său și poate, de asemenea, dacă luptătorul este în dificultate, să arunce prosopul sau buretele în Tatami.
- În timpul meciului, nici antrenorul, nici secundul nu trebuie să fie pe tatami. Acestia trebuie să înlăture, înainte de fiecare rundă, prosoapele sau gălețile etc.
- Orice antrenor, secund sau oficial, care încurajează sau îi determină pe spectatori să dea semne de sfat, precum și să încurajeze un sportiv în timpul unei runde, poate fi suspendat din funcția sa pentru competiția în desfășurare.
- Un antrenor sau secund care încalcă regulile poate primi un avertisment sau poate fi descalificat de către arbitru pentru comportament rău voitor și să fie refuzat să acționeze ca un asistent antrenor sau antrenor pentru restul competiției.

Art. 13. Oficialii

Pentru Reguli Generale și toate detaliile, vezi capitolul 2

<http://www.wakoweb.com/en/page/wako-rules-and-regulations/32/>

Art. 13.1 Arbitrii de centru și judecătorii

Trei judecători WAKO, care vor fi așezați de partea Tatami departe de spectatori, trebuie să califice fiecare meci. Fiecare dintre cei trei judecători trebuie să fie așezat în trei colțuri ale zonei de luptă.

În cazul în care observatorul / organizatorul nu poate aplica instrucțiunile menționate mai sus din cauza unor circumstanțe speciale, acesta va găsi o soluție care va asigura neutralitatea și imparțialitatea funcționarilor desemnați, urmată de un raport prompt către comitetul de arbitri.

Art. 13.2 Arbitrii de centru

La sfârșitul unui meci, adună și verifică foile de scor a celor trei judecători. După verificare, el trebuie să le predea Observatorului din zonă sau, în cazul în care acesta este absent, să-l trimită speakerului.

Când este anunțat câștigătorul, arbitru trebuie să ridice brațul câștigătorului. El trebuie să indice luptătorilor, prin semne sau gesturi corespunzătoare, orice încălcare a Regulamentului.

De asemenea, trebuie să:

- Controleze întreaga luptă

Art. 13.3 Puterile arbitrilor de centru

Un arbitru poate:

- Opre o luptă în orice moment dacă consideră că este prea unilateral și în interesul sănătății și siguranței ...
- Opre o luptă în orice moment dacă unul dintre sportivi a suferit o lovitură neautorizată sau a fost rănit sau dacă el consideră că un luptător nu poate continua.
- Opre o luptă în orice moment dacă vede că luptătorii se comportă într-un mod "nesportiv". Într-un astfel de caz, el trebuie să descalifice unul sau ambii sportivi.
- Avertiza un luptător sau opre meciul și da un punct minus sau un avertisment unui sportiv pentru o infracțiune.
- Descalifica un antrenor sau un secund care a încălcat regulamentul sau avertiza un luptător pentru infracțiuni
- Descalifica, cu sau fără avertisment, un luptător care a săvârșit o infracțiune, după discuția cu judecătorii
- Interpreta regulile atâta timp cât acestea sunt aplicabile sau compatibile cu lupta care are loc sau, într-un moment special, decide o mișcare care nu apare în reguli.
- Dacă un luptător încalcă regulile, dar nu merită neapărat o descalificare, Arbitrul trebuie să oprească lupta și să-l avertizeze pe acesta de un fault. Înainte de avertizare, arbitrul trebuie să ordone luptătorului să se oprească din a lupta. Avertismentul trebuie să fie dat în mod clar, astfel încât Kickboxer să înțeleagă motivul și cauza pedepsei. Arbitrul trebuie să transmită fiecărui judecător semnalul că a fost dat un anumit avertisment și să arate în mod clar care luptător a fost pedepsit. După ce a dat avertismentul, arbitrul ordonă luptătorului să se bată din nou, prin comanda LUPTA. Dacă un luptător a primit 4 avertismente oficiale în același meci, el este descalificat.

Art. 13.4 Arbitrii Judecători

Fiecare judecător trebuie să ia în considerare în mod independent meritele celor doi luptători și să aleagă câștigătorul în conformitate cu regulamentele.

În timpul meciului, nu va vorbi cu luptătorii, cu alți judecători sau cu altcineva, cu excepția arbitrilor. El poate, dacă este necesar, la sfârșitul unei runde, să notifice arbitrul despre orice incident pe care la ratat, de exemplu pentru a-i spune despre comportamentul necorespunzător al unei secunde etc.

Un judecător va marca numărul punctelor acordate fiecărui luptător pe foaia de înscriere, iar în decursul competițiilor profesionale decizia sa va fi anunțată publicului la sfârșitul meciului.

În timpul unei runde, judecătorul va folosi partea din spate a tabelului de scoruri pentru a înregistra numărul de lovituri pe care le vede, fie printr-un număr, fie prin numere de linii. Luptătorul roșu din colț este pe partea stângă, iar luptătorul cu colț albastru este întotdeauna în partea dreaptă, pe ambele părți ale foii de scor. Punctele / înregistrările trebuie înregistrate separat pentru fiecare rundă.

El nu va părăsi locul său până când decizia nu a fost anunțată.

În timpul meciului, un judecător trebuie să folosească clickere.

Art. 14. Accidentările

În cazul unei vătămări a unuia dintre concurenți, meciul va fi oprit doar suficient timp pentru medic / doctor pentru a decide dacă luptătorul rănit sau nu poate continua. Odată ce Medicul / Doctorul ajunge în Tatami, **va avea doar două minute pentru a decide** dacă prejudiciul necesită tratament. Toate tratamentele trebuie completate în două minute.

Dacă vătămarea este gravă, trebuie să fie tratată de Medici / Doctor la datorie, care este singurul care poate spune dacă meciul trebuie încheiat.

Dacă meciul trebuie oprit din cauza unui accident, arbitrul și cei doi judecători trebuie să decidă:

Cine a cauzat rănirea?

- Dacă a fost sau nu o vătămare intenționată
- Dacă a fost sau nu vina luptătorului rănit
- Dacă prejudiciul a fost sau nu cauzat de o tehnică ilegală
- Dacă nu au existat încălcări ale regulilor de către luptătorul neînvingător, acest luptător va câștiga
- Dacă a existat o încălcare a regulilor de luptător neaccidentat, luptătorul rănit câștigă prin descalificare
- Dacă luptătorul rănit este declarat potrivit pentru a continua de către Medic / Doctor, atunci lupta va relua
- Procedura după KO, RSC, RSC-H, accidentari

Dacă un luptător se rănește într-o luptă, medicul este singura persoană care poate evalua circumstanțele.

Dacă un Kickboxer rămâne inconștient, numai arbitrul și medicul responsabil vor fi lăsați să rămână pe tatami, cu excepția cazului în care medicul are nevoie de ajutor suplimentar.

Art. 15. Procedura dupa KO, RSC, RSC-H, accidentari

Dacă luptătorul rănit este declarat potrivit pentru a continua de către Medic / Doctor, atunci lupta va relua. Dacă un luptător se rănește într-o luptă, medicul este singurul care poate evalua circumstanțele.

Dacă un luptător rămâne inconștient, numai arbitru și medicul responsabil vor fi lăsați să rămână în tatami, cu excepția cazului în care medicul are nevoie de ajutor suplimentar.

Art. 15.1 Procedura in caz de KO, RSC, RSC-H, accidentari

Sportivul rănit va fi declarat câștigător (descalificarea adversarului), medicul trebuie să decidă imediat dacă luptătorul rănit poate continua în turneu.

Un Kickboxer care a fost eliminat din cauza unei lovituri la cap în timpul luptei sau dacă arbitru a oprit lupta din cauza traumatismului sever al capului care îl împiedică să continue, va fi examinat de un medic imediat după aceea și va fi însoțit de spital de ambulanță în serviciu sau de orice alt loc adecvat. Un Kickboxer care a fost eliminat din cauza unei lovituri de cap în timpul luptei sau dacă arbitru a întrerupt lupta din cauza traumatismelor severe ale capului care îl împiedică să continue, nu va fi permis să participe la un alt concurs sau meci pentru o perioadă de cel puțin 8 săptămâni după KO.

Un Kickboxer care a fost eliminat din cauza unei lovituri de cap în timpul luptei sau dacă arbitru a oprit lupta din cauza traumatismelor severe ale capului care îl împiedică să continue, de două ori într-o perioadă de 3 luni, nu va avea dreptul să ia parte într-un alt concurs sau luptă pentru o perioadă de cel puțin 3 luni după al doilea KO sau RSC-H.

Un Kickboxer care a fost eliminat din cauza unei lovituri de cap în timpul luptei sau dacă arbitru a oprit lupta din cauza traumatismului sever al capului care îl împiedică să continue trei perioade consecutive într-o perioadă de 12 luni nu va fi acordat să participe la un concurs sau la un meci pentru o perioadă de un an de la al treilea KO sau RSC-H.

Pentru a menționa mai sus perioadele de carantină, medicul la locul respectiv poate extinde perioada de carantină, dacă este necesar. De asemenea, medicii la spital din cauza testelor / scanării capului pot continua să extindă perioada de carantină.

O perioadă de carantină înseamnă că un Kickboxer nu poate participa la niciun concurs în kickboxing, indiferent de disciplină. Perioadele de carantină sunt "perioade minime" și nu pot fi anulate chiar dacă o scanare a capului nu prezintă vătămări vizibile.

Arbitru va declara juriului și judecătorilor să marcheze KO sau RSC-H sau RSC pe foile lor de scor, atunci când arbitru sau arbitru a oprit meciul datorită incapacității Kickboxers de a relua lupta din cauza loviturilor de cap. Același lucru trebuie raportat de arbitru șef de serviciu în acel inel de pe WAKO SPORT PASS al luptătorului. Acesta este și rezultatul oficial al luptei și nu poate fi anulat.

Înainte de a relua kickboxing-ul după o interdicție, așa cum este descris în paragrafele de mai sus, un Kickboxer va trebui, după un examen medical special, să fie declarat apt să participe la concurs de un medic sportiv.

Când este înregistrat un KO sau un RSC-H, un Kickboxer trebuie să obțină o scanare CT a capului.

Art. 15.2 Procedura in caz de accidentari in general

În caz de leziuni în afara KO sau RSC-H, medicul poate acorda o perioadă minimă de carantină și poate recomanda tratament la spital.

Un medic poate cere imediat tratament la spital

Art. 16. Îndepărtarea / atingerea manusilor

Înainte și după un meci, sportivii vor atinge manusile ca un semn de sportivitate și rivalitate prietenoasă, în conformitate cu reglementările privind kickboxing-ul. Atingerea manusilor mâinilor are loc înainte de a începe prima rundă și după luarea deciziei. Nu este permisă atingerea mânușilor între runde.

Art. 17. Utilizarea medicamentelor

Orice medicament sau substanță chimică ingerată de un Kickboxer, care nu este inclusă în dieta normală Kickboxers, este interzisă. Orice Kickboxer sau un funcționar care încalcă acest cod poate fi descalificat sau suspendat de WAKO.

Orice Kickboxer care refuză să se supună unui examen medical sau unui test doping după o bătaie, pentru a verifica dacă nu a încălcat această regulă, poate fi descalificat sau suspendat. Același lucru se va întâmpla și pentru un oficial care încurajează un astfel de refuz.

Utilizarea anesteziilor locale este permisă, cu acordul unui medic din cadrul Comitetului medical. WAKO se referă la și adoptă regulile dopajului WADA

Art. 18. Indicație

Pentru o mai mare lizibilitate, textul folosește pronumele masculine pe tot cuprinsul. Cu toate acestea, toate referințele la persoane se aplică ambelor sexe.

Artă. 19. Notă!

Pentru o mai mare lizibilitate, textul folosește pronumele masculine pe tot cuprinsul. Cu toate acestea, toate referințele la persoane se aplică ambelor sexe. Aceste reguli vor rămâne în vigoare cel puțin doi ani începând cu data de 28 aprilie 2011 Până la reuniunea consiliului WAKO din aprilie 2013 Aceste reguli vor rămâne în vigoare cel puțin doi ani începând cu 27 aprilie 2012 Până la următoarea ședință a Comitetului permanent WAKO, aprilie 2014. Nu sunt permise modificări fără aprobarea Comitetului permanent PRIOR WAKO.