

Przepisy Walki Semi Contact MMA

&1

Obszar stosowania:

Poniższe przepisy mają zastosowanie we wszystkich turniejach, galach oraz zawodach organizowanych przez Stowarzyszenie Amatorskiej Ligi MMA .
Dotyczą one tylko i wyłącznie kategorii Semi Contact MMA

&2

Ubiór i sprzęt zawodników:

- 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
- 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. Zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika.
- h..Zawodnicy walcą w dostarczonych przez organizatora kaskach i rękawicach .
Każdy z zawodników musi posiadać ochraniacz na zęby, ochraniacz genitalii / krocza oraz ochraniacze na piszczele .
- j. Zawodnicy mogą używać owijek na dłonie.
- k. 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 zapaśnicza 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. Zawodnikom pełnoletnim może asystować dwóch trenerów / sekundantów, którzy podczas walki stoją na granicy obszaru konkurencji (Maty).
- b. Zawodnikom niepełnoletnim musi asystować podczas walki minimum jeden pełniletni opiekun /trener .Nie więcej jednak niż dwóch trenerów / sekundantów .
- c. Jeżeli trener źle się zachowuje w stosunku do zawodników, sędziów, widowni lub kogokolwiek innego, Sędzia Maty decyduje o nie asystowaniu trenera podczas trwania walki.
- d. Jeżeli złe zachowanie trenera jest kontynuowane, decyzją sędziów walki trener zostaje wykluczony z całego turnieju.
- e. Jeżeli trener nie stosuje się do poleceń sędziów, konsekwencje jego zachowania może ponieść zawodnik, któremu grozi odjęcie punktu aż po dyskwalifikację.
- f. Podczas przerwy na pomoc medyczną sekundanci nie mają prawa kontaktować się z zawodnikiem.

&5

Wiek oraz wymagane doświadczenie.

Zawodnik startujący w Semi Contact ALMMA :

- a. Kadet – zawodnik w wieku 13 – 14 – 15 lat – kategoria ta jest rozgrywana tylko podczas Mistrzostw Polski i Pucharu Polski.
 - a .Junior - zawodnik w wieku 16 – 17 - 18 lat.
 - b. Pierwszy Krok -Senior - zawodnik w wieku 18 - 45 lat (kobiety 18 - 45 lat)
Do walki z seniorami może być dopuszczony zawodnik, który w dniu zawodów ukończy lat 18 (data urodzenia). Junior nie ma prawa rywalizacji z seniorami*.
 - c. Kategoria „Pierwszy Krok” dotyczy zawodników, którzy mają do trzech startów w zawodach w formule amatorskiego MMA
 - d.. Zawodnik niepełnoletni musi mieć pisemną zgodę rodzica, lub innego prawnego opiekuna. Autentyczność zgody musi potwierdzić kierownik ekipy, lub jej podpisanie musi nastąpić bezpośrednio w obecności sędziego głównego.

O wszystkich kategoriach wiekowych DECYDUJE ROK URODZENIA.

&6

Kategorie wagowe obowiązujące

dla kobiet:

57 kg, 66 kg, +66 kg

dla mężczyzn:

61 kg, 66 kg, 70 kg, 77 kg, 84 kg, 93 kg, OPEN

dla kadetów:

do 55 kg, do 61 kg, do 66 kg, + 66 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.
 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:
 - ważną książeczką sportowo-lekarską zawodnika lub stosownym oświadczeniem lekarskim
 - dowodem tożsamości
 - ubezpieczeniem NNW
 - dowodem opłaty startowej.
 8. Zawodnik może się ważyć jedynie w spodenkach, a zawodniczka w stroju kąpielowym.
 9. Badania lekarskie dla zawodników MMA ważne są 6 miesięcy i muszą być potwierdzone przez Przychodnię Sportowo-Lekarską lub lekarza ze specjalizacją – Lekarz medycyny sportowej. Ważność ich potwierdzają 2 pieczętki - imienna lekarza medycyny sportowej lub nagłówkowa przychodni sportowo-lekarskiej.

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 sportów walki”
„braku przeciwwskazań do startów w zawodach MMA lub sportów walki”.
- 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.
 11. Urządzenie do ważenia jest dostarczane przez organizatora (jest to urządzenie legalizowane).

&8

Warunkiem udziału w zawodach jest posiadanie:

- a. Dowodu tożsamości (dowodu osobistego, paszportu lub legitymacji)
- b. Aktualnych badań lekarskich (posiadają potwierdzenie zdolności do udziału w

- zawodach)
- c. Ubezpieczenie NNW
 - d. Dowodu opłaty startowej
 - e. Oświadczenie Opiekuna - Dotyczy zawodników, którzy nie skończyli 18 roku życia. Oświadczenie musi być podpisane przez rodzica / opiekuna a autentyczność musi potwierdzić swoim podpisem kierownik ekipy lub trener. Oświadczenie może być podpisane tylko przez rodzica / opiekuna jeżeli podpis zostanie złożony w obecności sędziego .
 - f. Właściwego stroju i ochraniaczy
 - g. Przynależność klubowa nie jest wymagana.

&9

Zasady walki:

- a. Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego maty w celu zaakceptowania wyposażenia.
- b. Walki w formule MMA trwają jedną cztero - minutową rundę. W przypadku niejednoznacznego wyniku walki sędzia może zdecydować o dogrywce trwającej 2 minuty po minutowej przerwie (4+2).
- 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 2 sekundantów w strojach sportowych, w tym jeden musi posiadać uprawnienia instruktora /trenera.
- 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 trzy minuty, 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 dwukrotnie .Konieczność kolejnego udzielenia pomocy medycznej jest równoznaczna z zakończeniem walki.
- k. Zawodnik, który dopiero zakończył walkę ma czas co najmniej 15 minut do rozpoczęcia kolejnej.
- l. 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.
- ł. Zawodnik który nie stawi 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 – gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami:

1. Głowa: twarz, boki.
2. Tułów: przód i boki.
3. Nogi: z wyłączeniem stawów

& 12

Niedozwolone miejsca trafień - gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami:

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

& 13

□ Dozwolone techniki - gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami:

1. Kopnięcia: proste, boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie, opadające, z wyskoku.
2. Ciosy ręczne: proste, z dołu (haki), sierpowe, młotkowe po obrocie.
3. Wszelkie sprowadzenia do parteru za wyjątkiem takich, po których przeciwnik ląduje na głowie.

Po sprowadzeniu walki do parteru lub gdy zawodnik ma 3 lub więcej punktów podparcia, dozwolone są:

1. wszystkie uderzenia pięścią na tułów i nogi,
2. Leżący zawodnik może kopać stojącego w nogi, tułów, ręce i głowę za wyjątkiem stref zakazanych.
3. Dozwolona jest każda dźwignia na bark, łokieć, nadgarstek. Dźwignia prosta na staw skokowy (Taktarov)
4. Duszenia.

Niedozwolone techniki i akcje:

- wszelkie kopnięcia na głowę tułów oraz nogi przeciwnika dotykającego powierzchni pola walki jakkolwiek częścią ciała poza stopami
- wszelkie uderzenia pięściami / łokciami na głowę, gdy zawodnik ma trzy punkty podparcia
- dźwignie na nogi: skrętowe, prosta na staw kolanowy, klucz na stopę .
- uderzenia łokciem
- uderzenia kolanami
- 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
- szczypanie, drapanie, itp.
- naskakiwanie (nogą) na leżącego przeciwnika ([ang.](#) stomp)
- dźwignie za małe stawy (np. palce)
- wyrzucanie przeciwnika poza matę
- wkładanie palców w otwarte rany przeciwnika
- przytrzymywanie chwytanie sprzętu / ubioru (spodenek , rękawic ,kasku, ochraniaczy) 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
- upadanie bez wyraźnej przyczyny
- ciosy ręczne: nasadą dłoni ,dłonią otwartą bądź kantem dłoni
- atakowanie po komendzie „STOP„ (zawodnik musi wykonać krok w tył)
- wszystkie rzuty, po których przeciwnik ląduje na głowie

- uderzenia i kopnięcia na stawy
- dźwignie: na kręgosłup (krucyfiks, pełen nelson), na mniej niż 4 stawy palczkowe
- dźwignie skrętowe na kark, dozwolone jest odginanie głowy w celu założenia duszenia, nie może to jednak prowadzić do dźwigni.
- rozbijanie powyżej pasa podniesionego z podłoża przeciwnika o powierzchnię pola walki. Powyższe nie dotyczy zawodnika, który wskakuje gardą, lub technika z wysokoku
- chwytanie się siatki octagonu w celu obrony przed sprowadzeniem do parteru
- 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. (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.)
- 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.
- 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 stanął 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 ma uznać 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 walka powinna być wstrzymana na czas do 3 min niezbędny dla lekarza dla udzielenia pomocy .i. Podczas jednej rundy zawodnik może korzystać z pomocy lekarza tylko dwa razy a łączny czas udzielanej pomocy nie może przekroczyć trzech minut. Trzecia przerwa na udzielenie pomocy medycznej 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.

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:

- ◇ Podczas trwania zawodów lekarz jest obecny na sali w wyznaczonym miejscu przez organizatora.
- ◇ Organizator musi zapewnić dla lekarza dostęp do telefonu.
- ◇ Lekarz zawodów musi być gotowy do natychmiastowej interwencji w razie jakiegokolwiek uszkodzenia ciała zawodnika.
- ◇ W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników sędzia prowadzący walkę konsultuje się z lekarzem, którego decyzja jest ostateczna.
- ◇ Lekarz podejmuje decyzję w czasie dwóch minut.
- ◇ 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