



REGULAMIN ZAWODÓW ZASADY WALKI Turnieju The Blue Belts

Artipat Kamil Łukasik

ul. Brzozowa 3

44-230 Czerwionka-Leszczyny

tel. 607 676 059

e-mail: ratelgrappling@gmail.com

Wersja: REG_Fight_Pit_Elite_Beneficently_01.2026

Data: 01.01.2026

1. Wstęp

Organizatorem walk jest Artipat Kamil Łukasik. Podczas wydarzeń Fight Pit Elite Beneficently walki odbywają się w następujących formułach:

1. Jiu-Jitsu GI
2. Jiu-Jitsu NO-GI

2. Definicja

2.1 Jiu-Jitsu GI oraz NO-GI

Pojedynek toczy się wyłącznie przy użyciu chwytów. Zabronione są uderzenia. Dozwolone są dźwignie na stopę, kolano, nadgarstek, łokieć i bark oraz duszenia. Walka toczy się na arenie Fight Pit składającej się z maty zapaśniczej o minimalnych wymiarach 20 m² oraz bandy nachylonej do maty pod kątem 55° i długości 1,25 m.

Zwycięstwo następuje przez poddanie, decyzję sędziów, TKO (niezdolność do kontynuowania walki) lub dyskwalifikację.

4. Procedura ważenia

Oficjalne ważenie trwa 60 minut. Zawodnik może podchodzić do ważenia dowolną ilość razy. Ważenie odbywa się w białiznie.

Przekroczenie limitu skutkuje dyskwalifikacją zawodnika

5. Ubiór i wyposażenie zawodnika

5.1 Jiu-Jitsu GI

Obowiązkowe GI BJJ. Zabronione koszulki pod GI (kobiety – wyjątek). Ochraniacze zębów i krocza dozwolone.

5.2 Jiu-Jitsu NO-GI

Spodenki MMA lub kompresyjne oraz rashguard lub obcisła koszulka. Zakaz kieszeni, zamków i zapieć.

5.3 Inne wyposażenie

Dopuszcza się bandaż i kinesiotaping po zgodzie organizatora. Możliwe odstępstwa religijne i kulturowe.

6. Wygląd zawodnika

Zawodnik musi być czysty, bez śliskich substancji. Zakaz biżuterii. Paznokcie nie mogą wystawać poza opuszki palców.

7. Arena walk

Arena Fight Pit: mata minimum 20 m² oraz banda nachylona pod kątem 55°, długość 1,25 m.

*Organizator dopuszcza walkę na macie o wymiarach 6mX6m.

8. Zachowanie sekundantów

1 sekundant. Zakaz wchodzenia na arenę w trakcie walki oraz kontaktu z sędziami. Naruszenia mogą skutkować karami dla zawodnika.

9. Zasady walki Jiu-Jitsu GI oraz NO-GI

9.1 Czas trwania pojedynku oraz dozwolone techniki

Dozwolone są wszystkie formy duszenia, wszystkie dźwignie na rękę oraz nadgarstek, poszczególne dźwignie na nogę.

Dodatkowo we wszystkich formułach GI dozwolone jest:

- chwytanie przeciwnika za kołnierz, z palcami wewnątrz GI włącznie,
- chwyt tzw. „lapel”,
- chwytanie przeciwnika za zewnętrzną część GI,
- chwytanie przeciwnika za rękaw lub nogawkę GI z palcami na zewnątrz,
- chwytanie przeciwnika za każdy fragment pasa,
- chwytanie przeciwnika za spodnie, z palcami wewnątrz włącznie.

Dzieci 4-6 lat:

czas walki - 2 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami
- duszenie gilotynowe z chwytem pod pachą
- duszenie zza pleców (Mataleo)

Dzieci 7-9 lat

czas walki - 3 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)

- duszenie trójkątne nogami
- duszenie gilotynowe z chwytem pod pachą
- duszenie zza pleców (Mataleo)

Młodzicy

-

czas walki - 4 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)

Młodszy Juniorzy

czas walki - 4 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)
- dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
- Duszenie krzyżowe (GI)

Juniorzy

czas walki - 5 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)
- dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
- Duszenie krzyżowe (GI)

Adult Białe pas

czas walki - 5 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
 - dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
 - duszenie trójkątne nogami/rękami
 - duszenie gilotynowe
 - duszenie zza pleców (Mataleo)
 - dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
 - Duszenie krzyżowe (GI)
 - Duszenie kołnierzem (GI)
-

Adult niebieskie pasy

czas walki - 6 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami/rękami

- duszenie gilotynowe
 - duszenie zza pleców (Mataleo)
 - dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
 - Duszenie krzyżowe (GI)
 - Duszenie kołnierzem (GI)
 - Dźwignia na nadgarstek
-

Adult purpurowe pasy

czas walki - 7 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
 - dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
 - duszenie trójkątne nogami/rękami
 - duszenie gilotynowe
 - duszenie zza pleców (Mataleo)
 - dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
 - Duszenie krzyżowe (GI)
 - Duszenie kołnierzem (GI)
 - Dźwignia na nadgarstek
 - Klucz na stopę
 - Omoplata
-

Adult PRO

czas walki - 8 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami/rękami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)
- dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
- Duszenie krzyżowe (GI)
- Duszenie kołnierzem (GI)
- Dźwignia na nadgarstek
- Klucz na stopę
- Omoplata
- Dźwignia skrętna na kolano (NO-GI)
- Dźwignia na kręgosłup (NO-GI)

Master Białe pas

czas walki - 5 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
 - dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
 - duszenie trójkątne nogami/rękami
 - duszenie gilotynowe
 - duszenie zza pleców (Mataleo)
 - dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
 - Duszenie krzyżowe (GI)
 - Duszenie kołnierzem (GI)
-

Master niebieskie pasy

czas walki - 5 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
 - dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
 - duszenie trójkątne nogami/rękami
 - duszenie gilotynowe
 - duszenie zza pleców (Mataleo)
 - dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
 - Duszenie krzyżowe (GI)
 - Duszenie kołnierzem (GI)
 - Dźwignia na nadgarstek
-

Master purpurowe pasy

czas walki - 6 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami/rękami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)
- dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
- Duszenie krzyżowe (GI)
- Duszenie kołnierzem (GI)
- Dźwignia na nadgarstek
- Klucz na stopę

- Omoplata
-

Master Brązowe/Czarne pasy

czas walki - 6 minuty

Dozwolone techniki:

- dźwignia prosta na łokieć (Balacha)
- dźwignia barkowa (Kimura, Americana)
- duszenie trójkątne nogami/rękami
- duszenie gilotynowe
- duszenie zza pleców (Mataleo)
- dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
- Duszenie krzyżowe (w GI)
- Duszenie kołnierzem (GI)
- Dźwignia na nadgarstek
- Klucz na stopę
- Omoplata

9.2 Zakazane techniki

Podczas trwania walki kategoriycznie zakazane są następujące techniki:

- podwójny „Nelson”,
- uderzenia każdego rodzaju,
- wsadzanie palców do jamy ustnej, uszu czy oczu,
- łapanie za uszy,
- ciągnięcie za włosy,
- trzymanie za palce u rąk i nóg (mniej niż 4 palce u rąk i 5 palców u nóg),
- łapanie za kciuki,
- drapanie i szczypanie przeciwnika,
- wszystkie kopnięcia,
- gryzienie,
- dotykanie krocza,

- pokrywanie ciała lub stroju sportowego śliskimi substancjami.:
- dźwigni skrętowej na kolano,
- klucza na stopę,
- dźwigni na kark i kręgosłup,
- rozbijania przeciwnika.
- wszystkie rzuty w których głowa rywala jest skierowana pionowo w dół
- wynoszenie rywala powyżej linii bioder (dla kategorii dzieci po kolei aż do juniorów)

Ponadto dla kategorii GI dodatkowo zakazane jest:

- wkładanie palców do wnętrza rękawa i nogawki GI przeciwnika,
- wkładanie dłoni pod GI przeciwnika,
- chwytanie przeciwnika za GI od jego wewnętrznej strony.

9.3 Pasywność

W przypadku, gdy jeden z zawodników, niezależnie od pozycji, będzie unikał walki i uciekał od kontaktu z przeciwnikiem, sędzia główny upomni zawodnika, zachęcając do zwiększenia aktywności.

Jeżeli upomnienie nie przyniesie efektu, sędzia może wznowić walkę w pozycji stojącej.

W przypadku dalszej pasywności sędzia główny może ukarać zawodnika odjęciem 1 punktu, co zostanie zasygnalizowane sędziom punktowym.

W razie dalszego powtarzania się sytuacji sędzia może odejmować kolejne punkty – liczba odejmowanych punktów jest nieograniczona.

9.4 Rodzaje rezultatów

a) **Poddanie** – zawodnik werbalnie lub poprzez minimum dwukrotne klepięcie dłonią lub stopą w matę albo w przeciwnika poddaje pojedynek.

b) **TKO** – sędzia główny przerywa walkę lub zawodnik dozna kontuzji spowodowanej dozwoloną techniką i jest niezdolny do walki.

c) **Dyskwalifikacja** – zawodnik dopuścił się faulu, a jego rywal jest niezdolny do kontynuowania pojedynku.

d) **Decyzja sędziowska** – pojedynek nie zostaje rozstrzygnięty przed upływem regulaminowego czasu.

9.5 Zasady punktowania

Wszystkie walki oceniane są przez trzech sędziów:

Sędziowie oceniają:

a) **Skuteczny grappling**

- skuteczne obalenia z kontrolą,

- próby poddań prowadzące do realnego zagrożenia,
- zmiany pozycji prowadzące do dominacji.

Wysokie wyniesienia, mocne rzuty i skuteczne sprowadzenia oceniane są wyżej niż zwykłe przewrócenia.

b) **Efektywna agresja**

Agresywne podejmowanie prób zakończenia walki, o ile są one skuteczne.

c) **Kontrola pola walki**

Ocena tego, który zawodnik dyktuje tempo, miejsce i pozycję walki.

9.6 System punktacji

Stosowany jest **system 3-punktowy**.

a) **Runda 1–0** – niewielka przewaga jednego zawodnika.

b) **Runda 2–0** – wyraźna dominacja.

c) **Runda 3–0** – całkowita dominacja.

9.7 Faule

Zastosowanie zakazanej techniki może skutkować upomnieniem, odjęciem 1 lub 2 punktów albo dyskwalifikacją.

Sfaulowany zawodnik ma 5 minut na dojście do siebie.

Sędzia główny i lekarz są jedynymi osobami uprawnionymi do wejścia na pole walki i przerwania pojedynku.

10. Protesty

Protest pisemny w ciągu 24 godzin od zakończenia wydarzenia.

Kaucja: 500 zł – zwracana tylko w przypadku uznania protestu.

11. Badania medyczne

Zaświadczenie lekarskie.

Ważność badań: maks. 6 miesięcy.

12. Zabezpieczenie medyczne

Organizator zapewnia lekarza lub ratowników medycznych.

Zawodnik zobowiązany jest posiadać ubezpieczenie NNW.

13. Informacje dodatkowe

Organizator nie odpowiada za rzeczy osobiste.

Zawodnik musi posiadać dokument tożsamości.

Osoby niepełnoletnie muszą posiadać pisemną zgodę opiekuna.