

Przepisy Walki Light 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 Light 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 walczą z nagim torsem kobiety w koszulkach typu Top, dozwolony jest również rashguard .
- c. Zawodnicy walczą 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 walczą w dostarczonych przez organizatora kaskach i rękawicach .
- j. Każdy z zawodników musi posiadać ochraniacz na zęby, ochraniacz genitalii / krocza ochraniacze na piszczele nie są wymagane .
- k. Zawodnicy mogą używać owijek na dłoń.
- 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 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 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.
- 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 Light Contact ALMMA :

- a. Młodzieżowiec - zawodnik w wieku 18 (ukończone, nie rocznikowo)-19 – 20 - 21 lat.- kategoria ta jest rozgrywana tylko podczas Mistrzostw Polski i Pucharu Polski
- b. Senior - zawodnik w wieku 18 - 45 lat (kobiety 18 - 40 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. Zawodnik w wieku młodzieżowca może walczyć w kategorii seniorów.

O wszystkich kategoriach wiekowych DECYDUJE ROK URODZENIA.

Podział ze względu na doświadczenie:

- a) Kategoria Senior Ograniczona Formuła MMA dotyczy zawodników:
Mających w momencie rozpoczęcia zawodów nie więcej niż 5 (słownie: pięć) walk finałowych w formule MMA
- c) Kategoria Młodzieżowiec MMA (ma miejsce tylko podczas Mistrzostw Polski MMA) dotyczy zawodników:
Mających w momencie rozpoczęcia zawodów nie więcej niż 5 (słownie: pięć) walk finałowych w formule MMA
- d) Zawodnicy którzy mają w swoim dorobku
-jedną zawodową wygraną walkę
-jedną wygraną walkę w formule Full Contact
nie mogą walczyć w powyższych formułach

&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

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 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 medycyny sportowej. 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

Warunki udziału w zawodach jest posiadanie.

- a. Dowodu tożsamości (dowodu osobistego, paszportu lub legitymacji)
- b. Aktualnych badań lekarskich
- c. Ubezpieczenie NNW
- d. Dowodu opłaty startowej
- e. Właściwego stroju i ochraniaczy.
- f. 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 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 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 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 toczony 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. Uderzenia łokciem na tułów, ręce i nogi.
4. Kopnięcia kolanem na tułów i nogi.
5. 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. uderzenia łokciami na tułów i nogi

3. kopnięcia w nogi.

Leżący zawodnik może kopać i uderzać pięściami stojącego w nogi, tułów, ręce i głowę za wyjątkiem stref zakazanych.

4. Dozwolona jest każda dźwignia na bark, łokieć, nadgarstek. Dźwignia prosta na staw kolanowy i skokowy oraz klucz na stopę.

5. Duszenia.

& 14

Niedozwolone techniki i akcje:

- wszelkie kopnięcia i uderzenia pięściami / łokciami na głowę, gdy zawodnik ma trzy punkty podparcia
- dźwignie skrętowe na nogi
- uderzenia kolanami na głowę
- 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.
- kopanie tułowia leżącego lub klęczącego przeciwnika
- 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 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, chwywanie
- upadanie bez wyraźnej przyczyny
- ciosy ręczne: przedramieniem, nasadą
- atakowanie po komendzie „STOP„ (zawodnik musi wykonać krok w tył)
- wszystkie rzuty, po których przeciwnik ląduje na głowie
- uderzenia i kopnięcia na stawy
- uderzenia dłonią otwartą, bądź kantem dłoni
- 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 podniesionego z podłoża przeciwnika powyżej linii bioder o powierzchnie pola walki. Powyższe nie dotyczy zawodnika, który wskakuje gardą, lub technika z wysokości
- chwywanie się siatki octagonu w celu obrony przed sprowadzeniem
- 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 stawił 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.

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.
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.

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 sceduje 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.

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