

## Przepisy walki Full Contact ALMMA

&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 Full Contact MMA

&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
- 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 kaskach i rękawicach .
- j. Każdy z zawodników musi posiadać ochraniacz na zęby , ochraniacz genitali / krocza ochraniacze na piszczele nie są wymagane .
- 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 zapaśnicza składająca się z miękkich materacy przykrytych pokrowcem gdzie pole walki stanowi koło o średnicy 9 m. Dookoła maty znajduje się 1 metrowa stref

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 jeden trener / sekundant, który podczas walki siedzi 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.
  - i. 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 dyskwalifikacji.

&5

### **Wiek oraz wymagane doświadczenie.**

Zawodnik startujący w Full Contact ALMMA :

- a. W dniu zawodów musi mieć ukończone 18 lat .
- b. Musi mieć minimum pięć wygranych walk w Formule MMA
- c. Może mieć maksymalnie pięć wygranych walk zawodowych

&6

### **Kategorie wagowe obowiązujące dla kobiet:**

do 57kg, do 66kg, +66 kg

### **dla mężczyzn:**

do 61kg, do 66kg, do 70kg, do 77kg, do 84kg, do 93kg, open

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 zważyć się kontrolnie 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 wystawionym przez przychodnię sportową lub lekarza ze specjalizacją lekarz sportowy

- dowodem tożsamości

- ubezpieczeniem NNW

- dowodem opłaty startowej

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.

9. Badania lekarskie dla zawodników MMA ważne są 6 miesięcy i muszą być potwierdzone przez Przychodnię Sportowo-Lekarską lub lekarza z specjalizacją -Lekarz sportowy.

Ważność ich potwierdzają 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 Ju-Jitsu”

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

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. Ubezpieczenie NNW

d. Dowodu opłaty startowej

d. Właściwego stroju i ochraniaczy.

f. Podpisanego oświadczenia dostarczonego przez organizatora.

### Zasady walki.

- a. Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego maty w celu zaakceptowania wyposażenia
- b. Walki w formule MMA trwają jedną pięć minutową rundę . W przypadku niejednoznacznego wyniku walki sędzia może zdecydować o dogrywce trwającej 3 minuty po minutowej przerwie (5+3). Walki finałowe trwają dwie rundy po pięć minut z dogrywką trwającą trzy minuty (5+5 + 3) .Czas trwania walki może ulec skróceniu decyzją sędziego głównego .O takiej decyzji zawodnicy są informowani podczas omówienia przepisów.
- 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. Trenerzy nie mogą wchodzić w obszar walki podczas trwania walki.
- f. 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.
- 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.

### Komendy wydawane w czasie walki.

- a. Walka - wznowienie walki po każdej przerwanej akcji
- b. Stop - walka jest przerywana w celu udzielenia kary , końca walki.
- c. Czas stop - kiedy sędzia ringowy zatrzyma czas ( musi zaistnieć powód zatrzymania czasu ) np: upadek, kontuzja zawodnika, udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe.

## &11

### **Dozwolone miejsca trafień – gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami.**

- a. Głowa: twarz, boki.
- b. Tułów: przód i boki.
- c. Nogi i ręce z wyłączeniem stawów

## & 12

### **Niedozwolone miejsca trafień - gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami.**

- a. Góra głowy, tył głowy.
- b. Tył tułowia, nerki, strefa przy kręgosłupie, kark.
- c. Szyja, stawy, genitalia .

## & 13

### **Dozwolone techniki - gdy zawodnicy dotykają maty tylko stopami.**

1. Kopnięcia stopą, piszczelą, kolanem: proste, boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie, opadające, z wyskoku.
2. Ciosy ręczne zamkniętą pięścią: proste, z dołu (haki), sierpowe, młotkowe po obrocie.
3. Uderzenia łokciem w tułów, ręce i nogi
4. 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 w głowę, tułów i nogi
  2. wszystkie uderzenia łokciami w tułów i nogi.
  3. kopnięcia stopą i piszczelą w nogi
  4. kopnięcia kolanem w tułów i nogi
  5. Każda dźwignia na bark, łokieć, nadgarstek, staw biodrowy, skokowy oraz kolanowy.
  6. Duszenia
- i. Leżący zawodnik może kopać i uderzać stojącego w nogi, tułów, ręce i głowę za wyjątkiem stref zakazanych.

## & 14

### **Niedozwolone techniki i akcje.**

- 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 łokciem w głowę
- uderzenie w gardło, oraz łapanie tchawicy
- szczypanie, drapanie itp.
- kopanie głowy leżącego lub klęczącego przeciwnika
- naskakiwanie (nogą) na głowę leżącego przeciwnika ([ang.](#) stomp)
- kopanie piętami po nerkach
- dźwignie za małe stawy (np. palce)
- wyrzucanie przeciwnika poza matę
- wkładanie palców w otwarte rany przeciwnika
- przytrzymywanie spodenek lub rękawic przeciwnika
- używanie wulgaryzmów w trakcie walki
- atak po przerwaniu walki przez sędziego lub po zakończeniu walki
- atak na przeciwnika, pod ochroną sędziego
- świadome lekceważenie instrukcji oraz samego sędziego
- uporczywe unikanie kontaktu z przeciwnikiem
- symulowanie kontuzji
- ataki z techniką inną niż w § 13
- celowe opóźnianie walki, chwytanie.
- upadanie bez wyraźnej przyczyny
- ciosy ręczne: przedramieniem, nasadą dłoni, kantem dłoni. otwartą dłonią .
- wszystkie rzuty, po których przeciwnik ląduje na głowie
- podnoszenie przeciwnika z parteru kiedy ten ma założoną technikę kończąca i rozbijanie go o matę powyżej linii bioder
- uderzenia i kopnięcia na stawy.
- dźwignie: na kręgosłup (krucyfiks, pełen nelson), na mniej niż 4 stawy palczkowe
- rozbicia gardy powyżej poziomu pasa.
- zakazuje się noszenia jakichkolwiek kolczyków, wisiorków, pierścionków w czasie walki
- zakaz smarowania substancjami zmniejszającymi tarcie (lubrykanty, oleje)
- kopnięcia i uderzenia kolanem na głowę gdy przeciwnik ma 3 lub więcej punktów podparcia.

### **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

### **Werdykty.**

- a. Zwycięstwo na punkty ogłasza się, jeśli walka zakończyła się w regulaminowym czasie.
- b. Zwycięstwo przez nokaut(K.O.) ogłasza się, 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 wskazują zwycięzcę na punkty. )
- c. wygrana przez niezdolność do walki (TKO) – gdy sędzia maty widzi, że jeden z zawodników odniósł poważną kontuzję lub na skutek urazu nie jest w stanie kontynuowanie walki, powinien wstrzymać starcie wskazując jego przeciwnika jako zwycięzce. Decyzję o przerwaniu walki może również podjąć sędzia główny lub lekarz .
- d. Wygrana przez poddanie przeciwnika - odklepanie lub słownie. 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
- f. Zwycięstwo przez RSC:
  - sędzia przerywa walkę przy widocznej przewadze jednego z zawodników, gdy kontynuacja walki może zagrażać zdrowiu zawodnika,.
- g. Dyskwalifikacja (DISQ) patrz § 18.
- h. Walkower (W.O.), gdy wyczytane zawodnik nie stawiał się na ring w przeciągu 2 min.
- i. Walka zakończona remisem .
- 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 przez 4 tygodnie; 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:**

- a. Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać upomnienie ,ostrzeżenie, minus punkt i zostać zdyskwalifikowanym.
- b. 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.

#### ◇ **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. wskutek 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 odzywianie)

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 walka powinna być wstrzymana na czas do 3 min niezbędny dla lekarza dla udzielenia pomocy . 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 usłuszeniu 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 czytelnego 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 dwóch lub trzech sędziów punktowych i jeden na macie
  3. Sędzia maty kontroluje stan maty, sprzęt zawodników i jest odpowiedzialny za przestrzeganie reguł i przepisów.
  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 werdykt w następujących przypadkach:

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

## & 22.

### **System rozgrywek**

1. Wszystkie walki rozgrywane są systemem pucharowym.
2. Kategoria jest uznawana za rozegraną, jeżeli stawi się do niej dwóch zawodników.
3. Przy małej ilości zgłoszonych zawodników można łączyć kategorie wagowe.
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.**

a. Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione.

b. Zawodnicy, trenerzy, sędziowie, obsługa zawodów zażywający środków 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..

4. Wszelkie kwestie sporne w trakcie trwania zawodów rozstrzyga Sędzia Główny