

W.A.K.O. – F.R.A.M.C.

Regulament K-1



Cuprins

Art. 1. Definitie

WAKO K-1 este una dintre disciplinele WAKO

Art. 2. Tintele legale de lovire

Art. 2.1. Tehnici si Comportament interzise

Art. 2.2. Tehnici legale / Criteriul de acordare a punctelor

Art. 2.2.1. Tehnici de Brat

Art. 2.2.2. Tehnici de Picior

Art. 2.2.3. Tehnici de Aruncare

Art. 2.2.4. Numarul de Lovituri de Picior pe Runda

Art. 3. Decizii

Art. 4. Schimbarea unei Decizii

Art. 5. Acordarea Punctelor

Art. 5.1. Directiva 1 – cu privire la lovituri

Art. 5.2. Directiva 2 – cu privire la infractiuni

Art. 5.3. Directiva 3 - acordarea punctelor (folosind sistemul electronic de punctaj)

Art. 5.3.1. In caz de egalitate (Electronic)

Art. 5.4. Directiva 3 – acordarea punctelor (folosind clickerele si foile de punctaj)

Art. 5.4.1. In caz de egalitate (pe clickere)

Art. 5.4.2. Directiva 4 - penalizari

Art. 6. Criterii pentru puncte minus

Art. 6.1. Infractiuni

Art. 6.2. Avertismente date la a 2-a numaratoare impotriva Sportivului

Art. 7. Pe podea

Art. 8. Procedura dupa KO, RSC, RSC-H, Accidentare

Art. 8.1. Procedura in caz de KO, RSC, RSC-H, Accidentare

Art. 8.2. Procedura in caz de accidentari – generalitati

Art. 9. Strangerea mainilor

Art. 10. Utilizarea Medicamentelor (dopping)

Art. 11. Aptitudinea Medicala

Art. 11.1. Asistenta Doctorilor

Art. 12. Varsta limita a Sportivului

Art. 13. Acorduri

Nota!

Art. 1. Definitie

Wako K-1 este un sport, ca si celelalte stiluri, si implica acelasi ring, aceleasi categorii de greutate si aceleasi reguli privind comportamentul antrenorului sau sportivului precum cele folosite in Full Contact si Low Kick.

- Tehnicile de Cot sunt interzise.
- Este permisa tinerea gatului sau umerilor adversarului cu 2 maini pentru a efectua un singur atac cu genunchiul. Atacul cu genunchiul trebuie efectuat imediat.
- Este interzisa intrarea in ring purtand shorturi inscriptionate cu Muay Thai sau orice alta vestimentatie cu disciplina mentionata.
- Nu este permisa prinderea piciorului si lovirea cu pumnul sau piciorul in timpul prizei.
- Tehnicile de pumn care ating tinte legale au aceiasi valoare pentru judecatori precum tehnicile de genunchi, picior sau orice alta tehnica din repertoriu.

Fiecare luptator trebuie sa aiba propria LEGITIMATIE SPORTIVA cu AVIZUL MEDICAL in aceasta, valabil 1 an, pentru a fi aratat in procedurile de efectuare a cantarului.

In Campionatele Continentale (Europene) si Mondiale, NICI UN COMPETITOR STRAIN nu poate fi inclus in ECHIPA NATIONALA (cetatenie romana). La cantarire, un pasaport (act de identitate cu poza) trebuie aratat oficialilor din comisia de organizare.

Art.2. Tintele Legale de Lovire

Urmatoarele parti ale corpului pot fi atacate folosind tehnici legale de lovire:

- Capul: partea frontala (fata si fruntea), partile laterale si crestet.
- Trunchi: partea frontala si partile laterale.
- Picioare: orice parte.
- Laba piciorului: pentru maturari numai la nivelul gleznei.

Art. 2.1. Tehnici si comportament interzise

Este interzis:

- Atacul la gat, abdomen inferior, rinichi, spate, vintre, spatele capului si partea de sus a umerilor.
- Sa se prinda piciorul adversarului, pentru orice motiv, chiar si pentru o durata scurta, si sa efectuezi orice tehnica in timpul prizei.
- Sa se efectueze lovituri de picior frontale sau laterale asupra tibiei, genunchiului sau coapsei. Este valabil si pentru loviturile de genunchi.
- Sa se efectueze mai mult de un atac cu genunchiul in timp ce se tine priza asupra gatului sau umerilor adversarului.
- Sa se tina gatul sau umerii cu o singura mana in timpul atacului cu genunchiul.
- Sa se efectueze lovituri de picior prin rostogolire.
- Rasucirea, ridicarea sau intoarcerea adversarului dintr-o parte in alta.
- Sa se atace cu degetul mare, cotul, umarul sau capul.
- Sa se intoarca spatele adversarului, fuga, caderea la podea fara motiv, clinch-uri intentionate, tehnici oarbe, lupta corp la corp, aruncarea si coborarea sub nivelul mijlocului adversarului.
- Sa se atace adversarul cand este prins intre corzi.
- Sa se atace adversarul care este in cadere sau este deja la podea; (aceasta cand o mana sau un genunchi atinge podeaua).90
- Sa se paraseasca ringul fara comanda Arbitrului de centru.
- Sa se continue lupta dupa comanda „STOP” sau „BREAK” sau la sfarsitul rundei dupa ce semnalul a fost dat.
- Sa se utilizeze ulei pe fata sau pe corp (vaselina este permisa).
- Incalcarea regulilor poate, in functie de gravitatea lor, sa conduca la avertismente, minus puncte sau chiar descalificare.

Antrenori/Secunzi. Comportament interzis:

- Cearta/Comentarii inadecvate asupra deciziilor Arbitrului.
- Cearta/Comentarii inadecvate asupra scorului acordat sau neacordat de catre judecatori.
- Atacarea sau abuzul verbal al unui Oficial fie in interiorul ringului, fie in afara ringului.

- Impingerea, prinderea fara alt scop, scuiparea sau chiar incercarea de oricare din aceste actiuni.
- Avertismentele acordate antrenorilor/secunzilor, se contorizeaza impotriva sportivului.
Dupa 2 avertismente verbale date antrenorului/secundului, Arbitrul are dreptul de a acorda avertismentul oficial sportivului daca nu s-au supus comenzilor.
- Antrenorul trebuie sa ramana pe scaun tot timpul si nu pot intervenii sau perturba buna desfasurare a meciului prin cuvinte, gesturi sau fapte. Este strict interzis pentru antrenor/secund sa intre in ring purtand short, papuci, blugi, sau palarii de orice natura.

Art.2.2. Tehnici legale / Criteriul de acordare a punctelor

Un punctaj trebuie acordat cand o tehnica legala este efectuata dupa urmatoarele criterii:

1. Forma Buna (tehnica buna cu echilibru perfect).
2. Aplicare viguroasa (putere si viteza maxima).
3. Constientizare (concentrare totala si sa nu se intoarca capul in timpul aplicarii tehnicii).
4. Timing bun si Distanta corecta (atunci cand tehnica are cel mai bun potential efect).
5. Atitudine Sportiva (atitudine nemalicioasa in timpul aplicarii de tehnici).

Art.2.2.1. Tehnici de brat

- Lovituri cu pumnul (tot repertoriul de box).
- Lovituri cu spatele pumnului si lovituri cu spatele pumnului prin intoarcere.
- Tinerea gatului sau umerilor adversarului pentru a efectua un atac de genunchi. Atacul de genunchi trebuie efectuat imediat.

Art.2.2.2. Tehnici de picior

- Lovitura de picior frontala.
- Lovitura de picior laterala.
- Lovitura de picior circulara.
- Lovitura de picior cu calcaul, deasemenea asupra coapselor si deasemenea prin rotire.
- Lovitura de picior ascendenta.
- Lovitura de picior descendenta (axe kick).
- Lovitura de picior din saritura.
- Folosirea tibiei pentru a ataca orice parte a piciorului si a trunchiului inclusiv capul (doar tintelegale).
- Genunchiul poate fi folosit sa atace orice parte a trunchiului si a capului (doar tintelegale).
- Maturari cu laba piciorului.

Art. 2.2.3. Maturari, tehnici de mana si picior

Maturari cu laba piciorului (numai la nivelul gleznei, pe interior sau exterior pentru a dezechilibra adversarul si continua cu tehnici de brat sau lovituri de picior sau pentru a aduce adversarul dezechilibrat la podea sau sa atinga podeaua cu orice parte a corpului in afara de picioare-talpi).

Tehnicile de brat sau picior trebuie sa fie folosite in mod egal pe toata perioada luptei. Tehnicile de picior sunt recunoscute cand se arata clar intentia de a lovi adversarul cu putere.

Toate tehnicile trebuie folosite cu putere. Orice tehnica care este partial deviata sau blocata, sau doar atinge, sterge sau impinge adversarul nu va fi punctata.

Art.2.2.4. Numarul de Lovituri de Picior de Runda

Datorita caracterului si stilului K-1 nu va fi necesara numararea loviturilor de picior, asa cum se face in Full Contact.

Art. 3. Decizii

Deciziile vor fi acordate astfel:

- Victorie la puncte (P):
La finalul luptei, sportivul care obtine victoria prin decizia majoritatii judecatorilor este declarat invingator. Daca ambii luptatori sunt accidentati sau KO si nu pot continua lupta, judecatorii vor inscrie punctele obtinute de fiecare luptator pana in acel moment si luptatorul cu mai multe puncte este declarat invingator.
- Victorie prin abandon (AB):
Daca un sportiv renunta in mod voluntar, din cauza unei accidentari sau orice alt motiv, sau daca nu mai pot continua lupta dupa pauza de 1 min dintre reprize, adversarul sau va fi declarat invingator.
- Victorie prin oprire (RSC, RSC-H):
 - Daca arbitrul recunoaste ca luptatorul nu mai este capabil sa continue lupta, datorita unei accidentari sau orice alt motiv fizic, lupta va fi oprita si adversarul sau va fi declarat invingator. Cu dreptul de a lua o astfel de decizie este insarcinat Arbitrul care poate consulta doctorul. Facand aceasta, Arbitrul va urma sfatul doctorului. Luand la cunostiinta opinia doctorului Arbitrul tot poate decide daca lupta ar trebui sa continue sau nu, dar doar in cazul in care doctorul permite

sportivilor continuarea luptei. Cand Arbitrul solicita doctorului sa intervina, ei vor fi singurii oficiali prezenti in ring. Nici un secund nu va fi admis.

- **Victorie prin descalificare (DISQ):**
Daca un sportiv este descalificat, adversarul sau este declarat invingator.
Daca ambii sportivi sunt descalificati, decizia va fi anuntata in consecinta. Un sportiv descalificat nu poate primi nici o recompensa, medalie, trofeu, nici premiu onorific, grad sau titlu al competitiei in cadrul careia acesta a fost descalificat, indiferent care este motivul descalificarii – nivel de penalizari sau comportament nesportiv. Cu exceptia cazurilor cand Consiliul Director decide in mod diferit (in absenta sa, decizia poate fi luata de Comisia de Apel, sau daca nu exista, decizia poate fi luata de un oficial responsabil cu evenimentul). O astfel de decizie care nu este luata de Consiliul Director poate fi, in urma unei solicitari, trimisa sa o reanalizare si confirmare a Comisiei de Apel in sine.
- **Victorie prin neprezentare (WO):**
Cand un sportiv este prezent la ring si este pregatit pentru a lupta, iar adversarul sau nu apare cand este anuntat de 3 ori la microfon. Dupa 2 min, gongul va suna si Arbitrul va declara luptatorul care este prezent in ring castigator prin neprezentare. Arbitrul cheama sportivul la centrul ringului si ii ridica mana ca si castigator.
- **Regula celor 3 Knock-Down este valida:**
Asta inseamna ca lupta va fi oprita daca un luptator a fost facut de 3 ori knock-down in acelasi meci. Arbitrul declara ca sportivul este invingator dupa al 3-lea knock-down, numarand pana la 10.
- **In categoria de varsta „Juniori Mici” este valida regula celor 2 Knock-Down:**
Asta inseamna ca lupta va fi oprita daca un luptator a fost facut knock-down de 2 ori in acelasi meci.
- **In toate categoriile de varsta knock-down-urile trebuie punctate cu 2 puncte fiecare.** Daca se foloseste un sistem electronic de punctare, doar un singur punct va fi acordat de la fiecare judecator si unul de la cronometru care este obligat sa apese butonul de „KD”. Daca se folosesc clickere fiecare judecator este obligat sa apese de 2 ori clickerul in caz de „KD”. Nu conteaza care a fost motivul numaratorii: lovitura de pumn, lovitura de picior sau comportamentul sportivului.

Art. 4 Schimbarea unei decizii

Toate deciziile publice sunt definitive si nu pot fi schimbate decat daca:

- Sunt greseli in calcularea punctelor.
- Unul dintre Judecatori declara ca a facut o greseala si a schimbat scorul luptatorilor;
- Sunt incalcare evidente ale regulamentului WAKO.

Seful de ring va manipula imediat toate protestele. Dupa discutii, reprezentantul Comisiei de Apel al WAKO va anunta rezultatul oficial.

Art. 5 Acordarea Punctelor

In acordarea punctelor, urmatoarele reguli trebuie sa fie respectate:

Un punctaj poate fi acordat cand o tehnica legala este executata dupa urmatoarele criterii in zona de punctaj legala.

1. Forma buna (tehnica buna cu echilibru absolut)
2. Aplicare Viguroasa (putere si viteza maxima)
3. Constientizare (concentrare totala si fara a intoarce privirea in timpul trimiterii tehnicii)
4. Timing bun si distanta corecta (cand tehnicile au cel mai mare potential efect)
5. Atitudine sportiva (atitudine nemalicioasa in timpul trimiterii tehnicii)

Art. 5.1. Directiva 1 – cu privire la lovituri

In timpul fiecărei runde, un judecator va inscrie punctajul pentru fiecare sportiv, in functie de numarul de lovituri pe care fiecare le-a primit. Pentru a puncta un pumn sau picior ca lovitura, aceasta nu trebuie sa fie blocata sau oprita. Numarul de lovituri inregistrate intr-o lupta vor fi adunate la sfarsitul fiecărei runde si acordate sportivului mai bun, in functie de gradul de superioritate. Loviturile date de un sportiv nu vor fi luate in calcul:

- Daca sunt contrare cu regulamentul.
- Daca lovesc mainile.
- Daca sunt slabe si nu provin din picioare, corp sau umeri.
- Daca sunt partial deviate sau blocate.
- Daca doar ating, sterg sau imping adversarul
- Daca sportivul isi pierde echilibrul sau cade in timpul lovirii sau maturarii

Art. 5.2. Directiva 2 – cu privire la infractiuni

In timpul fiecărei runde un Judecator nu poate penaliza fiecare infractiune pe care o observa, indiferent daca Arbitrul a observat sau nu. Ei trebuie sa atraga atentia Arbitrului asupra infractiunii. Daca Arbitrul

acorda un avertisment oficial unuia dintre luptatori, Judecatorii trebuie sa il noteze, scriind un „W” in rubrica AVERTISMENTE din fisa de arbitraj, dar aceasta nu inseamna un punct in minus pentru celalalt luptator. Cand Arbitrul decide sa acorde un punct in minus unui sportiv, fiecare dintre cei 3 Judecatori vor nota „-1” in rubrica respectiva. La finalul rundeii fiecare Judecator va acorda 3 puncte la scorul final al celuilalt luptator (daca Judecatorii folosesc clickere si fise de punctaj).

Art. 5.3. Directiva 3 – Acordarea Punctelor (Folosind Sistemul Electronic de Punctaj)

Pentru toate tehnicile legale (lovituri de pumn, lovituri de picior sau maturari), care ating clar o tinta legala cu viteza, concentrare, echilibru, putere, Judecatorul va apasa o data butonul care indica luptatorul corect (coltul Rosu sau Albastru). Punctele, incepand de la prima runda, vor fi adunate in continuu de la toti Judecatorii, putand fi vazute pe ecranul monitorului.

La finalul luptei, castigatorul este competitorul care a inscris mai multe puncte (care vor aparea pe ecran). O tehnica cu efect trimisa in acelasi timp cand este semnalat finalul luptei este semnalata, este considerata valida.

Daca Arbitrul acorda o greseala sau un avertisment, acesta o va indica in fata Arbitrului Sef de Ring si supraveghetorului de timp care trebuie sa il introduca in sistemul electronic. Atunci va fi afisat pe ecran.

Daca Arbitrul acorda un punct in minus, acesta o va indica in fata Arbitrului Sef de Ring si supraveghetorului de timp care trebuie sa il introduca in sistemul electronic. Atunci va fi afisat pe ecran, scazand 3 puncte din scorul total de la fiecare Judecator (9 puncte in total).

Sistemul electronic arata dinamica scorului. In fiecare moment al luptei, cu totii stiu starea punctelor.

Art. 5.3.1. In caz de egalitate (Electronic)

Daca meciul se termina, datorita unuia sau mai multor Judecatori, la egalitate (puncte egale dupa 3 runde), pentru a stabili un invingator, sistemul electronic va aloca automat victoria luptatorului cu cele mai multe puncte obtinute in ultima runda.

Art. 5.4. Directiva 3 – acordarea punctelor (Folosind Clickere si Fise de Punctaj)

Pentru toate tehnicile legale (lovituri de pumn, lovituri de picior sau maturari), care ating clar o tinta legala cu viteza, concentrare, echilibru, putere, Judecatorul va acorda puncte fiecarui sportiv folosind clickere. Punctajul de pe clicker va fi inregistrat pe fisa dupa fiecare runda. Scorul va fi adunat, invingatorul fiind luptatorul cu punctajul cel mai mare de-a-lungul celor 3 reprize

Este obligatoriu ca toti Judecatorii sa foloseasca clickere pe parcursul Campionatelor Continentale (Europene) si Mondiale daca sistemul electronic nu este folosit. La finalul meciului, Judecatorul va aduna totalul punctelor acordate si va numi luptatorul invingator pe cel cu numarul mai mare de puncte. Judecatorul trebuie sa faca un cerc in jurul numelui luptatorului.

- Lovitura de pumn la corp sau la cap = 1 click
- Lovitura de picior pe picior, la corp sau la cap = 1 click
- Maturarea labei piciorului, care duce la atingerea podelei cu orice alta parte a corpului in afara de talpi = 1 click
- Lovitura de picior din saritura pe picior, la corp sau la cap = 1 click
- Lovitura de genunchi sau lovitura de genunchi din saritura la corp = 1 click
- Lovitura de genunchi sau lovitura de genunchi din saritura la cap = 1 click
- Lovitura de genunchi pe sold = 1 click

Art. 5.4.1. In caz de egalitate (Clickere)

Daca meciul se termina la egalitate (puncte egale dupa 3 runde), pentru a stabili invingatorul, Judecatorul trebuie sa ia in considerare criteriile din fisa de punctaj WAKO (FRAMC), in ordinea urmatoare:

1. Mai bun in ultima runda.
2. Mai activ.
3. Mai multe lovituri de picior.
4. Defensiva mai buna.
5. Stil si tehnica mai buna.

Victoria trebuie acordata luptatorului care a obtinut mai multe puncte in ultima runda.

Art. 5.4.2. Directiva 4 – Penalizari

- Avertismentele vor fi mentinute pe parcursul intregului meci.
- Prima Incalcare – Avertisment Oficial
- A 2-a Incalcare – Acordarea penalizarii -1 punct
- A 3-a Incalcare – Acordarea penalizarii -1 punct
- A 4-a Incalcare – Descalificare

Art. 6. Criterii pentru puncte minus

- Stil de lupta necurat.
- Clinch continuu.
- Coborarea sub nivel sau intoarcerea spatelui continua.
- Prea putine tehnici de picior.
- Avertisment oficial dat anterior.
- Orice incalcare serioasa a regulamentului.

Art. 6.1.1. Infractioni

Un luptator care nu respecta comenzile Arbitrului, sau care incalca regulile, care demonstreaza un comportament nesportiv sau care comite infractioni poate primi o atentionare, un avertisment sau sa fie descalificat de Arbitru fara nici-un avertisment oficial. Doar 4 avertismente oficiale pot fi date unui luptator pe parcursul intregului meci. Al 4-lea avertisment inseamna automat DESCALIFICAREA (procedura incepe de la Avertisment Oficial, Primul -1 pct., Al 2-lea -1 pct., Al 4-lea avertisment oficial si in consecinta descalificarea luptatorului).

Un Arbitru poate, fara sa opreasca lupta, sa acorde o atentionare unui sportiv in orice moment. O a 3-a atentionare pentru aceeasi greseala va conduce la ultimul avertisment verbal. Pentru a putea face acest lucru Arbitrul trebuie sa opreasca lupta, dar nu si timpul, si sa explice clar incalcare regulilor cu fata catre cel care a gresit. Dupa ultimul avertisment verbal Arbitrul este obligat sa dea avertismentul oficial. Pentru a face acest lucru Arbitrul trebuie sa opreasca lupta si timpul si sa aseze adversarul in coltul neutru.

Urmatoarele actiuni sunt considerate greseli:

- Lovituri de pumn sub centura, agatari, impiedicari si lovituri cu antebratul, cotul sau umarul.
- Lovituri cu capul, strangularea adversarului, impinerea capului in afara corzilor.
- Lovituri cu manusa deschisa, cu interiorul manusii si cu inchietura.
- Este interzisa lovirea frontala sau laterala cu piciorul a tibiei, genunchiului sau a coapsei.
- Lovirea spatelui adversarului, si in mod particular gatul, ceafa si rinichii.
- Tinerea corzilor si atacarea adversarului, folosirea corzilor in mod necorespunzator.
- Statul in culcat, lupta corp la corp sau non-combatul.
- Atacarea unui adversar care este la podea sau se ridica.
- Clinch-ul fara motiv.
- Rasucirea, ridicarea si intoarcerea adversarului dintr-o parte in alta.
- Agatarea si lovirea adversarului, sau tragerea adversarului intr-o lovitura.
- Agatarea sau tinerea bratului (sau piciorului) sau punerea unui brat pe sub bratul adversarului.
- Folosirea de mijloace artificiale pentru o defensiva pasiva sau caderea la podea intentionata pentru a evita o lovitura.
- Folosirea de insulte sau limbaj agresiv in timpul unei runde.
- Refuzul de a se retrage dupa comanda „BREAK”.
- Incercarea de a trimite o lovitura adversarului, imediat dupa comanda „BREAK” si inainte de retragere.
- Lovirea sau insultarea Arbitrului in orice moment.
- Scuirea protezei dentare in mod voluntar.

Daca un Arbitru considera ca o infractione a fost comisa fara stiinta sa, atunci va trebui sa se consulte cu Judecatorii.

Art. 6.1.2. Avertismente date la a 2-a numaratoare impotriva sportivului

Dupa 2 avertismente verbale Arbitrul are dreptul sa pedepseasca un sportiv daca antrenorul/secundul nu se supun comenzilor sale. Va arata avertismentul celor 3 Judecatori aratand cu degetul catre sportivul in cauza (numai este folosit sistemul cu clickere). Arbitrul va arata avertismentul Arbitrului Sef de Ring si supraveghetorului de timp care trebuie sa il inregistreze in sistemul electronic (numai cand se foloseste sistemul electronic).

Art. 7. Pe Podea

Un sportiv este considerat „pe podea” daca:

- Daca ating podeaua cu o parte a corpului alta decat talpile in urma unei lovituri sau o serie de lovituri.
- Daca atarna fara speranta pe corzi dupa o lovitura sau o serie de lovituri.
- Daca se regasesc in afara corzilor, partial sau complet, dupa o lovitura sau o serie de lovituri.
- Daca, dupa o lovitura violenta, nu au cazut pe podea sau intre corzi, dar este intr-o stare de semi-constienta si, in opinia Arbitrului, nu poate continua lupta.

- In cazul unui KD (knock-down), Arbitrul trebuie sa inceapa imediat numaratoarea. Cand un sportiv este pe podea, adversarul sau trebuie sa mearga instant in coltul neutru, indicat de Arbitru. El va continua lupta cu adversarul cazut numai cand cel din urma s-a ridicat, si Arbitrul da comanda de continuare a luptei. Daca adversarul nu merge in coltul neutru in urma comenzii Arbitrului, Arbitrul va opri numaratoarea pana in momentul in care comanda va fi executata. Numaratoarea va continua apoi de unde a ramas.

Cand un sportiv este pe podea, Arbitrul va numara de la 1 la 10 cu un interval de o secunda intre fiecare numar, si va indica fiecare secunda cu degetele sale astfel incat sportivul cazut sa stie cate secunde au fost deja numarate. O secunda trebuie sa treaca din momentul in care sportivul cade pentru a incepe numaratoarea.

Cand un sportiv este pe podea in urma unei lovituri, lupta nu va continua inainte ca Arbitrul sa numere pana la 8, chiar daca sportivul este gata sa continue inainte de acel timp. Daca sportivul nu ridica mainile Arbitrul va continua numaratoarea pana la „10”, runda va fi termina si va fi declarat KO (knock-out).

Daca un sportiv este pe podea la sfarsitul unei runde, Arbitrul va continua numaratoarea chiar daca gongul suna. Daca Arbitrul numara pana la 10, sportivul va fi declarat pierzator prin KO (knock-out).

Daca un sportiv este pe podea dupa ce a primit o lovitura si lupta continua dupa numaratoarea pana la 8, dat sportivul cade din nou pe podea fara a mai primi o lovitura, Arbitrul va continua numaratoarea incepand de la 8.

Daca ambii sportivi cad in acelasi timp, numaratoarea va continua pana cand unul dintre ei este inca pe podea. Daca ambii raman pe podea dupa 10 secunde, lupta se va opri si o decizie se va da, luand in considerare punctele castigate inainte de KO (knock-out). Cu toate acestea, castigatorul va fi suspendat de la o participare viitoare in acest concurs datorita KO-ului (knock-out-ului) si in acord cu regulamentele WAKO.

Art. 8. Procedura dupa KO, RSC, RSC-H, Accidentare.

Daca un luptator se accidenteaza intr-o lupta, doctorul este singura persoana care poate evalua circumstantele.

Daca un sportiv ramane inconscient, numai Arbitrul si doctorul responsabil vor avea permisiunea sa stea in ring, cu exceptia cazului in care doctorul are nevoie de ajutor suplimentar.

Art. 8.1.1. Procedura dupa KO, RSC, RSC-H

Sportivul care a fost facut KO (knock-out) printr-o lovitura la cap in timpul luptei, sau daca Arbitrul a oprit lupta datorita unor traumatisme severe in zona capului care opreste sportivul sa continue, va fi examinat de catre doctor imediat. Dupa aceasta, transportat la spital cu ambulanta de serviciu sau la orice alta unitate adecvata.

Un sportiv care a fost facut KO (knock-out) datorita unei lovituri la cap intr-o lupta, sau daca Arbitrul a oprit lupta datorita unor traumatisme severe in zona capului care opreste sportivul sa continue, nu i se va permite sa participe in alta competitie sau lupta pentru o perioada de cel putin 4 saptamani dupa acel KO (knock-out).

Un sportiv care a fost facut KO (knock-out) printr-o lovitura la cap in timpul luptei, sau daca Arbitrul a oprit lupta datorita unor traumatisme severe in zona capului care opreste sportivul sa continue, de 2 ori intr-o perioada de 3 luni, nu i se va permite sa participe in alta competitie sau lupta pentru o perioada de cel putin 3 luni dupa acel KO sau RSC-H.

Un sportiv care a fost facut KO (knock-out) printr-o lovitura la cap in timpul luptei, sau daca Arbitrul a oprit lupta datorita unor traumatisme severe in zona capului care opreste sportivul sa continue, consecutiv de 3 ori intr-o perioada de 12 luni, nu i se va permite sa participe in alta competitie sau lupta pentru o perioada de 1 an incepand de la cel de al 3-lea KO sau RSC-H.

Seful echipei medicale (doctorul principal) poate extinde perioada de carantina daca este necesar. Deasemenea, doctorii de la spital pot extinde perioada de carantina in urma unor scanari sau teste efectuate asupra capului.

Perioada de carantina inseamna ca sportivul nu poate participa la nici o competitie de kickbox, indiferent de proba (disciplina). Perioadele de carantina sunt „perioade minime” si nu pot fi derogate chiar daca o scanare a capului releva ca nu exista nici o accidentare vizibila.

Arbitrul le va comunica Judecatorilor sa inscrie pe fisa de arbitraj KO, RSC-H sau RSC, atunci cand opresc lupta datorita incapacitatii sportivului sa continue lupta in urma loviturilor la cap. Acelasi lucru trebuie raportat (inscris) de catre Arbitrul SEF de ring (Supervizorul de ring) in Legitimatia de Concurs a Sportivului. Acesta este deasemenea rezultatul final al luptei si nu poate fi contestat (derogat).

Inainte de a reveni dupa suspendare, asa cum sunt descrise in paragrafele anterioare, un sportiv va, dupa o examinare medicala speciala (de specialitate), trebui sa fie declarat apt sa participe intr-o competitie de kickbox de catre un doctor de sport.

Cand se inregistreaza un KO sau RSC-H sportivul trebuie supus unei tomografii asupra capului.

Art. 8.2. Procedura in caz de accidentari – generalitati

In cazul unei accidentari, cu exceptia KO sau RSC-H, doctorul poate da o perioada minima de carantina si sa recomande tratament la spital.

Doctorul poate solicita imediat tratament la spital.

Daca un sportiv sau un delegat din tara sportivului refuza sfatul medical al doctorului, doctorul va raporta in scris imediat catre Arbitrul SEF sau delegatului WAKO, ca toata responsabilitatea medicala a fost refuzata si este asumata de catre sportiv si echipa sa. Cu toate acestea, rezultatul final si perioada de carantina sunt valide.

Art. 9. Strangerea mainilor

Inainte si dupa lupta, sportivii isi vor strange mainile in semn de pura sportivitate si rivalitate amicala, conform regulamentelor de kickbox. Stransul mainilor are loc inainte de inceperea primei reprize si dupa acordarea deciziei. Stransul mainilor in timpul reprizelor nu este permis.

Art. 10. Utilizarea medicamentelor (dopping)

Orice medicament sau substanta chimica ingerata de un sportiv, care nu este inclusa in regimul normal al sportivului, este interzisa. Orice sportiv sau oficial care incalca acest cod poate fi descalificat sau suspendat de catre W.A.K.O. (F.R.A.M.C.).

Orice sportiv care refuza sa se supuna unei examinari medicale sau test pentru dopping dupa lupta, pentru a se verifica daca au incalcat aceasta regula, poate fi descalificat sau suspendat. Acelasi lucru se va intampla si pentru un oficial care incurajeaza un astfel de refuz.

Utilizarea anestezicurilor locale este permisa, daca sunt aprobate de catre Comitetul Medical (Echipa Medicala).

W.A.K.O.(F.R.A.M.C.) se relateaza si adopta prevederile regulamentului de dopping WADA (Agentia Mondiala Anti-Dopping).

Art. 11. Aptitudinea Medicala

Unui luptator i se va permite sa lupte intr-o competitie Internationala numai dupa ce a fost declarat apt pentru aceasta de catre un doctor de sport, recunoscut de catre Federatia sub numele careia are loc competitia, sau de catre Comitetul Medical (Echipa Medicala) al/a W.A.K.O.(F.R.A.M.C) in timpul campionatului Continental sau Mondial.

Toti sportivii care lupta in strainatate vor trebui sa aibe un certificat stabilit de catre un doctor de medicina, care atesta ca sportivul, inainte de a parasii tara, este intr-o conditie fizica buna si nu are nici o accidentare, infectie sau probleme medicale care ar putea sa ii afecteze capacitatea de a lupta in tara vizitatoare. Acest certificat va fi atasat legitimatiei sportive (W.A.K.O./F.R.A.M.C.) a sportivului, conform practicilor asociatiei din care fac parte si sa fie prezentata in timpul examinarii medicale care va preceda procedura de cantarire (inainte de cantar).

Sportivii cu urmatoarele afectiuni: orb la un ochi, lipsa auzului (surd), lipsa vorbitului (mut), epilepsie – nu sunt permisi in kickbox. Purtarea ochelarilor de catre un sportiv in timpul unei lupte nu este permisa, inasa lentilele de contact moi sunt permise. Sportivilor cu barba le este permisa participarea in orice competitie W.A.K.O/F.R.A.M.C, doar daca barba are o lungime rezonabila (nu mai lunga de 2 cm). Sportivele care au parul lung trebuie sa il tina sub control astfel incat sa nu intrerupa meciul.

Unui sportiv nu i se va permite sa participe in nici o lupta daca au bandaj/e aplicat/e asupra unei rani, taieturi, accidentari, ulceratii, rana deschisa sau sange curgand din cap sau fata, nas si urechi inclusiv. Se va permite lupta daca ulceratia este acoperita de colodiu (vaselina/lichid cleios specific pentru acoperire). Aceasta decizie va fi luata de doctorul care examineaza sportivul in ziua concursului.

Art. 11.1. Asistenta doctrilor

Un doctor de sport recunoscut trebuie sa fie prezent pe tot parcursul competitiei si nu trebuie sa isi paraseasca locul pana la sfarsitul ultimei lupte sau inainte de incheierea competitiei. Intr-o competitie trebuie sa existe minim 2 echipe de personal de ambulanta la locatie.

Art. 12. Varsta limita a sportivului

Sportivilor cu varsta mai mica de 19 ani si mai mare de 40 ani nu li se va permite participarea la campionate Continentale si Mondiale de seniori, nici la competitii Internationale de seniori.

Regula este valabila atat pentru sportivi barbati cat si pentru sportivi femei.

Precizari pentru probele de ring in cazul sportivilor Veterani

Daca un sportiv care se afla in categoria Veterani doreste sa participe in categoriile de seniori trebuie sa aibe toate verificarile medicale si certificarile medicale care sa ateste ca este apt sa lupte si trebuie deasemenea sa solicite o autorizatie speciala emisa de Conducerea W.A.K.O./F.R.A.M.C.

Art.13. Acorduri

Este de preferat ca toate Asociatiile (Federatiile) afiliate W.A.K.O. sa se asigure ca regulamentele sunt in acord cu cele ale W.A.K.O., pe cat posibil, pentru a asigura uniformitatea regulamentelor de kickbox la nivel mondial.

Nota!

Pentru a fi mai usor de citit si inteles textul regulamentului foloseste pronume de gen masculin. Totusi, toate referinte se aplica pentru ambele genuri (atat masculin cat si feminin). Regulamentul este valabil pentru o perioada de cel putin 4 ani incepand cu August 2016.