



Regulament
Semi Contact



Regulament Semi Contact WAKO

Cuprins

Art. 1. Definiție	pag 3
Art. 2. Regulile luptei	pag 3
Art. 3. Comenzile competiției	pag 3
Art. 4. Zonele de lovire legale	pag 4
Art. 5. Zonele de lovire ilegale	pag 4
Art. 6. Tehnicile legale	pag 4
Art. 6.1 Notă specială	pag 4
Art. 7. Tehnicile și acțiunile ilegale	pag 4
Art. 8. Criteriile de punctare	pag 5
Art. 8.1 Decizii pe care le pot lua judecătorii și arbitrul de centru (Punctaje)	pag 5
Art. 8.1.1 Punctaje	pag 6
Art. 8.1.2 Niciun scor sau niciun punct	pag 6
Art. 8.2 Punctaje	pag 6
Art. 8.2.1 Acordarea punctajelor	pag 6
Art. 8.2.2 Alte reguli privind acordarea punctajelor	pag 7
Art. 9. Penalități – Ieșiri (Avertismente, Descalificări și Ieșiri	pag 7
Art. 9.1 Descalificări	pag 7
Art. 9.2 Ieșiri	pag 7
Art. 10. Semnele făcute cu mâna	pag 8
Art. 11. Încălțările regulamentului	pag 8
Art. 12. Oprirea meciului (Time-out)	pag 9
Art. 12.1 Motive pentru Time-out	pag 9
Art. 13. Accidentări	pag 9
Art. 13.1 Cine a cauzat accidentarea?	pag 9
Art. 14. Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H și a accidentărilor	pag 10
Art. 14.1 Procedura urmată în cazul accidentărilor în general	pag 10
Art. 15. Competițiile pe echipe și pentru Grand Champion	pag 10
Art. 15.1 Grand Champion	pag 10
Art. 15.1.1 Regulamentul pentru Competițiile de Grand Champion	pag 10
Art. 15.2 Competiția pe echipe	pag 11
Art. 15.2.1 Campionatele mondiale și europene	pag 11
Art. 15.2.2 Excepții în cazul Echipelor la Cupele Mondiale și Internaționale Open	pag 11
Art. 16. Atingerea manșurilor	pag 11
Art. 17. Utilizarea drogurilor	pag 12



Art. 1. Definiție

Semi-contact-ul este o disciplină de luptă unde doi sportivi se luptă cu scopul de a obține un punctaj mai mare, folosind tehnici legale controlate, date cu viteză, și care ating ținta. Principalele caracteristici ale semi-contact-ului sunt precizia, tehnica și viteza. Competiția de semi-contact, în adevăratul sens al cuvântului, trebuie să folosească lovituri foarte bine controlate. Este o disciplină tehnică, ce pune accent atât pe loviturile de pumn cât și pe cele de picior.

La fiecare punct valid (se acordă un punctaj atunci când o tehnică validă atinge o țintă validă, cu o parte a pumnului sau a piciorului permisă), arbitrul de centru oprește meciul și în același timp cei doi judecători arată în direcția luptătorului care este punctat, cu ajutorul degetelor, numărul de puncte pe care i le acordă.

Art. 2. Regulile luptei

Luptătorii vor intra pe tatami și vor atinge mânușile. Apoi se vor retrage puțin, vor intra în poziția de luptă și vor aștepta comanda “LUPTĂ” a arbitrului.

Timpul se va opri doar la comanda arbitrului, atunci când acesta va striga “TIMP” și se va uita spre masa oficială a suprafeței respective. Timpul nu se va opri la acordarea punctelor, sau a penalităților, decât atunci când arbitrul consideră acest lucru necesar. Arbitrul nu are voie să se adreseze luptătorilor în timpul meciului, decât după oprirea cronometrului.

Un luptător poate să aibă un antrenor și un secund în colțul său în timpul meciului. Amândoi trebuie să rămână în colțul antrenorului pe tot parcursul meciului. Niciun antrenor nu are voie să intre pe suprafața de luptă în timpul meciului și niciun antrenor nu are voie să interacționeze cu arbitrul de centru sau cu judecătorii. Niciun antrenor nu are voie să facă remarci vis-a-vis de arbitrul de centru sau de judecători.

Numai arbitrul de centru poate opri timpul. Un luptător poate cere oprirea cronometrului pentru a-și aranja echipamentul sau pentru a verifica o accidentare. Arbitrul de centru nu trebuie să oprească meciul dacă este de părere că acest lucru dezavantajează celălalt sportiv. Oprirea timpului se va face cât mai rar posibil.

Dacă arbitrul de centru este de părere că un luptător folosește opririle pentru a se odihni sau a-l împiedica pe adversar să înscrie, se va da o advertizare, și după consultarea cu judecătorii, sportivul poate fi descalificat pentru întârzierea meciului sau refuzul de a lupta.

După comanda “STOP”, a arbitrului de centru, luptătorii trebuie să se întoarcă la punctul din care au plecat și meciul va fi reluat după comanda “LUPTĂ”.

Art. 3. Comenzile competiției

▪ TIMP

Formarea literei T cu mâinile, pentru a da ordin cronometrului să oprească timpul până la comanda LUPTĂ a arbitrului de centru. Atunci când acesta spune TIMP, trebuie să spună și motivul pentru care oprește cronometrul.

Arbitrul de centru va da comanda TIMP în următoarele situații:

- Când acordă avertismente unul luptător (al cărui adversar trebuie să se ducă imediat într-un colț neutru)
- Atunci când un luptător cere oprirea timpului prin ridicarea mâinii drepte (adversarul său trebuie să se ducă imediat într-un colț neutru)
- Când arbitrul de centru observă că este necesar ca un luptător să-și corecteze echipamentul sau uniforma
- Când arbitrul de centru observă că un luptător s-a accidentat (timpul maxim pentru intervenția doctorului este de 2 minute pentru seniori și juniori și 1,5 minute pentru băieți/fete și cadeți)

▪ STOP

Regulament Semi Contact WAKO

Meciul este oprit imediat și luptătorii trebuie să se așeze la punctul de pornire de pe tatami. Meciul pornește la comanda “LUPTĂ” a arbitrilor de centru.

- **LUPTĂ**
Se folosește pentru pornirea meciului.
- **NICIUN PUNCT**
Atunci când nu există o majoritate în ceea ce privește scorul, arbitrul de centru, după oprirea meciului declară “niciun punct” și încrucișează mâinile în fața sa.
- **PUNCT**
Atunci când există o majoritate în ceea ce privește scorul, arbitrul de centru, după oprirea meciului, declară “punct” pentru luptătorul care a punctat.
- **ATINGEȚI MĂNUȘILE**
Se folosește la începutul și la sfârșitul meciului.

Art. 4. Zonele de lovire legale

Pot fi atacate următoarele părți ale corpului, folosind tehnici legale:

- **Cap**
Față, laterale, spate și frunte
- **Trunchi**
Față și laterale
- **Picioare**
Doar cât ține botoșelul (sunt permise doar secerările)

Art. 5. Zonele de lovire ilegale

- Creștetul capului
- Spatele trunchiului (ficat și splină)
- Partea de sus a umerilor
- Gât: partea din față, din spate și lateralele
- Mai jos de centură (cu excepția secerărilor)

Art. 6. Tehnicile legale

- Lovituri de picior
Frontale, laterale, în spate, circulare, prin agățare (doar cu talpa), ascendente, prin balans (doar cu talpa), prin săritură, prin întoarcere
- Lovituri de pumn
Directe, cu dosul pumnului, cu dosul pumnului prin întoarcere, cu interiorul mâinii, croșeu
- Secerări
Pentru a obține punctaj în cazul unei secerări, cel care atacă trebuie să rămână în picioare. Dacă în timpul execuției unei secerări, cel care atacă atinge tatami cu orice parte a corpului în afară de tălpi, nu se va acorda niciun punct. Se va puncta atunci când adversarul acestuia atinge tatami cu orice parte a corpului în afară de tălpi.

Art. 6.1 Notă specială

Este extrem de periculos să lovești cu călcâiul. Trebuie să se sublinieze foarte clar faptul că trebuie să extinzi piciorul în așa manieră încât să lovești cu talpa atunci când execuți lovituri de picior prin balans, prin agățare, sau circulare prin întoarcere.

Art. 7. Tehnicile și acțiunile ilegale

- Atacul cu orice altă tehnică decât cele menționate la art. 6
- Evitarea sau refuzul de a lupta
- Căderea sau aruncarea la podea fără motiv
- Părăsirea suprafeței de luptă (ieșirile)

Regulament Semi Contact WAKO

- Atacul cu răutate, sau contactul excesiv
- Comportamentul nesportiv. Un luptător va avea un singur avertisment, apoi vor urma procedurile normale pentru penalizare și descalificare. Totuși, în funcție de gravitatea primei ofense, sportivul poate fi descalificat fără a i se mai acorda un avertisment sau o penalizare.
- Prinderea / ținerea nu sunt permise
- Atacul sau abuzul verbal al oricărui oficial fie că acesta este sau nu pe tatami. Împingerea, prinderea fără niciun motiv, scuipatul sau intenția de a face aceste lucruri, va duce imediat la descalificare. În cazul în care oricare dintre aceste lucruri sunt făcute de un luptător penalizat sau de antrenorii acestuia, persoana în cauză poate fi dată afară din sala de competiție, anunțându-se totodată și Comitetul de Arbitrii WAKO.
- Atacul atunci când adversarul se află la podea
Un luptător nu își poate ataca adversarul aflat la podea. Arbitrul de centru este responsabil cu oprirea meciului imediat ce unul dintre sportivi atinge podeaua cu orice parte a corpului în afară de tălpi. Atacul la capul sau la corpul unui adversar aflat la podea poate duce la minus un punct sau la descalificarea sportivului (arbitrii vor decide prin majoritate)
- Toate tehnicile oarbe și necontrolate
- Aplecarea mai jos de centură

Art. 8. Criteriile de punctare

Se va puncta orice tehnică legală ce atinge o țintă permisă, creând un contact cu o forță “rezonabilă”, și care dă dovadă de concentrare, viteză și echilibru. Zonele permise de lovire ale mâinii sau piciorului trebuie să atingă clar și controlat ținta. Arbitrul de centru și judecătorii trebuie să vadă cum lovitura atinge ținta. Acordarea punctelor pe baza sunetului produs de lovitură nu este permisă. Luptătorul trebuie să se uite la țintă atunci când execută lovitura.

Toate loviturile trebuie să fie folosite cu o forță “rezonabilă”. Orice lovitură care doar atinge, șterge sau împinge adversarul, nu va fi punctată.

Dacă un luptător sare în aer pentru a ataca, el trebuie să aterizeze în interiorul suprafeței pentru a fi punctat, și trebuie să-și mențină echilibrul. (Nu este permisă atingerea podelei cu nicio parte a corpului în afară de talpă.)

Dacă un luptător își pierde echilibrul din cauza propriei sale instabilități, după ce a atins o țintă validă cu o tehnică permisă, și atinge podeaua cu orice parte a corpului în afară de talpă, atunci acesta nu va fi punctat.

Dacă un luptător își pierde echilibrul după ce atins o țintă validă cu o tehnică permisă, dar nu din vina sa (a fost împins, sau i s-a pus piedică), atunci acesta va fi punctat.

Art. 8.1 Decizii pe care le pot da judecătorii și arbitrul de centru (Punctaje)

Arbitrul de centru și judecătorii vor da decizii numai pe baza a ceea ce au văzut ei. Nimeni nu poate schimba decizia unui judecător sau a unui arbitru de centru. Chiar dacă aceștia fac o greșală, Arbitrul Șef responsabil de suprafața respectivă (unul dintre cei doi arbitri șef) nu poate schimba decizia respectivă, dar poate schimba arbitrul de centru sau judecătorii pentru viitoarele meciuri, dacă este cazul.

Observatorul suprafeței (unul dintre cei doi arbitri șef) poate schimba decizia unui arbitru de centru sau a unui judecător doar atunci când respectivul a făcut o “greșală de neatenție”. O greșală de neatenție este:

- O adunare incorectă a punctelor de pe tabela de marcaj
- O adunare incorectă a numărului de ieșiri de pe suprafață
- Atunci când arbitrul de centru a acordat un punct unul luptător care a căzut sau a pășit în afara suprafeței după ce a punctat
- Atunci când s-a acordat punctajul părții adverse din greșală



- Pentru o greșeală în acordarea punctajului (1 punct în loc de 2 pentru o lovitură de picior la cap)
 - Atunci când nu s-a scăzut un punct după cea de-a treia ieșire
 - Atunci când un luptător nu este descalificat după ce de-a 4-a ieșire
- Cei doi arbitri șef ai suprafeței trebuie să fie foarte atenți pentru a se asigura că judecătorii își fac bine treaba.
Arbitrul de centru nu poate acorda puncte singur.

Art. 8.1.1 Punctaje

O mână ridicată indică luptătorul care a punctat. Pentru a acorda un punctaj trebuie să existe un minim de 2 decizii la fel (ale arbitrilor de centru și judecătorilor).

Dacă arbitrul de centru și un judecător arată două mâini ridicate (câte un punct pentru fiecare luptător) și celălalt judecător arată spre un luptător, arbitrul de centru trebuie să acorde câte un punct pentru fiecare luptător.

Dacă arbitrul de centru arată două puncte (o lovitură de picior la cap) și un judecător arată un punct, arbitrul de centru trebuie să întrebe amândoi judecătorii ce au văzut, și să decidă corespunzător.

În situațiile în care există același număr de mâini ridicate, ambii luptători vor primi câte un punct.

Judecătorii și arbitrul de centru trebuie să ia în considerare doar prima tehnică validă a sportivilor.

Art. 8.1.2 Niciun punct sau niciun scor

Mâinile încrucișate în fața arbitrilor de centru sau a judecătorilor, la nivelul bazinului, înseamnă că aceștia nu au văzut o tehnică ce atinge o țintă legală.

Dacă arbitrul de centru sau un judecător arată un punctaj, și ceilalți doi arată că nu au văzut o tehnică ce poate fi punctată, atunci nu se va acorda niciun punct.

Dacă unul dintre luptători nu obține un minim de două mâini ridicate, atunci nu se va acorda niciun punct.

Punctele obținute după comanda "stop" a arbitrilor de centru, nu se punctează, putând duce și la avertismente.

Art. 8.2 Punctaje

- | | |
|---|----|
| ▪ Lovitură de pumn | 1p |
| ▪ Lovitură de picior la corp | 1p |
| ▪ Secerarea piciorului adversarului atunci când acesta atinge podeaua | 1p |
| ▪ Lovitură de picior la cap | 2p |
| ▪ Lovitură de picior prin săritură la corp | 2p |
| ▪ Lovitură de picior prin săritură la cap | 3p |

Art. 8.2.1 Acordarea punctajelor

Dacă arbitrul de centru observă o acțiune pe care o consideră a fi un punct valid, el va da imediat comanda STOP și va arăta punctajul respectiv, la fel ca și judecătorii. Arbitrul de centru numără deciziile și acordă punctajul luptătorului potrivit. De fiecare dată când arbitrul de centru oprește meciul, fiecare judecător trebuie să arate imediat o decizie.

Dacă unul dintre judecători vede o acțiune pe care el o consideră a fi un punct valid, va trebui să semnaleze acest lucru arbitrilor de centru care va da comanda "STOP", și arbitrul de centru și judecătorii vor arăta o decizie.

În orice caz, doar o majoritate poate acorda punctajul respectiv.

Art. 8.2.2 Alte reguli privind acordare punctajelor

După fiecare punct observat, se va da comanda STOP și atât arbitrul de centru cât și judecătorii vor arăta ce au văzut.

Se va declara câștigător luptătorul cu cele mai multe puncte la sfârșitul timpului. În cazul în care un luptător ajunge să aibă o diferență de 10 puncte față de adversar, acesta va fi declarat câștigător.

Alte metode de a câștiga:

- Descalificare, ieșiri de pe suprafață

O tehnică ce merită a fi punctată dată simultan cu terminarea timpului

Oficialii trebuie să se consulte pentru a determina dacă tehnica și-a atins ținta înainte sau după terminarea timpului. Expirarea timpului se va semnala prin aruncarea unui obiect moale pe tatami sau prin comunicarea arbitrilor de centru.

Art. 9. Penalități – Ieșiri (Avertismente, Descalificări și Ieșiri)

Avertismentele se vor da clar și cu voce tare astfel încât să audă și să înțeleagă atât cei doi luptători cât și antrenorii acestora. Arbitrul de centru trebuie să stea în fața luptătorului care a greșit și îi va da avertismentul.

Pentru a penaliza un luptător, arbitrul de centru trebuie să ceară mai întâi oprirea timpului. El se va întoarce cu fața spre cel care ține scorul și va sublinia luptătorul care a fost penalizat prin arătarea acestuia și explicarea motivului pentru care a fost penalizat.

Avertismentele se vor aduna pe tot parcursul meciului, din toate rundele. Atunci când arbitrul de centru dă un avertisment sau un punct de penalitate, el trebuie să oprească timpul.

- Prima ieșire de pe suprafață sau prima încălcare a regulamentului
Avertisment oficial sau prima ieșire
Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi
- A doua ieșire de pe suprafață sau a doua încălcare a regulamentului
Avertisment oficial sau a doua ieșire
Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi
- A treia ieșire de pe suprafață sau a treia încălcare a regulamentului
Minus un punct
Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi
- A patra ieșire de pe suprafață sau a patra încălcare a regulamentului
Descalificare
Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi

Art. 9.1 Descalificări

Un arbitru de centru nu poate descalifica de unul singur un luptător decât atunci când acesta are 4 ieșiri.

În cazul în care a fost încălcat grav regulamentul, dacă este necesară descalificarea, arbitrul de centru va consulta judecătorii și observatorul suprafeței (unul dintre cei doi arbitri șef) pentru a se asigura că se respectă toate procedurile.

Art. 9.2 Ieșiri

Părăsirea suprafeței de luptă

Dacă un luptător părăsește suprafața (iese) fără a fi împins, lovit sau făcut KO de către adversarul său, se va considera o "ieșire voluntară" și acesta va primi un avertisment de la arbitrul de centru. La a treia ieșire, luptătorul va pierde un punct. La a patra ieșire de pe suprafața de luptă, va fi descalificat.

Ce înseamnă ieșirea de pe suprafață

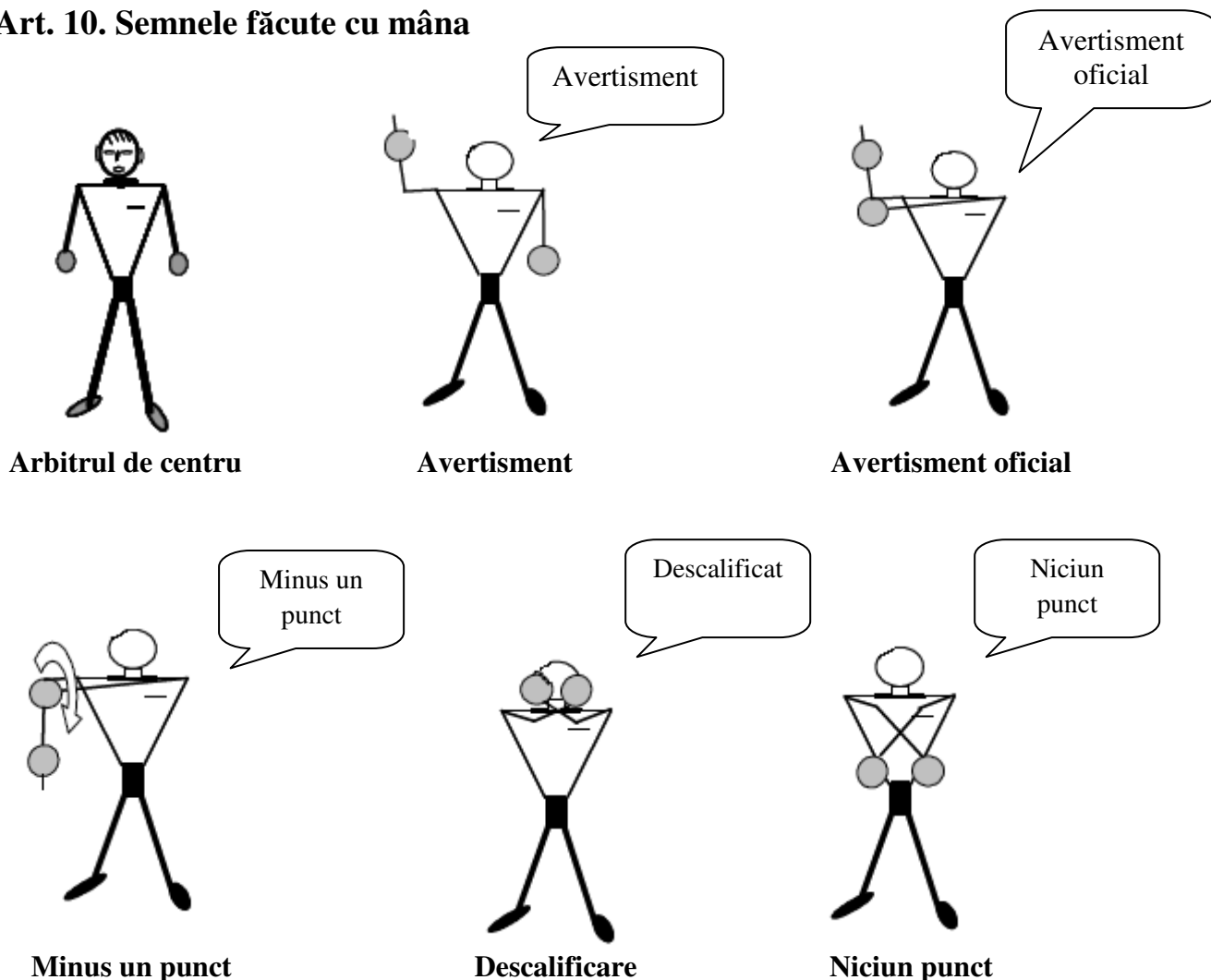
Pășirea dincolo de linia care delimitează suprafața, fie și cu un singur picior se consideră ieșire de pe suprafață. Întreg piciorul trebuie să fie în afara suprafeței.

Călcatul pe linie nu se consideră ieșire. Dacă un luptător este împins de către celălalt, sau a depășit linia în urma unei lovituri de picior sau a impactului, nu se consideră ieșire voluntară.

Ieșirea este semnalată de către judecători prin majoritate.

Avertismentele pentru părăsirea suprafeței de luptă se vor aduna separat față de celelalte tipuri de avertismente. Toate ieșirile vor fi semnalate și mesei oficiale.

Art. 10. Semnele făcute cu mâna



Art. 11. Încălțările regulamentului

- Folosirea tehnicilor ilegale
- Evitarea luptei
- Întoarcerea cu spatele
- Aruncarea pe jos fără motiv
- Comentarea deciziilor arbitrilor de centru
- Comportamentul într-o manieră nesportivă
- Comentarii foarte zgomotoase ale antrenorului
- Intrarea antrenorului pe tatami în cazul accidentărilor

Pentru orice încălcare a regulamentului de către un antrenor, arbitrul de centru va penaliza luptătorul respectiv.

Încălțările grave ale regulamentului pot duce imediat la minus un punct sau chiar la descalificare. De fiecare dată când un arbitru de centru este de părere că este necesară o

Regulament Semi Contact WAKO

descalificare, el trebuie să se consulte cu judecătorii și cu observatorul suprafeței (un arbitru șef), pentru a se asigura respectarea procedurilor normale.

Un luptător nu poate primi un punct și un avertisment în același timp.

Art. 12. Oprirea meciului (Time-out)

Numai arbitrul de centru poate opri meciul. Atunci când acesta acordă avertismente sau minus punct trebuie să oprească cronometrul.

Un luptător poate cere time-out pentru a-și verifica o accidentare sau a-și aranja echipamentul, prin ridicarea mâinii. Arbitrul de centru nu trebuie să acorde time-out dacă este de părere că va oferi un avantaj incorect vreunui luptător, în afară de cazul în care este vorba despre o problemă de sănătate și siguranță. Time-out-urile trebuie făcute cât mai rar posibil. Dacă arbitrul de centru este de părere că un luptător folosește time-out-ul pentru a se odihni, se va acorda un avertisment pentru întârzierea meciului. Doar observatorul suprafeței (un arbitru șef) poate întrerupe meciul din afara suprafeței de luptă. El va atrage atenția arbitrului de centru care va striga time-out.

Dacă un antrenor dorește să facă o plângere sau să protesteze, el va anunța Șeful sporturilor de tatami. Acesta poate, dacă este posibil, să rezolve plângerea fără să oprească meciul.

Art. 12.1 Motive pentru Time-out

- Accidentări (vezi regulamentul privind accidentările și tratamentul acestora)
- Atunci când arbitrul de centru se consultă cu judecătorii sau cu responsabilul de suprafață (un arbitru șef)
- Atunci când arbitrul de centru are ceva de zis unui sportiv sau antrenorului acestuia
- Pentru a protejia sportivului și fair play-ul

Nu se va striga time-out la acordarea punctelor. Arbitrul de centru va trebui să le acorde foarte repede, pentru a se asigura că fiecare luptător are ocazia să de a folosi întreg timpul dedicat meciului.

Dacă un arbitru de centru nu poate administra meciul rapid și corect, acesta poate fi înlocuit de către Șeful Competiției responsabil de sporturile de tatami.

Art. 13. Accidentări

În cazul unei accidentări a unuia dintre competitori, meciul va fi oprit atât timp cât paramedicul/doctorul va decide dacă acesta poate continua sau nu. Odată ce paramedicul/doctorul ajunge pe suprafață, el va avea două minute să decidă dacă accidentarea necesită tratament. Orice tratament va fi susținut în timp de două minute.

Dacă accidentarea este serioasă va trebui tratată de medicii/doctorul de gardă, care sunt singurii în măsură de a decide dacă meciul trebuie terminat.

Dacă meciul trebuie oprit datorită accidentării, arbitrul de centru și cei doi judecători vor decide:

Art. 13.1 Cine a cauzat accidentarea?

- Dacă accidentarea a fost intenționată sau nu;
- Dacă a fost sau nu vina accidentatului;
- Dacă accidentarea a fost sau nu cauzată de o tehnică nepermisă;
- Dacă nu a fost o încălcare a regulamentului de către sportivul neaccidentat, acesta va câștiga;
- Dacă a fost o încălcare a regulamentului de către sportivul neaccidentat, sportivul accidentat va câștiga;
- Dacă sportivul accidentat este declarat apt să mai lupte de către medic/doctor, meciul va continua.

Dacă un luptător este accidentat în timpul meciului doctorul este singurul care poate evalua situația.

Dacă un sportiv rămâne inconștient, doar arbitrul și doctorul de gardă vor putea rămâne pe suprafață, exceptând cazul în care doctorul are nevoie de asistență.

Art. 14. Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H și a accidentărilor

Un sportiv care a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului (sau dacă arbitrul a oprit meciul datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte) va fi examinat de un doctor imediat, și transportat la spital de ambulanța de serviciu sau de o altă modalitate de transport adecvată. Luptătorului respectiv nu i se va permite să participe într-o altă competiție sau să lupte pentru o perioadă de 8 săptămâni după KO.

Dacă luptătorul a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului sau dacă arbitrul a oprit meciul datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte, de două ori la rând în 3 luni, i se va interzice participarea într-o altă competiție sau să lupte pe o perioadă de 3 luni după cel de-al doilea KO sau RSC-H.

Unui luptător care a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului sau dacă arbitrul a oprit meciul datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte, de 3 ori consecutiv într-o perioadă de 12 luni, i se va interzice să participe într-o competiție sau să se lupte pentru o perioadă de un an după cel de-al treilea KO sau RSC-H.

Perioadele de repaus mai sus menționate pot fi prelungite la cererea doctorului de gardă.

De asemenea doctorii de la spital responsabili cu testarea/scanarea rezultatelor la cap pot mări perioada de repaus.

Perioada de repaus înseamnă acea perioadă în care un sportiv nu poate participa în nicio competiție de kickbox indiferent de disciplină.

Perioada de repaus reprezintă „perioada minimă” și nu poate fi încălcată nici măcar în cazul în care nu s-au găsit răni.

Arbitrul de centru va comunica mesei oficiale să treacă KO sau RSC-H sau RSC pe foile de scor, atunci când a oprit lupta datorită imposibilității de a continua a unui sportiv datorită unei lovituri puternice la cap.

Același lucru trebuie comunicat de către arbitrul de centru de pe suprafața respectivă spre a fi notat în pașaportul sportiv WAKO al luptătorului. Înainte de a relua activitatea sportivă după suspendarea mai sus menționată, un sportiv, după examinarea medicală, va trebui declarat apt să participe în competiții de un medic sportiv. După o înfrângere prin KO, un sportiv va trebui să dețină o tomografie înainte de a-și relua activitatea sportivă.

Art. 14.1 Procedura urmată în cazul accidentărilor în general

În cazul accidentărilor în afara KO sau RSC-H, doctorul poate acorda un timp de repaus recomanda tratamentul la spital. Un doctor poate cere un tratament imediat, la un spital.

Art. 15. Competițiile pe echipe și pentru Grand Champion

Art. 15.1 Grand Champion

În competiții de genul Cupelor Mondiale, Competiții Internaționale Open, se poate organiza o competiție numită Grand Champion, unde luptătorii nu luptă conform categoriilor de greutate. O competiție Grand Champion se organizează după cum urmează:

Art. 15.1.1 Regulamentul pentru Competițiile de Grand Champion

Numai câștigătorii categoriilor de greutate au voie să participe. Se vor face trageri la sorți libere, pentru luptători.

Open Grand Champion

Regulament Semi Contact WAKO

Toți competitorii pot participa, dar trebuie să se înscrie înainte. Se vor face trageri la sorți libere ale meciurilor, cu toate categoriile de greutate incluse.

Meciurile în competiția Grand Champion sunt de 1 rundă a câte 3 sau 2 minute. Sportivii nu vor cere time-out.

Regulamentul și echipamentul sunt la fel ca la meciurile normale de semi-contact.

Competițiile de tip Grand Champion trebuie să fie specificate în invitație. La campionatele europene sau mondiale nu se vor organiza meciuri Grand Champion.

Art. 15.2 Competiția pe echipe

Art. 15.2.1 Campionatele mondiale și europene

- Echipa: 3 băieți și 1 fată
- Toți sportivii vor fi complet echipați și vor aștepta în colțul lor
- Meciul fetelor va fi ultimul din competiția pe echipe
- Nu există categorii de greutate
- Fata va lupta doar cu o altă fată.
- Echipa va fi formată doar din luptători de aceeași naționalitate. Nu se vor mixa luptători din țări diferite.
- Fiecare meci: 1 rundă a câte 2 minute
- În timpul meciului nu se va folosi time-out
- Prelungurea se va face cu 1 rundă a câte 2 minute
- Dacă încă este egalitate după a 2-a rundă, se va declara egalitate
- Echipa cu cele mai multe puncte acumulate este declarată câștigătoare
- Toate ieșirile și avertismentele se vor raporta la următorul luptător. Acest lucru se face pentru a încuraja o competiție activă. Un luptător nu poate fi descalificat într-o competiție pe echipe; dacă acesta continuă să iasă de pe tatami, după ce-a de-a treia ieșire echipa sa va continua să piardă câte un punct pentru fiecare ieșire următoare.

Dacă este egalitate la scor, se va arunca cu banul pentru a stabili echipa care își va alege prima luptătorul care va intra pe tatami. Dacă luptătorul ales este o fată, atunci va trebui să lupte cu cealaltă fată din echipa adversă. Dacă este ales un băiat, atunci el va lupta cu orice alt băiat din echipa adversă.

Art. 15.2.2 Excepții în cazul Echipelor la Cupele Mondiale și Internaționale Open

O echipă poate fi formată, după preferințele organizatorului, astfel:

- 4 luptători (3 băieți și 1 fată)
- 5 luptători (4 băieți și 1 fată)
- 5 luptători (5 băieți)
- 3 luptători (3 fete)

Tot în funcție de preferințele organizatorului, membrii echipei pot fi din diferite țări sau continente.

Art 15.2.3. Procedura folosită în cazul accidentelor în Competiția pe Echipe

În cazul accidentărilor în competiția pe echipe, atunci când un luptător nu poate continua meciul, se vor aplica următoarele:

- a) Dacă sportivul nu poate sau nu vrea să mai lupte, atunci echipa adversă va primi în acel moment 10 puncte care se vor aduna la scorul final.

Art. 16. Atingerea mânușilor

Înainte și după un meci, luptătorii vor atinge mânușile, în semn de fair play, conform regulamentului. Atingerea mânușilor va avea loc înainte de începerea primei runde și după decizia finală. Nu este permisă atingerea mânușilor între runde.



Art. 17. Utilizarea drogurilor

WAKO folosește Regulile de Conduită WADA și lista sa de medicamente interzise, care pot fi modificate din când în când. Consultați regulile WAKO Anti Doping și procedurile sale.

Orice sportiv care refuză examinarea medicală sau testul doping înainte sau după un meci poate fi imediat descalificat sau suspendat până la stabilirea unei audieri complete.

Același lucru se întâmplă în cazul unei încurajări din partea unui oficial în acest sens. Este permisă anestezia locală dacă aceasta este aprobată de un doctor din Comitetul Medical.

WAKO face referire și adoptă Regulile Doping WADA în toate situațiile.

Notă

Pentru o citire ușoară, uneori textul folosește numai pronume masculine, dar referirile se fac la ambele sexe.