

Przepisy Walki Super Fight

&1

Obszar stosowania:

Poniższe przepisy mają zastosowanie w walkach toczonych na zasadzie Super Fight.

&2

Ubiór zawodników i wymagania osobiste

- a. Zawodnicy muszą być ubrani w dobrej jakości spodnie:
 - spodenki do grapplingu/mma
 - spodenki do boksu/muay thai
 - spodenki sportowe
- b. Zawodnicy walcą z nagim torsem kobiety w koszulkach typu Top, dozwolony jest również rashguard.
- c. Zawodnicy walcą boso lub w butach bokserskich albo butach zapaśniczych.
- d. Inne tradycyjne stroje (np. kimona, karategi) są zabronione.
- e. Zawodnicy noszący okulary mogą walczyć tylko w szklach kontaktowych na własną odpowiedzialność.
- f. Długie włosy muszą być związane miękką opaską a paznokcie krótko obcięte.
- g. Zawodniczki nie mogą posiadać na dłoniach i stopach trwałego manicure (żelowego lub hybrydowego), nie mogą również posiadać przedłużanych rzęs.
- h. Zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika.
- i. Zawodnicy walcą w dostarczonych przez organizatora ękawicach.
- j. Każdy z zawodników musi posiadać ochraniacz na zęby. Zalecamy również ochraniacz genitalii / krocza.
- k. Zawodnicy mogą używać owijek na dłonie.
- l. Zabrania się oklejania w jakkolwiek sposób dłoni.

&3

Obszar Walki

Obszarem konkurencji może być: mata tatami, mata zapaśnicza, octagon.

- a. Octagon o średnicy nie mniejszej niż 6 m zatwierdzony przez sędziego głównego zawodów.
 - b. Mata tatami musi składać się z dwóch stref. Między tymi strefami musi być pas ostrzegawczy szerokości 1 m, innego koloru niż pozostałej powierzchni, ułożony wokół pola walki.
- Pole walki wynosi 6 m x 6 m i tworzy wspólnie z pasem ostrzegawczym obszar walki 10 m x 10 m.

- c. Mata zapasnicza składająca się z miękkich materacy przykrytych pokrowcem, gdzie pole walki stanowi koło o średnicy 9 m. Dookoła maty znajduje się 1 metrowa strefa pasywności oznaczona kolorem czerwonym.
- d. Jeżeli są dwa lub więcej obszarów konkurencji (Maty), wspólny pas bezpieczeństwa jest dozwolony .

&4

Trenerzy /Sekundanci

- a. Zawodnikowi może asystować nie więcej niż dwóch trenerów/ sekundantów, którzy podczas walki siedzą na wyznaczonym miejscu obok obszaru, w którym toczy się walka.
- b. Jeżeli trener źle się zachowuje w stosunku do zawodników, sędziów, widowni lub kogokolwiek innego, Sędzia Maty decyduje o nie asystowaniu trenera podczas trwania walki.
- c. Jeżeli złe zachowanie trenera jest kontynuowane, decyzją sędziów walki trener zostaje wykluczony z całego turnieju.
- d. Jeżeli trener nie stosuje się do poleceń sędziów, konsekwencje jego zachowania może ponieść zawodnik, któremu grozi odjęcie punktu po dyskwalifikację.

&5

Wiek oraz wymagane doświadczenie.

Zawodnik startujący w walce na zasadzie Super Fight:

- musi mieć ukończone 18 lat
- nie może mieć stoczonych żadnych walk w sportach walki uderzanych

&6

Kategorie wagowe obowiązujące

dla mężczyzn:

do 66 kg, do 70 kg, do 77 kg, do 84 kg, do 93 kg, +93 kg

Przy małej ilości zawodników / zawodniczek organizator może połączyć kategorie wagowe.

&7

Ważenie zawodników i badania lekarskie

1. Ważenie zawodników i zawodniczek odbywa się w dniu zawodów. Opcjonalnie ważenie może odbyć się również w dniu poprzedzającym dzień zawodów, o ile komunikat organizacyjny zawodów tak stanowi.

2. Podczas ważenia obecni są 2 (dwaj) przedstawiciele Komisji Sędziowskiej.

3. Nie ma tolerancji wagowej dla zawodników i zawodniczek.

4. Zawodnik ważony oficjalnie jest tylko raz i uzyskana waga zapisywana jest do protokołu zawodów.

5. Zawodnicy mogą skorzystać z wagi przed oficjalnym ważeniem.

6. Organizator ma obowiązek udostępnić zawodnikom wagę do pomiaru kontrolnego.

7. Na oficjalną wagę zawodnik stawia się z:

– aktualnym oświadczeniem z wpisem „zdolny do startów w zawodach MMA lub JU JITSU lub BOKS” wystawionym przez polskiego lekarza medycyny sportowej lub w przypadku zawodników do 23 r. ż. dopuszczalne jest również podpisane przez lekarza podstawowej opieki zdrowotnej (podstawa prawna

<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20190000395/O/D20190395.pdf>)

- dowodem opłaty startowej w postaci papierowej

- dokumentem tożsamości ze zdjęciem

Uwaga :dokumenty w postaci cyfrowej, jak i kopie dokumentów nie będą honorowane .

8. Zawodnik może się ważyć jedynie w spodenkach, a zawodniczka w stroju kąpielowym lub bieliźnie sportowej.

9. Badania lekarskie dla zawodników MMA ważne są 12 miesięcy. Ważność ich potwierdza pieczętka imienna właściwego lekarza.

Jeżeli zawodnik nie dysponuje zawodniczą „książeczką sportowo-lekarską zawodnika” może zostać dopuszczony do zawodów na podstawie zaświadczenia lekarskiego z stosowną adnotacją o

„zdolności do startów w zawodach MMA lub Ju-Jitsu lub BOKS”

„braku przeciwwskazań do startów w zawodach MMA lub Ju-Jitsu lub BOKS”

Uwaga: nieczytelne, przekreślone lub poprawione daty i podpisy unieważniają badania lekarskie.

10. Zawodnik może startować w tej kategorii wagowej, jaką wykaże waga lub w wyższej za zgodą sędziego głównego zawodów.

11. Urządzenie do ważenia jest dostarczane przez organizatora .

&8

Warunkiem udziału w zawodach jest posiadanie:

- a. Dowodu tożsamości (dowodu osobistego, paszportu lub legitymacji)
- b. Aktualnych badań lekarskich
- c. Dowodu opłaty startowej w postaci papierowej
- d. Właściwego stroju i ochraniaczy.
- e. Podpisanego oświadczenia dostarczonego przez organizatora.

&9

Zasady walki:

- a. Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego maty w celu zaakceptowania wyposażenia.
- b. Walki w trwają dwie dwuminutowe rundy z jednocminutową przerwą (2+2). W przypadku niejednoznacznego wyniku walki sędzia może zdecydować o dogrywce trwającej 1 minutę po minutowej przerwie (2+2+1).
- c. Czas walki może być zatrzymany na sygnał sędziego ringowego, także w przypadku udzielania kar lub z powodu innych ważnych przyczyn (decyduje o tym sędzia ringowy).
- d. Zawodnik w narożniku może mieć jednego sekundanta.
- e. Zawodnik może poprosić sędziego ringowego o zatrzymanie czasu na poprawę wyposażenia. Sędzia może nie zezwolić na zatrzymanie czasu o ile uzna, że zawodnik chce odpocząć.
- d. Za umyślne zatrzymywanie czasu zawodnik może po uprzednim ostrzeżeniu zostać ukarany odjęciem punktu.
- e. Zawodnicy witają się poprzez dotykanie się rękawicami tylko dwa razy: na początku walki i po jej zakończeniu.
- f. Trenerzy nie mogą wchodzić w obszar walki podczas trwania rundy.
- g. Sędzia maty może podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika w przypadku rażącego łamania regulaminu.
- h. Sędziowie punktowi przebywają na swoich miejscach do czasu ogłoszenia werdyktu.
- i. Nie wolno walczyć będąc zakrwawionym, z naklejonymi na twarzy plastrami, tamponami w nosie albo ciętymi ranami. Sędzia prowadzący może skonsultować się z lekarzem zawodów odnośnie kontynuowania walki zawodnika.
- j. W przypadku konieczności udzielenia pomocy zawodnikowi przez ekipę medyczną ma ona w ciągu jednej rundy jedną minutę, licząc od początku udzielania pomocy na doprowadzenie zawodnika do stanu, w którym może podjąć walkę. Przekroczenie tego czasu oznacza automatyczny koniec walki. Pomoc medyczna może być udzielana zawodnikowi jeden raz w ciągu jednej rundy (łącznie w trakcie jednej walki dwa razy). Konieczność kolejnego udzielenia pomocy medycznej jest równoznaczna z zakończeniem walki.
- k. Pierwsze wywołanie zawodnika do walki musi nastąpić na jego polu walki co najmniej na dwie walki toczone wcześniej. Musi być ono ponawiane walkę wcześniej i bezpośrednio przed jego walką.
- l. Zawodnik który nie stawia się w ciągu dwóch minut od wywołania do walki zostaje zdyskwalifikowany.

&10

Komendy wydawane w czasie walki:

- ◇ Przywitanie - zawodnicy dotykają się rękawicami
- ◇ Walka (Fight)- wznowienie walki po każdej przerwanej akcji
- ◇ Stop - walka jest przerywana w celu udzielenia kary, końca walki.
- ◇ Czas stop (Time Stop) - kiedy sędzia ringowy zatrzyma czas (musi zaistnieć powód zatrzymania czasu), np: upadek, kontuzja zawodnika, udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe itp.

&11

Dozwolone miejsca trafień

1. Głowa: twarz, boki.
2. Tułów: przód i boki.

&12

Niedozwolone miejsca trafień :

1. Góra głowy, tył głowy.
2. Tył tułowia, nerki, kręgosłup, kark.
3. Szyja, wszystkie stawy.
4. Nogi.

&13

Dozwolone techniki

Ciosy pięścią: proste, z dołu (haki), sierpowe, młotkowe po obrocie.

&14

Niedozwolone techniki i akcje:

- **ciosy ręczne: nasadą dłoni, dłonią otwartą bądź kantem dłoni**
- wszelkie kopnięcia
- wszelkie uderzenia łokciami i przedramieniem na głowę, tułów i nogi
- wszelkie sprowadzenia do parteru
- wszelkie dźwignie
- wszelkie duszenia

- uderzanie głową
- każdy atak na oczy
- gryzienie, szarpanie lub pociąganie za włosy
- zahaczanie (polega na zrobieniu "haka" z palca bądź z kilku palców i włożeniu ich do ust przeciwnika, a następnie ciągnięciu)
- wszelkie ataki na krocze
- bezpośredni atak na kręgosłup, obojczyk oraz tył głowy
- uderzenia w gardło oraz łapanie tchawicy
- zaciskanie palców na tchawicy, nacisk stopą etc.

- zakrywanie nosa lub ust dłonią
- szczypanie, drapanie, itp.
- naskakiwanie (nogą) na leżącego przeciwnika ([ang. stomp](#))
- deptanie / naskakiwanie na stopy przeciwnika
- kopanie piętami po nerkach
- dźwignie za małe stawy (np. palce)
- wyrzucanie przeciwnika poza matę
- wkładanie palców w otwarte rany przeciwnika
- przytrzymywanie spodenek (stroju) lub rękawic przeciwnika
- plucie
- używanie wulgaryzmów w trakcie walki
- atak podczas przerwy
- atak na przeciwnika pod ochroną sędziego
- atak po gongu
- świadome lekceważenie instrukcji oraz samego sędziego
- uporczywe unikanie kontaktu z przeciwnikiem w tym uciekanie poza pole walki
- symulowanie kontuzji
- ataki z techniką inną niż w § 13
- celowe opóźnianie walki, chwytanie
- upadanie bez wyraźnej przyczyny
- atakowanie po komendzie „STOP„ (zawodnik musi wykonać krok w tył)
- uderzenia na stawy
- celowe wypluwanie ochraniacza na zęby
- dyskutowanie z sędzią o jego decyzji
- zakazuje się noszenia jakichkolwiek kolczyków, wisiorków, pierścionków w czasie walki
- zakaz smarowania substancjami zmniejszającymi tarcie (lubrykanty, oleje).

&15

Przyznawanie punktów:

- a. walka może zakończyć się wynikiem 10 do 10 jeśli była wyrównana
- b. walka może zakończyć się wynikiem 10 do 9 jeśli zawodnik wykazuje lekką przewagę
- c. walka może zakończyć się wynikiem 10 do 8 jeśli zawodnik wykazuje dużą przewagę
- d. walka może zakończyć się wynikiem 10 do 7 jeśli zawodnik wykazuje druzgoczącą przewagę, wręcz deklasując przeciwnika
- e. Sędziowie punktując walkę zwracają uwagę na:
 - umiejętność narzucania swojego stylu przeciwnikowi

- tworzenie sytuacji zagrażających zakończeniem walki przed czasem
- wszechstronność
- czas dominacji
- większa aktywność

&16

Werdykty:

- a. zwycięstwo na punkty ogłasza się, jeśli walka zakończyła się w regulaminowym czasie.
- b. zwycięstwo przez nokaut ogłasza się (K.O.), jeżeli zawodnik po prawidłowym ciosie nie jest w stanie kontynuować walki. Zawodnik wygrywa walkę, jeśli jego przeciwnik po otrzymaniu prawidłowego ciosu nie jest w stanie kontynuować walki i sędzia prowadzący wyliczy go do „10”. Sędzia prowadzący pojedynek po prawidłowym trafieniu zawodnika zaczyna liczyć do „8” i jeśli uzna, że zawodnik nie jest gotowy do kontynuowania walki, policzy „9”, „10” i zakończy walkę. W przypadku zagrożenia życia i zdrowia zawodnika sędzia prowadzący może rozpocząć liczenie, wyliczyć tylko do „1” i zakończyć walkę. Jeśli obydwaj zawodnicy są znokautowani - K.O. - lub jeśli obaj odnieśli kontuzje i nie można wskazać winnego sędziowie obliczają dotychczasowo zdobyte punkty wskazując zwycięzcę na punkty.

Liczenie (Knock-down, KD) i Knock-out (KO)

1. Sędzia prowadzący powinien liczyć (KD) zawodnika:
 - a) jeżeli zawodnik dotknie podłogi ringu inną częścią ciała niż stopy po uderzeniu lub serii uderzeń,
 - b) jeżeli zawodnik bezwładnie opiera się na linach po uderzeniu lub serii uderzeń,
 - c) jeżeli zawodnik częściowo lub całkowicie znajduje się poza linami po uderzeniu lub serii uderzeń,
 - d) jeżeli po uderzeniu lub serii uderzeń zawodnik nie upadł na podłogę ringu lub nie osunął się na liny, ale jest w stanie ograniczonej świadomości i zdaniem sędziego prowadzącego pojedynek nie może kontynuować walki w danym momencie.
2. Sędzia prowadzący pojedynek w sytuacji „knock-down” (KD) ma obowiązek niezwłocznie rozpocząć liczenie zawodnika.
3. Kiedy zawodnik znajduje się na podłodze, jego przeciwnik musi natychmiast udać się do neutralnego narożnika wskazanego przez sędziego prowadzącego pojedynek.
4. Sędzia prowadzący pojedynek będzie kontynuował walkę tylko wtedy, gdy zawodnik, który jest liczony, jest gotowy do walki, na „8”. Zawodnik musi być w pełni świadomy i stać stabilnie w pozycji walki.
5. Jeśli przeciwnik nie podejdzie do neutralnego narożnika na polecenie sędziego prowadzącego, sędzia wstrzyma liczenie do czasu wykonania jego komendy. Liczenie będzie kontynuowane od czasu w którym zostało ono przerwane.
6. Zawodnik, który nie wznawia walki po KD przegrywa walkę przez KO.
7. W przypadku liczenia, sędzia prowadzący pojedynek odlicza od „1” do „10” z sekundową przerwą między każdą liczbą oraz wskazuje przy pomocy palców rąk liczbę sekund odmierzonych w sposób czytelny dla wyliczanego zawodnika.
8. Kiedy zawodnik leży na podłodze ringu z powodu uderzenia lub serii uderzeń, walka nie będzie kontynuowana, dopóki sędzia prowadzący nie policzy do „8”, nawet jeśli zawodnik jest gotowy do kontynuowania walki przed tym czasem.

9. Jeśli zawodnik nie stoi w pozycji do walki i nie podnosi rąk, sędzia prowadzący będzie kontynuował liczenie do „10”, walka zostanie zakończona i ogłoszony zostanie nokaut (KO).

10. Jeśli zawodnik leży na podłodze ringu i nastąpi koniec rundy, sędzia prowadzący będzie kontynuował liczenie. Jeśli sędzia prowadzący policzy do „10”, zawodnik zostanie uznany

za przegranego przez KO.

11. Jeśli zawodnik podczas liczenia jest gotowy do kontynuowania walki przed wyliczeniem

do „8”, jednak po tym czasie upada lub nie jest w pełni świadomy bez kolejnego uderzenia, sędzia prowadzący pojedynkę wznawia liczenie, zaczynając od „8”.

12. Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie przestają być zdolni do walki i powinni być wyliczeni, liczenie będzie kontynuowane, dopóki jeden z nich nadal nie będzie w stanie kontynuować walki. Jeśli obaj zawodnicy zostaną wyliczeni do „10”, walka zostanie przerwana i podjęta zostanie decyzja z uwzględnieniem punktów przyznanych przed liczeniem. Niemniej jednak zwycięzca nie będzie mógł brać udziału w dalszej części turnieju z powodu KO zgodnie z regulaminem PZKB.

13. We wszystkich kategoriach wiekowych za wyliczenie zawodnika ma być doliczony **jeden dodatkowy** punkt do wyniku w rundzie. Jeżeli używany jest elektroniczny system punktacji, dodatkowy punkt za KD zostanie automatycznie dodany do wyniku zawodnika.

c. Techniczny nokaut (ang. technical knockout; skrót TKO) - zwykle jest ogłaszany gdy sędzia lub inne osoby (np. lekarz ringowy, sam zawodnik lub jego trener) przerwie pojedynek z powodu niezdolności zawodnika do kontynuowania dalszej walki, mimo że ten nie został wyliczony. W takim przypadku decyzja o technicznym nokaucie podejmowana jest w wyniku przekonania, że dalsza walka może zagrozić jego zdrowiu lub życiu. Obowiązuje zasada 2 knock-downów. Oznacza to, że walka zostanie przerwana, jeśli zawodnik zostanie wyliczony dwukrotnie w trakcie walki.

d. wygrana przez poddanie przeciwnika - odklepanie lub słowne. Uwaga: każdy zawodnik może się poddać w dowolnym momencie walki. Przez podniesienie ręki, odklepując 2 razy lub więcej w matę, ciało własne lub przeciwnika, lub werbalnie - okrzyk.

e. wygrana przez poddanie przez sekundanta lub trenera (poprzez rzucenie w sposób widoczny ręcznika na pole walki)

f. wygrana przez poddanie techniczne - sędzia ma prawo przerwać walkę, jeśli widzi, że technika kończąca jest założona prawidłowo i istnieje ryzyko odniesienia kontuzji, przez zawodnika, który jest poddawany technice

g. dyskwalifikacja (DISQ) patrz § 18.

h. walkower (W.O.), gdy wyczytany zawodnik nie stawiał się na ring w przeciągu 2 min.

i. walka zakończona remisem (tylko w walkach drużynowych)

j. walka nie odbyła się, jeśli zaistniały przyczyny niezależne od zawodników i sędziego.

&17

Postępowanie po silnym ciosie:

- a. jeżeli zawodnik pozostaje w stanie utraty świadomości powyżej 10 sekund należy:
 - wezwać lekarza, by natychmiast zbadał go i zalecił dalsze postępowanie
 - wpisać ten fakt do protokołu i książeczki sportowo-lekarskiej zawodnika.

- b. po otrzymanym silnym ciosie, zawodnik nie może walczyć od miesiąca do trzech; przed powrotem do rywalizacji musi ponowić badania lekarskie, w tym EEG
- c. zawodnik, który miał uraz głowy 2 razy w okresie trzech miesięcy nie może walczyć przez następne 3 miesiące (konieczne są wtedy ponowne badania lekarskie, w tym EEG).
- d. Zawodnik, który miał uraz głowy 3 razy w okresie 1 roku nie może walczyć przez okres 12 miesięcy (konieczne są wtedy badania lekarskie).

&18

Upomnienia i kary:

- ◇ Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie, minus punkt i zostać zdyskwalifikowanym.
- ◇ Ostrzeżenie otrzymuje zawodnik po uprzednim zwróceniu uwagi.

Można udzielić ostrzeżenia:

- bez upomnienia w przypadku przewinień grożących zdrowiu przeciwnika, względnie wpływających na przebieg i wynik walki. Dotyczy to szczególnie:
 - uderzeń w głowę, gdy zawodnik ma trzy lub więcej punktów podparcia.
 - kopnięć, gdy zawodnik ma trzy lub więcej punktów podparcia.
 - świadomego faulowania
 - pochylania głowy w ataku, atakowania głową, odwracania się
 - zadawania ciosów w kark, nerki, poniżej pasa, w tył tułowia
 - nieczystą walkę i nie dozwolone techniki
 - niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta
 - wchodzenie trenera na matę
 - opuszczenia przez zawodnika maty.

◇ System kar:

- pierwsze - złamanie regulaminu

Uwaga.

- drugie - złamanie regulaminu

Ostrzeżenie .

- trzecie - złamanie regulaminu

Minus punkt.

- czwarte - złamanie regulaminu

Dyskwalifikacja.

◇ Ostrzeżenie powinno być udzielane głośno i wyraźnie, żeby mogli je słyszeć i zrozumieć zarówno zawodnicy jak i trenerzy (sekundanci).

◇ Przed udzieleniem kary - „minus punkt” sędzia ma obowiązek zatrzymać czas.

◇ Ostrzeżenia za faule są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki

◇ Dyskwalifikacja zawodnika następuje po: wykorzystaniu limitu trzech kar (tzn. czwarta kara jest dyskwalifikacją) lub bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienie:

- a. skutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika
- b. jeśli przeciwnik po otrzymaniu nieprawidłowego lub silnego ciosu nie jest zdolny do podjęcia walki (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem)
- c. jeśli sfaulowany zawodnik jest gotów walczyć, jednak sędzia stwierdzi, że kontynuowanie walki może zagrażać jego zdrowiu (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem)

zawodnik, którego lekarz nie dopuścił do kontynuacji walki nie uczestniczy w dalszych zawodach

d. jeśli zawodnik uderzył po komendzie "stop"

e. szczególnie niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne słownictwo) f. gdy zawodnik wykazuje w walce brak umiejętności technicznych.

◇ Jeżeli sędzia maty uzna dyskwalifikację za konieczną, może ten fakt skonsultować z sędziami punktowymi.

Sędzia decyduje o sposobie ukarania zawodnika, jeśli waga przewinienia jest wyższa może bezpośrednio ukarać zawodnika ostrzeżeniem, minus punktem lub dyskwalifikacją

&19

Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki:

- ostrzeżenie: poprzez wskazanie palca wyciągniętą ręką nad głową;
- punkt ujemny: ruch dłonią po skosie w dół;
- dyskwalifikacja: skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem.

&20

Kontuzje i protesty:

1. W przypadku kontuzji w trakcie jednej rundy walka powinna być wstrzymana na czas do 1 minuty niezbędny dla lekarza dla udzielenia pomocy .i. Podczas jednej rundy zawodnik może korzystać z pomocy lekarza tylko jeden raz, a w trakcie całej walki – dwa razy. Druga przerwa przerwa w trakcie jednej rundy na udzielenie pomocy medycznej jest równoznaczna z dyskwalifikacją. Przekroczenie czasu 1 minuty na pomoc medyczną również jest równoznaczna z dyskwalifikacją.

2. Po usłyszeniu opinii lekarza sędzia ringowy decyduje o karach i wznowieniu walki (uwaga: należy rozpatrzyć przyczynę zaistniałej sytuacji).

3. Jeśli lekarz nie pozwala walczyć zawodnikowi z powodu kontuzji, to wygrywa przeciwnik, o ile nie przekroczył przepisów, w przeciwnym wypadku wygrywa zawodnik kontuzjowany .

4. Po zakończeniu walki można składać odwołania od jej wyniku do sędziego głównego.

5. Odwołanie składa kierownik ekipy.

6. Na stronie składającej odwołanie ciąży obowiązek dostarczenia czytelny zapisu filmowego walki, który będzie podstawą do podjęcia decyzji. Jeśli sędzia główny uzna zapis za zbyt mało czytelny, odwołanie nie będzie rozpatrywane.

7. W przypadku odwołania od decyzji sędziego prowadzącego walkę sędzia główny może ją podtrzymać, lub zmienić jeżeli:

- zmiana wpływa bezpośrednio w widoczny sposób na wynik starcia (np. kwestia odjęcia punktu), automatycznej zmianie ulega werdykt.

- zmiana dotyczy dyskwalifikacji, lub decyzji, której wpływu na walkę nie da się przewidzieć (przerwanie akcji), walkę należy powtórzyć.

8. W przypadku odwołania od werdyktu sędziów punktowych sędzia główny może go podtrzymać, lub nakazać ponowną ocenę walki na podstawie zapisu filmowego trzem innym sędziom.

&21

Sędziowie:

1. Sędzia główny, sprawuje całościowy nadzór nad zawodami jest zwierzchnikiem wszystkich sędziów na danych zawodach.
2. Walkę prowadzi trzech sędziów punktowych i jeden na macie.
3. Sędzia maty kontroluje stan maty i sprzęt zawodników .Czuwa nad ich bezpieczeństwem oraz pilnuje przestrzegania przepisów. Rozpoczyna kończy i przerywa walkę. Udziela upomnień, ostrzeżeń oraz dyskwalifikuje zawodników
4. Sędzia punktowy sygnalizuje sędziemu maty wszelkie nieprawidłowości i ocenia walkę po jej zakończeniu .
5. Sędzia czasowy sygnalizuje początek i koniec rundy.
6. Sędziowie wydają komendy w języku polskim lub angielskim.
7. Sędzia Główny może delegować kierownika maty, na którego sędziuje część swoich obowiązków.

- Czuwanie nad bezpieczeństwem zawodników

- Pilnowanie przestrzegania przepisów

- Rozpoczynanie, kończenie i przerywanie walki

- Udzielanie ostrzeżeń i dyskwalifikacji

Sędzia Główny może zmienić decyzję sędziego maty w przypadku, gdy pomyłka ma charakter :

1. Nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach.
2. Jeśli nastąpił błąd sędziowski.

& 22

System rozgrywek

1. Wszystkie walki rozgrywane są systemem pucharowym.
2. W każdej kategorii wagowej do zdobycia są: jedno pierwsze, jedno drugie i jedno lub dwa równorzędne trzecie miejsca.
3. Każda kategoria jest uznawana za rozegraną, jeżeli stawi się do niej choć jeden zawodnik. Zawodnik ten może za zgodą sędziego głównego przenieść się do innej kategorii.
4. Zawodnik może wystartować tylko w jednej kategorii, chyba że Sędzia Główny wyrazi zgodę na start w drugiej kategorii.
5. Prowadzona jest osobna klasyfikacja drużynowa .
6. Klasyfikacje prowadzi się osobno dla każdej kategorii wiekowej.
7. Żeby kategoria wagowa liczyła się do klasyfikacji klubowej musi w niej wystartować co najmniej jeden zawodnik.

&23

Lekarz zawodów:

1. Podczas trwania zawodów lekarz jest obecny na sali w wyznaczonym miejscu przez organizatora.
2. Organizator musi zapewnić dla lekarza dostęp do telefonu.
4. Lekarz zawodów musi być gotowy do natychmiastowej interwencji w razie jakiegokolwiek uszkodzenia ciała zawodnika.
5. W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników sędzia prowadzący walkę konsultuje się z lekarzem, którego decyzja jest ostateczna.
6. Lekarz podejmuje decyzję w czasie dwóch minut.
7. Lekarz musi mieć wystarczające wyposażenie i doświadczenie w udzielaniu pomocy zawodnikom sportów walki.

&24

Doping:

- ◇ Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione.
- ◇ Zawodnicy, trenerzy, sędziowie, obsługa zawodów zażywający środki dopingujące będą zdyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.

&25

Inne postanowienia:

1. W sprawach organizacyjnych nie ujętych w regulaminie decyzję w trakcie zawodów podejmuje Sędzia Główny.
2. Sędzia Główny po zakończeniu zawodów sporządza komunikat końcowy zawodów.
3. Wszelkie kwestie sporne w trakcie trwania zawodów rozstrzyga Sędzia Główny