

Super League Fights Regulamin K-1

REGULAMIN ZAWODÓW

Artykuł 1. WARUNKI UDZIAŁU W ZAWODACH – WYMAGANE DOKUMENTY

Artykuł 2. WAŻENIE ZAWODNIKÓW

Artykuł 3. KATEGORIE WIEKOWE I WAGOWE

Artykuł 4. FORMUŁY WALKI

Artykuł 5. CZAS WALKI

Artykuł 6. POLE WALKI

ZASADY WALKI

Artykuł 7. WYMAGANY SPRZĘT SPORTOWY I UBIÓR W FORMULE K-1

Artykuł 7.1 NIEWŁAŚCIWY SPRZĘT I UBIÓR W FORMULE K-1

Artykuł 8. OBSZARY TRAFIEŃ W FORMULE K-1

Artykuł 9. DOZWOLONE TECHNIKI W FORMULE K-1

Artykuł 10. TECHNIKI I AKCJE NIEDOZWOLONE W FORMULE K-1

PERSONEL TOWARZYSZĄCY I ORGANIZACYJNY – TRENER, SĘDZIA.

Artykuł 11. TRENERZY/ SEKUNDANCI:

Artykuł 11.1. NIEODPOWIEDNIE ZACHOWANIA TRENERA/SEKUNDANTA

Artykuł 11.2. MEDIA: NAGRYWANIE I FOTOGRAFOWANIE

Artykuł 12. SĘDZIOWIE

Artykuł 12.1. KOMENDY UŻYWANE PRZEZ SĘDZIEGO RINGOWEGO

Artykuł 12.2. PRAWA SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO POJEDYNEK

PRZEBIEG WALKI I WERDYKT

Artykuł 13. WERDYKT

Artykuł 14. SYSTEM PUNKTACJI

Artykuł 15. DECYZJE

Artykuł 16. CZAS MEDYCZNY

Artykuł 17. LIMIT LICZEŃ

Artykuł 18. UPOMNIENIA, OSTRZEŻENIA, DYSKWALIFIKACJA

Artykuł 18.1. PROCEDURA DYSKWALIFIKACJI

PROTESTY I ODWOŁANIA

Artykuł 19. PROTEST

Artykuł 19.1. MATERIAŁ WIDEO

Artykuł 19.2. ROZPATRYWANIE PROTESTU

Artykuł 19.3. ZMIANA WERDYKTU SĘDZIOWSKIEGO
BEZPIECZEŃSTWO

Artykuł 20. ZESPÓŁ MEDYCZNY ZAWODÓW

Artykuł 20.1 PROCEDURA PO ZNOKAUTOWANIU

Artykuł 20.2 SYTUACJE SPECJALNE

REGULAMIN ZAWODÓW

Artykuł 1. WARUNKI UDZIAŁU W ZAWODACH – WYMAGANE DOKUMENTY

1. Posiadanie książeczki sportowo-lekarskiej lub zaświadczenia od lekarza z wpisem „Zdolny do udziału w zawodach (wraz z podaniem formuły walki)”* *(maksymalny termin ważności badań określa lekarz na bazie przepisów prawa i oceny zdrowia zawodnika, nie dłużej jednak niż 1 rok),
2. Ubezpieczenie NNW z datą ważności pokrywającą się z datą turnieju;
3. W przypadku zawodników i zawodniczek niepełnoletnich podpisana zgoda rodziców do udziału w turnieju;
4. Wypełniony oryginał formularza zgłoszeniowego;

Dokumenty muszą być **zweryfikowane** wcześniej przez TRENERA/ OPIEKUNA grupy, który na miejscu podpisuje ich zgodność.

- ROZCIĘCIA/OTARCIA Zawodnik **nie zostanie** dopuszczony do udziału w zawodach, jeśli w dniu zawodów jest zabandażowany, kontuzjowany, posiada rozcięcie skóry, ranę, poważne otarcia lub inny krwawiący obrzęk skóry. Nie dopuszcza się noszenia opatrunków na ww.

Artykuł 2. WAŻENIE ZAWODNIKÓW

Ważenie przeprowadzone jest w sposób kulturalny i z poszanowaniem potrzeby dyskrecji zarówno u kobiet, jak i u mężczyzn.

1. Ważenie odbywa się zgodnie z harmonogramem zawodów; ustalony czas ważenia uczestników w każdym zawodach jest oficjalny i należy go przestrzegać.
2. Jeśli zawodnik w momencie ważenia nie mieści się w limicie kategorii wagowej do której został zgłoszony, otrzymuje dodatkowy czas (do końca trwania oficjalnego ważenia) na osiągnięcie wagi w deklarowanej kategorii wagowej.
3. Jeżeli zawodnik nie mieścił się w zadeklarowanym limicie wagowym, dopuszcza się jego kwalifikację do innej kategorii wagowej (jeżeli nie został osiągnięty limit zawodników)
4. Nie dopuszcza się żadnej tolerancji wagi Zawodnika- decyduje wartość odczytana na skali.
5. Na oficjalną wagę zawodnik/zawodniczka zgłasza się w stroju do walki lub w białym (żadne inne stroje nie są dozwolone podczas ważenia),
6. Zawodnik powinien posiadać przy sobie: -ważną książeczkę sportowo-lekarską zawodnika (lub zaświadczeniem o dopuszczeniu do zawodów)

-dowód osobisty lub innym dokumentem ze zdjęciem potwierdzającym tożsamość (jeśli przedstawia zaświadczenie lekarskie lub gdy w książeczce sportowo-lekarskiej nie ma zdjęcia).

Artykuł 3. KATEGORIE WIEKOWE I WAGOWE

1. DZIECI (10-11 lat): - Chłopcy: -30kg -32 kg -34kg -36kg -38kg -40kg -42kg -44kg -46kg -48kg -50kg -52kg -54kg -56kg -58kg -60kg -63,5kg -67kg +67kg;

- Dziewczeta: -30kg -32kg -34kg -36kg -38kg -40kg -42kg -44kg -46kg -48kg -50kg -52kg -54kg -56kg -58kg -60kg +60kg.

2. DZIECI STARSZE (12-13 lat): - Chłopcy: -34kg -37kg -40kg -44kg -48kg -52kg -57kg -62kg -67kg -72kg -77kg - +77kg

- Dziewczeta: -31kg -34kg -37kg -40kg -44kg -48kg -52kg -57kg -62kg -67kg +67kg

3. KADECI (14-15 lat): - Chłopcy: -40kg -44kg -48kg -52kg -57kg -62kg -67kg -72kg -77kg -83kg +83kg

- Dziewczeta: -34kg -37kg -40kg -44kg -48kg -52kg -57kg -62kg -67kg +72kg

4. JUNIORZY (16-17 lat): - Chłopcy: -52,2kg -56,7kg -61,2kg -65,8kg -70,3kg -77,1kg -83,9kg -93kg -102,1kg +102,1kg

- Dziewczyny: -52,2kg -56,7kg -61,2kg -65,8kg -70,3kg +70,4kg

5. SENIORZY (18+): - Mężczyźni: -52,2kg -56,7kg -61,2kg -65,8kg -70,3kg -77,1kg -83,9kg -93kg -102,1kg -120,2kg +120,2kg

Kobiety: -52,2kg -56,7kg -61,2kg -65,8kg -70,3kg -77,1kg +77,1kg

Artykuł 4. FORMUŁY WALK

- K-1 (LIGHT, AM oraz PRO-AM)

LIGHT - zawodnicy, którzy do dnia zawodów, stoczyli max. 3 walki (walka w rękawicach 12 OZ, ochraniacze na kolana);

AM - zawodnicy, którzy stoczyli min. 4 walki lub mają duży staż treningowy i mimo mniejszej ilości walk, czują się na siłach walczyć w AM (walczymy w rękawicach 10 OZ);

PRO-AM - zawodnicy (TYLKO SENIORZY), którzy stoczyli min. 4 walki i posiadają duży staż treningowy (walka w rękawicach DO MMA (SPARINGOWYCH), bez kasków)

Artykuł 5. CZAS WALKI

Dzieci młodsze: 3x1min.

Dzieci starsze – 3x 1,5min.

Kadeci, juniorzy, seniorzy - 3x 2min.

Przerwa między rundami wynosi 1 min.

Artykuł 6. POLE WALKI

Klatka sportowa i ring (w przypadku dużej ilości zgłoszeń - dodatkowy mały ring).

ZASADY WALKI

DZIECI (10-11 lat) – bez uderzeń na głowę

DZIECI STARSZE (12-13 lat) - bez kolan na głowę.

KADECI (14-15 lat) – pełne zasady K-1

JUNIORZY (16-17 lat) – pełne zasady K-1

SENIORZY(18+) – pełne zasady K-1

Artykuł 7. WYMAGANY SPRZĘT SPORTOWY I UBIÓR W FORMULE K-1

K-1 AM oraz LIGHT:

1. Kask turniejowy - od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),
2. Ochraniacz na zęby - własny*,
3. Ochraniacz klatki piersiowej (dla zawodniczek) - własne,
4. Ochraniacz na krocze (obowiązkowy dla **wszystkich** zawodniczek i zawodników) - własne
5. Nagolenniki (Ochraniacz piszczel/stopa) **twarde** – od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),
6. Owijki bokserskie - własne
7. Rękawice o wadze 10 uncji lub **12 OZ (dzieci, kadeci oraz K-1 Light)** - od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),
8. Ochraniacze na kolana (dzieci, kadeci, juniorzy oraz LIGHT) - od organizatora lub własne (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),
9. Spodenki (bez kieszonek, bez rzepów, sznurowadeł) do połowy uda - własne,
10. Ochraniacz na korpus (TYLKO DZIECI 10-11 lat) w kolorze narożnika (OBOWIĄZKOWA koszulka **BEZ RĘKAWKÓW** własna pod ochraniacz) - od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),

• **Walki bez koszulek (kobiety OBOWIĄZKOWY TOP)! *** w przypadku noszenia przez zawodnika aparatu ortodontycznego OBOWIĄZKOWE jest posiadanie ochraniacza na zęby chroniącego górę i dół.

K-1 PRO-AM: walki bez kasków!

1. Ochraniacz na zęby - własny*,
2. Ochraniacz klatki piersiowej (dla zawodniczek) - własne,
3. Ochraniacz na krocze (obowiązkowy dla **wszystkich** zawodniczek i zawodników) – własne,
4. Owijki bokserskie - własne,
5. Ochraniacz piszczel/stopa (twarde) – od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),
6. Spodenki (bez kieszonek, bez rzepów, sznurowadeł) **do połowy uda** - własne,
7. Owijki bokserskie - własne,
8. Rękawice DO MMA (SPARINGOWE) - od organizatora lub własne w kolorze narożnika (zaklejone logo innych firm niż organizatora!),

• **Walki bez koszulek (kobiety OBOWIĄZKOWY TOP)! *w przypadku noszenia przez zawodnika aparatu ortodontycznego OBOWIĄZKOWE jest posiadanie ochraniacza na zęby chroniącego górę i dół.**

Artykuł 7.1 NIEWŁAŚCIWY SPRZĘT I UBIÓR W FORMULE K-1

1. Jeśli zawodnik stawia się do ringu lub na planszę ubrany w nieodpowiedni sposób lub nieprawidłowo wyposażony (niewłaściwy kolor kasku lub rękawic, mając bezpieczny sprzęt, który nie jest jednak zatwierdzony lub gdy nie posiada ochraniaczy) nie zostaje natychmiast zdyskwalifikowany; zamiast tego ma dwie minuty na skompletowanie prawidłowego sprzętu.
2. Zawodnik, który nie jest gotowy do walki w czasie do dwóch minut od wezwania, może warunkowo - za zgodą sędziego ringowego - mieć przedłużony czas o maksymalnie dwie kolejne minuty. Skutkuje to jednak odjęciem zawodnikowi jednego punktu w pierwszej rundzie walki. Za gotowość zawodnika do walki odpowiedzialny jest jego trener i sekundant.
3. Jeśli przyznany czas dobiegnie końca, a zawodnik nie będzie gotowy, zostanie zdyskwalifikowany (DISQ).
4. Noszenie okularów/soczewek kontaktowych przez zawodnika podczas walki jest niedozwolone.

Artykuł 8. OBSZARY TRAFIEŃ W FORMULE K-1

Zawodnik wykonujący prawidłowe techniki K-1 może atakować następujące części ciała przeciwnika:

- głowę (przód, boki),
- korpuz (przód, boki),
- nogi (na całej długości łącznie ze stawami)

Artykuł 9. PRAWIDŁOWE TECHNIKI W FORMULE K-1

Techniki rąk, nóg i kolan muszą być używane równomiernie przez całą walkę. Wszystkie techniki muszą być używane z pełną mocą. Każda technika, która zostanie zablokowana, lub tylko dotyka, ociera czy też popycha przeciwnika, nie będzie punktowana

1. Techniki ręczne (ciosy).

- Proste.
- Sierpowe.
- Haki.
- Uderzenia grzbietem pięści (po obrocie- backfist).

2. Techniki nożne.

- Kopnięcia proste na tułów i głowę (atak na udo nie jest dozwolony).
- Kopnięcia boczne na tułów i głowę (atak na udo nie jest dozwolony).
- Kopnięcia okrężne (w tym niskie kopnięcia atakujące całą długość nogi).
- Kopnięcia zahaczające (atak piętą jest dozwolony).

- Kopnięcia opadające.
- Kopnięcia z wysokości.
- Kopnięcia obrotowe na tułów i głowę. .

3. Techniki zadawane kolanem.

- Dozwolone jest atakowanie przeciwnika kolanem w następujące części ciała:
Nogi - Korpuz - Głowa
- Dozwolone jest chwytanie szyi przeciwnika jedną lub obiema rękami, aby natychmiast wykonać uderzenie kolanem. W trakcie ataku kolanem można wykonać jedno uderzenie w dozwoloną część ciała, jeśli technika jest wspomagana chwytem za szyję lub ramiona przeciwnika
- Podcięcia. Dozwolone są podcięcia stopą (tylko na poziomie stawu skokowego, z zewnątrz do wewnątrz lub odwrotnie) w celu wytrącenia przeciwnika z równowagi i kontynuowania zadawania technik ręcznych lub nożnych lub w celu sprowadzenia przeciwnika na podłogę ringu.

Artykuł 10. TECHNIKI I AKCJE NIEDOZWOLONE W FORMULE K-1

Następujące techniki i zachowanie **nie są dozwolone**:

- Rzuty- Niedozwolone są rzuty przeciwnika; zawodnik nie może rzucać przeciwnika wykorzystując tułów, biodra lub ramiona.
- Uderzenia poniżej pasa.
- Uderzanie nasadą rękawicy.
- Celowe uderzanie głową.
- Uderzanie w plecy przeciwnika, w szyję, kark, gardło, tył głowy, z góry w obojczyki i okolice nerek.
- Chwytanie nóg przeciwnika w celu wykonania technik ręcznych lub nożnych.
- Wykonywanie kopnięć prostych lub bocznych na przód uda, kolana lub podudzia (dotyczy to również ataków kolanem).
- Wykonywanie więcej niż jednego ataku kolanem, po chwyceniu szyi lub ramion przeciwnika dwoma lub jedną ręką.
- Wykonywanie technik nożnych po obrocie w tył, w przód lub w bok uda.
- Atakowanie technikami ręcznymi nóg przeciwnika.
- Stosowanie technik "ślepych", wykonywanie technik nożnych bez utrzymania równowagi po ich wykonaniu.
- Przepychanie, podnoszenie, obracanie przeciwnika.
- Obracanie się plecami do przeciwnika, uciekanie, upadanie na ring, celowe klinczowanie w celu unikania walki.

- Duszenie przeciwnika, wypychanie jego głowy poza liny.
- Atakowanie przeciwnika zaplątanego w liny ringu.
- Atakowanie przeciwnika, który upada na ring lub już leży na ringu, czyli w momencie, gdy jedna ręka lub kolano **dotyka** podłogi ringu.
- Opuszczanie ringu bez polecenia sędziego prowadzącego walkę.
- Brak reakcji zawodnika na komendę „Break” wydaną przez Sędziego prowadzącego pojedynek.
- Próba zadania ciosu przeciwnikowi natychmiast po wydaniu komendy „BREAK” przed wykonaniem kroku w tył.
- Celowe wypluwanie ochraniacza na zęby (jeśli zawodnik wypluje ochraniacz na zęby, sędzia prowadzący pojedynek musi przerwać walkę i ukarać zawodnika zgodnie z systemem kar zaczynając od ostrzeżenia; w przypadku ponownego wyplucia sędzia postępuje analogicznie).
- Używanie obraźliwego i agresywnego słownictwa podczas pojedynku.
- Atakowanie lub obrażanie sędziego.

Naruszenia wymienionych zasad mogą prowadzić do ostrzeżeń, odebrania punktów, a nawet zdyskwalifikowania zawodnika.

PERSONEL TOWARZYSZĄCY I ORGANIZACYJNY – TRENER, SĘDZIA.

Artykuł 11. TRENERZY/ SEKUNDANCI:

Należy przestrzegać następujących zasad w trakcie pojedynków:

1. Zawodnikowi może asystować jeden trener lub trener + sekundant. Sekundant jest osobą, która pomaga trenerowi w narożniku podczas zawodów.
2. Trener/sekundant musi przez cały czas trwania walki **siedzieć** na wyznaczonym miejscu i **nie może** swoimi gestami, czynami lub głosem, **przeszkadzać** w płynnym przebiegu walki.
3. Trener/sekundant może udzielać zawodnikowi krótkich porad i zachęt w czasie trwania pojedynku, lecz nie powinny być one wydawane bardzo głośno.
4. Surowo zabrania się wstawania lub wchodzenia na pole walki (w tym na stopnie wejściowe do ringu/klatki) podczas trwania walki.
5. W trakcie pełnienia funkcji trenera/sekundanta na zawodach wymagane jest noszenie stroju sportowego (dresy sportowe, obuwie sportowe). Zakaz noszenia nakrycia głowy (czapek, kapturów z bluz).
6. Trener/sekundant zobowiązany jest przynieść na pole walki: ręcznik oraz wodę.
7. Na pole walki może wejść tylko jeden trener/sekundant (ring) tylko podczas przerwy.
8. Trener może zakończyć walkę w imieniu swojego zawodnika, gdy zachowanie owego wskazuje na odniesienie urazu, kontuzji lub widoczny jest brak chęci do kontynuowania pojedynku; sygnałem zakończenia pojedynku jest rzucenie ręcznika na pole walki lub do ringu.
9. Trener ma obowiązek dopilnować, aby zawodnik podczas przerwy między rundami był zwrócony twarzą w stronę środka ringu a plecami do narożnika.

Trenerzy i sekundanci **ODPOWIADAJĄ ZA SPRAWNE I SZYBKIE PRZYGOTOWANIE ZAWODNIKA DO WALKI**. Zawodnik powinien stać w pełnej gotowości i swoim narożniku wraz z zakończeniem wcześniejszej walki - w innym przypadku, czas dodatkowy to 2min. Po tym czasie, jeśli zawodnik dalej nie będzie gotowy, nastąpi dyskwalifikacja.

Artykuł 11.1. NIEODPOWIEDNIE ZACHOWANIA TRENERA/SEKUNDANTA

1. Zakazane jest opieranie się o ring/ klatkę, uderzenia w ring.
2. Surowo karane będą zachowania wulgarne czy prowokacyjne.
3. Jeżeli trener nie stosuje się do poleceń sędziów, konsekwencje jego zachowania może ponieść zawodnik, któremu grozi odjęcie punktu lub dyskwalifikacja.

4. Jeśli trener/sekundant skarży się lub głośno komentuje decyzję sędziów, zostaje ukarany ostrzeżeniem.
5. Jeżeli trener źle się zachowuje w stosunku do zawodników, sędziów, widzów lub kogokolwiek innego, Sędzia może usunąć taką osobę z walki.
6. Jeżeli złe zachowanie trenera jest kontynuowane, decyzją sędziów walki trener zostaje wykluczony z całego turnieju.

Artykuł 11.2. MEDIA: NAGRYWANIE I FOTOGRAFOWANIE

Po uprzednim poinformowaniu wyraża się na obecność **jednej osoby wyznaczonej przez trenera** w celu nagrywania walki lub wykonywania zdjęć. Osoba ta zobowiązana jest do:

- niekomentowania walki,
- nierozmawiania z zawodnikiem, trenerem, sekundantem ani sędzią,
- wykonywania nagrań i zdjęć w sposób nienaruszający przebiegu walki oraz niezasłaniający widoku sędziemu punktowemu.

BRAK MOŻLIWOŚCI PRZEBYWANIA INNYCH OSÓB na płycie hali, na co będzie zwracana uwaga.

Artykuł 12. SĘDZIOWIE

1. Sędzia to osoba, której podstawowym zadaniem jest zapewnić bezpieczeństwo rywalizującym zawodnikom w oparciu o niniejszy regulamin.
2. Głównym zadaniem sędziego prowadzącego pojedynki jest dbanie o to, żeby walka była prowadzona zgodnie z regulaminem przy zapewnieniu maksymalnego bezpieczeństwa obu walczących zawodników.
3. Każdy sędzia zobowiązuje się sędziować bezstronnie i obiektywnie.
4. Głównym zadaniem sędziego punktowego jest przyznawanie punktów zdobytych przez każdego z zawodników podczas pojedynku (walki).
5. Sędzia punktowy ocenia tylko te techniki, które widzi.
6. Każda walka jest punktowana przez trzech sędziów.
7. Głównym zadaniem sędziego czasowego jest pomiar czasu walki (aktywny czas walki z przerwami, czas dogrywki, czas medyczny, walkower) zgodnie z regulaminem.

Artykuł 12.1. KOMENDY UŻYWANE PRZEZ SĘDZIEGO RINGOWEGO

Sędzia prowadzący używa następujących komend:

- a) „PRZYWITAĆ SIĘ” - tej komendy sędzia prowadzący pojedynek używa na początku walki, aby wydać polecenie zawodnikom, by ci dotknęli się rękawicami i w ten sposób okazali sobie wzajemny szacunek,
- b) „WALCZ/ FIGHT” - tej komendy sędzia prowadzący pojedynek używa na początku walki w celu rozpoczęcia walki i za każdym razem w celu kontynuowania walki (również na wznowienie pojedynku po komendzie „STOP”, „CZAS STOP”),
- c) „BREAK” - tej komendy sędzia prowadzący pojedynek używa do rozdzielenia zawodników, którzy są w zwarcu, po tej komendzie obaj zawodnicy muszą zrobić jeden krok w tył a następnie wznowić walkę bez oddzielnej komendy sędziego prowadzącego walkę,
- d) „STOP” - tej komendy sędzia prowadzący pojedynek używa do nakazania zawodnikowi (lub obu zawodnikom) przzerwania walki,
- e) „CZAS STOP” - tej komendy sędzia prowadzący pojedynek używa w celu wydania polecenia sędziemu czasowemu, aby zatrzymał pomiar czasu walki. Oprócz komendy słownej wykonuje rękoma znak litery „T”, widoczny dla sędziego mierzącego czas. Kiedy sędzia wydaje komendę CZAS STOP, musi podać powód, dla którego to zrobił.

Artykuł 12.2. PRAWA SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO POJEDYNEK

Sędzia prowadzący pojedynek ma prawo:

1. Nie dopuścić do walki zawodnika z widocznymi dolegliwościami zdrowotnymi (rany, obrzęki, krwawienia, bandaże etc.)
2. Przerwać walkę w dowolnym momencie ze względów zdrowotnych i bezpieczeństwa zawodników lub jeśli uzna, że jest ona zbyt jednostronna, (RSC: Safety- bezpieczeństwo)
3. Zakończyć walkę na dowolnym etapie, jeżeli jeden z Zawodników doznał kontuzji i sędzia zdecydował, że nie powinien kontynuować walki (RSC: Injury- Kontuzja).
4. Przerwać walkę w dowolnym momencie, jeśli stwierdzi, że zawodnik zachowuje się niesportowo. W takim przypadku sędzia prowadzący pojedynek ma prawo zdyskwalifikować takiego zawodnika,
5. Przerwać walkę w dowolnym momencie, jeśli jeden z zawodników otrzymał niedozwolony cios lub jeśli uzna, że zawodnik nie może dalej kontynuować walki,
6. Upomnieć zawodnika lub przerwać walkę i ukarać zawodnika ostrzeżeniem za złamanie regulaminu,
7. Zdyskwalifikować zawodnika bez uprzedniego ostrzeżenia lub zwrócenia mu uwagi, jeśli poważnie złamał on zapisy regulaminu.
8. W przypadku knockdownu wstrzymać liczenie, jeśli przeciwnik nie uda się do neutralnego narożnika lub nie stoi w neutralnym narożniku z wyprostowanymi rękami przy ciele i/lub opiera się o liny.
9. Upomnieć, ukarać ostrzeżeniem lub nawet zdyskwalifikować trenera/sekundanta, który złamał zapisy regulaminu,
10. Sędzia Ringowy ma prawo wstrzymać pojedynek w celu zasięgnięcia opinii sędziów punktowych jeżeli zaistnieje sytuacja budząca wątpliwości co do oceny zdarzenia w ringu, w szczególności:
 - czy doszło do faulu,
 - czy konieczne jest zastosowanie innej sankcji przewidzianej regulaminem.

PRZEBIEG WALK I WERDYKT

Artykuł 13. WERDYKT

Zawody/ Walki ligowe – mogą zakończyć się **remisem**.

Mistrzostwa/ Walki pucharowe - obowiązkowe jest wyłonienie zwycięzcy.

Artykuł 14. SYSTEM PUNKTACJI

Wszystkie techniki muszą być używane z pełną mocą. Każda technika, która zostanie zablokowana, lub tylko dotyka, ociera czy też popycha przeciwnika, nie będzie punktowana.

Punktowana technika powinna być wykonana z pełną siłą oraz poparta skrętem tułowia lub rotacją bioder i powinna wywołać wyraźne wrażenie na przeciwniku

Techniki, które tylko muskają albo ocierają zawodnika nie są brane pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy rundy.

Liczba punktów przyznanych każdemu Zawodnikowi zostanie przez Sędziego Punktowego wpisana do karty punktowej bezpośrednio po zakończeniu każdej rundy.

- 10 punktów zostanie przyznane Zawodnikowi, który wygra rundę niewielką przewagą, przeciwnik otrzyma 9 punktów;
- 10 punktów zostanie przyznane Zawodnikowi, który wygra rundę dużą przewagą, przeciwnik otrzyma 8 punktów;
- 10 punktów otrzyma Zawodnik, który wygra rundę przez całkowitą dominację, przeciwnik otrzyma 7 punktów;
- 10 punktów zostanie przyznane każdemu Zawodnikowi, jeśli w rundzie będą mieli równą liczbę punktów;

Punkty przyznawane są za uderzenia pięściami, kolanami oraz kopnięcia wykonane z należytą siłą i z zamiarem wywołania efektu.

Rundę wygrywa Zawodnik, który wykona więcej celnych, punktowanych technik kickboxerskich niż przeciwnik.

Artykuł 15. DECYZJE

1. Wygrana na punkty (WP – winning by points) - zwycięzca wskazany przez większość Sędziów Punktowych
2. Wygrana przez decyzję Sędziego Ringowego (RSC – Refereestopscontest):
 1. RSCS- SAFETY (bezpieczeństwo) - Jeśli w opinii Sędziego Ringowego kontynuowanie walki grozi poważnym urazem jednego z zawodników.
 2. RSCI – INJURY (kontuzja) - Jeśli w opinii Sędziego Ringowego zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki na skutek urazu
 3. RSC- HEAD (uderzenie w głowę) - Jeśli w opinii Sędziego Ringowego Zawodnik otrzymał silne uderzenie w głowę, lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki, walka zostaje przerwana.
 4. RSC – BODY (uderzenie w inną część ciała) - Jeśli w opinii Sędziego Ringowego Zawodnik otrzymał silne uderzenie w dowolną część ciała z wyjątkiem głowy lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki, walka zostaje przerwana
 5. CCL- COMPULSORY COUNT LIMIT (limit liczeń) - Sędzia Ringowy zatrzymuje walkę po osiągnięciu określonego limitu liczeń, zależnego od kategorii wiekowej Zawodników
 6. KO- KNOCK DOWN - Jeśli Zawodnik jest liczony i nie wznowi rywalizacji przed wyliczeniem do 10, przeciwnik Zawodnika zostanie ogłoszony zwycięzcą przez nokaut.
 7. KO- HEAD - Zawodnik otrzymał silne uderzenie w głowę, lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki.
 8. KO- BODY - Zawodnik otrzymał silne uderzenie w dowolną część ciała z wyjątkiem głowy lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki
 9. RET- RETIREMENT – poddanie przeciwnika -Drugi Zawodnik nie opuszcza swojego narożnika po zakończeniu przerwy między rundami; -Drugi Zawodnik nie chce kontynuować walki po otrzymaniu liczenia lub silnych ciosów; - Sekundant drugiego Zawodnika poddaje go w jego imieniu.
10. DQ- DISQUALIFICATION -
11. WO – WALK-OVER – brak zjawienia się przeciwnika

Artykuł 16. CZAS MEDYCZNY

1. Czas medyczny to czas, który zawodnik może wykorzystać w trakcie pojedynku celem przywrócenia zdolności kontynuowania walki w wyniku doznanego urazu lub z innego powodu związanego ze zdrowiem.

2. Czas medyczny w jednej walce to **2 minuty** dla każdego zawodnika.
3. Jeśli zawodnik wykorzysta w całości czas medyczny to nadal będzie mógł kontynuować walkę, ale jeśli nastąpi konieczność ponownego jego użycia, wtedy sędzia prowadzący pojedynek kończy walkę decyzją „RSC”.
4. Czas medyczny rozpoczyna się w momencie przybycia lekarza/ratownika medycznego na ring. W przypadku skaleczenia lub krwawienia, lekarz/ratownik medyczny musi zdecydować w ciągu 2 minut, czy zawodnik może dalej kontynuować walkę.
5. Uwzględniając opinię lekarza/ratownika medycznego, sędzia prowadzący decyduje, czy walka może być kontynuowana czy nie (jednak tylko w przypadku, gdy lekarz/ratownik medyczny zezwoli zawodnikowi na kontynuowanie walki).
6. Jeśli sędzia prowadzący, po konsultacji z lekarzem/ratownikiem medycznym, stwierdzi, że zawodnik nadużywa czasu medycznego na odpoczynek lub uniknięcie walki, może dać zawodnikowi oficjalne ostrzeżenie.

Artykuł 17. LIMIT LICZEŃ

KNOCK DOWN – Liczenie zawodnika jest jednoznaczne z odjęciem 1 punktu w rundzie.

Dziecko, Dziecko Starsze, Kadet, Junior – 2 liczenia runda/ walka

Senior – 3 liczenia runda/walka

Artykuł 18. UPOMNIENIA, OSTRZEŻENIA, DYSKWALIFIKACJA

Zawodnik, który nie stosuje się do poleceń Sędziego Ringowego, walczy w sposób sprzeczny z przepisami, przejawia niesportowe zachowanie lub dopuszcza się fauli, może zostać ukarany w następującej kolejności: **Upomnieniem (Caution), Ostrzeżeniem (Warning), Dyskwalifikacją (Disqualification)**.

Artykuł 18.1 System kar:

Upomnienie Drugie upomnienie Pierwsze oficjalne ostrzeżenie (odjęcie punktu w danej rundzie) Drugie oficjalne ostrzeżenie (odjęcie punktu w danej rundzie) Trzecie oficjalne ostrzeżenie (**dyskwalifikacja**)`

1. UPOMNIENIE (C- CAUTION):

Jest zwróceniem uwagi Zawodnikowi na jego niepożądane zachowanie będące naruszeniem lub zmierzające do naruszenia zasad. Sędzia Ringowy **nie musi** koniecznie w tym celu przerywać walki, może znaleźć inny, odpowiedni moment w czasie rundy by upomnieć Zawodnika. Upomnieniu słownemu powinien towarzyszyć adekwatny gest wykonany przez Sędziego Ringowego, do popełnionego wykroczenia. Jeśli Zawodnik otrzyma trzy takie same Upomnienia w walce, otrzyma Ostrzeżenie - skutkujący odjęciem 1 punktu w rundzie Jeśli Zawodnik otrzyma wiele Upomnień za różne rodzaje fauli, Sędzia Ringowy może zastosować Ostrzeżenie za niesportowe zachowanie.

2. OSTRZEŻENIE (W- WARNING):

Ostrzeżenie jest jednoznaczne z **odjęciem** 1 punktu zawodnikowi w rundzie

Ostrzeżenie stosuje się wobec zawodnika, który dopuszcza się powtarzających przewinień lub rażąco narusza przepisy.

- W przypadku ciężkiego naruszenia regulaminu, Sędzia Ringowy może udzielić ostrzeżenia bez wcześniejszych upomnień.
- Procedura udzielania ostrzeżenia wymaga zatrzymania walki, poinformowania Jury o decyzji, a następnie – w centralnym miejscu ringu – zasygnalizowania jej wszystkim sędziom poprzez wskazanie winnego zawodnika.
- Po udzieleniu ostrzeżenia walka jest wznawiana.
- Jeżeli zawodnik otrzyma trzy (3) ostrzeżenia w trakcie pojedynku, zostaje **zdyskwalifikowany**.
- Sędzia, który udzielił ostrzeżenia za dane wykroczenie, nie może później cofnąć się do sankcji w postaci upomnienia za ten sam czyn.

3. DYSKWALIFIKACJA (DISQ DISQUALIFICATION):

Dyskwalifikacja może zostać orzeczona w przypadku wyjątkowo poważnego lub niebezpiecznego naruszenia zasad. Sędzia Ringowy ma prawo do natychmiastowego zakończenia udziału zawodnika w walce.

Artykuł 18.2. PROCEDURA DYSKWALIFIKACJI

Każdy uczestnik zawodów może zostać zdyskwalifikowany za naruszenie przepisów lub niesportowe zachowanie.

1. Dyskwalifikacja techniczna,

- brak wymaganych dokumentów (badania lekarskie, zgody, ważne ubezpieczenie),
- przekroczenie limitu wagowego,
- niestawienie się do walki w wyznaczonym czasie,
- brak wymaganego stroju,
- brak odpowiedniego lub / i używanie niedozwolonego sprzętu,

Zawodnik usunięty przez dyskwalifikację techniczną zachowuje prawo do nagrody na podstawie dokonanych osiągnięć w danych zawodach przed swoją dyskwalifikacją.

2. Dyskwalifikacja przez niesportowe zachowanie zawodnika.

- Świadome i celowe łamanie zasad podczas walki, które może doprowadzić do kontuzji lub urazu przeciwnika.
- Niesportowe zachowanie zawodnika przez przekleństwa, krzyki, nieodpowiednie gestykulacje w kierunku przeciwnika i jego trenera lub sędziego oraz innych osób funkcyjnych a także widzów na zawodach.
- Odmowa podporządkowania się decyzjom sędziego,
- Zakłócenie przebiegu zawodów

Zawodnik usunięty przez dyskwalifikację behawioralną traci prawo do nagród na podstawie dokonanych osiągnięć w danych zawodach przed swoją dyskwalifikacją.

PROTESTY I ODWOŁANIA

Artykuł 19. PROTEST

- 1 Trener lub sekundant **nie ma prawa domagać się zmiany decyzji** Sędziego Ringowego ani Sędziów Punktowych, o ile nie dotyczy ona oczywistej pomyłki.
- 2 W przypadku skarg, głośnych komentarzy lub kwestionowania decyzji sędziów w trakcie zawodów, trener lub sekundant może zostać ukarany **ostrzeżeniem**.
- 3 Zabrania się negatywnego oraz obraźliwego komentowania decyzji sędziów.
- 4 **PRAWO do złożenia protestu** przysługuje wyłącznie trenerowi.
- 5 Protest musi mieć formę pisemną* i w sposób jasny oraz szczegółowy opisywać zaistniały problem.
- 6 Protest należy złożyć na ręce Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej wraz z odpowiednim wadium (100 zł płatne gotówką) w terminie **do 15 minut po zakończeniu walki**, której dotyczy.
- 7 Formularz protestu dostępny jest u Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej .
- 8 Wszelkie komentarze decyzji sędziowskich w formie obraźliwej lub niesportowej, bez uprzedniego wniesienia protestu, są zabronione i podlegają sankcjom regulaminowym.

*oficjalny druk pisma dostępny jest u Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

Artykuł 19.1. MATERIAŁ WIDEO

Wymogi dotyczące materiału wideo.

Do skutecznego złożenia protestu wymagane jest dołączenie nagrania wideo obejmującego **cały przebieg walki**, zarejestrowanego z neutralnego punktu widzenia.

Nie będą przyjmowane nagrania montowane (cięte) ani nagrania wykonane z narożnika zawodnika, gdyż nie zapewniają one pełnego i obiektywnego obrazu walki.

Artykuł 19.2. ROZPATRYWANIE PROTESTU

W przypadku przyjęcia protestu przez sędziów, niezbędne działania podejmowane są niezwłocznie.

Artykuł 19.3. ZMIANA WERDYKTU SĘDZIOWSKIEGO

1. Zmiana werdyktu sędziowskiego, wynikająca z uznania protestu, wchodzi w życie ze skutkiem natychmiastowym.
2. W przypadku uznania protestu za zasadny, trener składający protest otrzymuje zwrot wniesionego wadium w całości (100%).
3. W przypadku odrzucenia protestu, wadium przepada na rzecz Organizatora. Całość środków pochodzących z odrzuconych protestów Organizator przeznacza na cele charytatywne.

BEZPIECZEŃSTWO

Artykuł 20. ZESPÓŁ MEDYCZNY ZAWODÓW

1. W skład zespołu medycznego zawodów wchodzi ratownicy medyczni, wyposażeni w sprzęt medyczny gwarantujący skuteczne interwencje w czasie trwania zawodów.
2. Organizator zawodów jest odpowiedzialny za zapewnienie zespołu medycznego na dane zawody.
3. Zespół medyczny zawodów jest zawsze gotowy do natychmiastowej interwencji na wezwanie sędziego prowadzącego pojedynek.
4. Bez zgody sędziego prowadzącego pojedynek, w czasie trwania zawodów zespół medyczny nie może wejść do ringu lub na planszę w celu udzielenia pierwszej pomocy któremukolwiek zawodnikowi.
5. W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników sędzia prowadzący pojedynek konsultuje się z lekarzem lub ratownikiem medycznym. Jeżeli lekarz decyduje o zakończeniu walki - jego decyzja jest ostateczna.

Artykuł 20.1 PROCEDURA PO ZNOKAUTOWANIU

1. Jeżeli zawodnik po otrzymaniu silnego ciosu(-ów) przegra przez knockout (KO), powinien być skontrolowany przez lekarza/ratownika medycznego zawodów.
2. W przypadku konieczności udzielenia zawodnikowi pomocy jeszcze w ringu to lekarz/ratownik medyczny zawodów decyduje kto jeszcze może przebywać w pobliżu poszkodowanego. Samodzielne podejście osób trzecich do poszkodowanego jest zabronione. Sędzia ringowy jest odpowiedzialny za utrzymanie porządku w ringu.

Artykuł 20.2 SYTUACJE SPECJALNE

1. Podczas trwania zawodów zespół medyczny jest obecny na sali w miejscu wyznaczonym przez organizatora zawodów.
2. Każda osoba uczestnicząca w zawodach, która poczuje się źle, dozna urazu, kontuzji lub będzie potrzebować pomocy, zobowiązana jest **niezwłocznie zgłosić ten fakt zespołowi medycznemu**