

MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA SZTUK WALKI – IMAF POLSKA INTERNATIONAL
MARTIAL ARTS FEDERATION EUROPE – BRANCH POLAND



PRZEPISY ZAWODÓW SPORTOWYCH W FORMULE „KICKBOXING KICK-LIGHT IMAF”

INOWROCŁAW 2023.04.03, tekst jednolity

Opracowano na podstawie materiałów prac stylowej Komisji Sędziowskiej KICKBOXING IMAF POLSKA.

Spis treści

- 1. Definicja formuły**
- 2. Obszar walki**
- 3. Obowiązkowy sprzęt i ubiór zawodników do walki**
- 4. Kategorie zawodników**
- 5. Wążenie zawodników i badania lekarskie**
- 6. Warunki udziału w zawodach**
- 7. Zasady walki**
- 8. Komendy wydawane w czasie walki**
- 9. Dozwolone miejsca trafień**
- 10. Niedozwolone miejsca trafień**
- 11. Dozwolone techniki**
- 12. Niedozwolone techniki i akcje**
- 13. Zdobywanie punktów**
- 14. Upomnienia i kary**
- 15. Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki**
- 16. Kontuzje i protesty**
- 17. Postępowanie po silnym ciosie**
- 18. Werdykty**
- 19. Sędziowie**
- 20. Wsparcie medyczne zawodów (lekarz lub ratownik medyczny)**
- 21. Doping**
- 22. Inne postanowienia**

1. Definicja formuły

1) „Kickboxing Kick-Light IMAF” w skrócie „Kick-Light” jest formą walki ciągłej, będącej jednocześnie pośrednią formułą między pół kontaktem a pełnym kontaktem. Zawodnicy stosują techniki ręczne oraz nożne w celu trafiania przeciwnika w dozwolone strefy. Za każde czyste trafienie zawodnicy otrzymują punkty. Wszystkie stosowane techniki muszą być kontrolowane. Dozwolone są techniki nożne na strefę uda, lecz także muszą to być techniki kontrolowane i trafiać w obszary dozwolone. Sędzia prowadzący nie dokonuje oceny walki tylko ją prowadzi zgodnie z regulaminami. Trzej sędziowie punktowi podejmują pełne decyzje dotyczące punktacji.

2. Obszar walki

- 1) Pojedyunki w Mistrzostwach Polski, Pucharach Polski w formule „Kick-Light” odbywają się na macie. Pole walki w Kick-Light wynosi 7 x 7 metrów plus 1 m pas ochronny dla wszystkich kategorii wiekowych.
- 2) W przypadku zawodów innych niż Mistrzostwa Polski, Puchar Polski w formule „Kick-Light” pole walki może być pomniejszone do rozmiarów 6 x 6 metrów. Dopuszcza się również możliwość rozgrywania konkurencji na parkiecie. Zmiany muszą być zaakceptowane przez Sędziego Głównego zawodów.

3. Obowiązkowy sprzęt i ubiór zawodników do walki

- 1) Kask z pełnym zabezpieczeniem głowy z góry (dopuszczalny jest kask turniejowy jak i również sparingowy), rękawice pełne (10 Oz), ochraniacze piszczeli, protektory na stopy (dozwolone są jednocześnie ochraniacze gołęń-stopą z odsłoniętą piętą, ochraniacz nie może być materiałowy), ochraniacz na zęby, ochraniacz na piersi (dotyczy kobiet), ochraniacz na krocze typu suspensor (mężczyźni), bandaż na dłonie.
- 2) Zawodnicy walcą w koszulkach typu t-shirt oraz krótkich spodenkach (bez kieszeni i wystających na zewnątrz sznurków). Koszulka t-shirt musi być schowana w spodenki.
- 3) Inne tradycyjne stroje (np. kimona, karategi) są zabronione.

4. Kategorie zawodników

4.1. Kategorie wiekowe

- 1) Kategorie wiekowe. Data urodzenia decyduje o kategorii wiekowej
- 2) Lista kategorii wiekowych:
 - a) Kadet jest to zawodnik w wieku 15 - 16 lat.
 - b) Junior jest zawodnik w wieku 17 - 18 lat.
 - c) Młodzieżowiec jest to zawodnik w wieku 19 - 23 lat.
 - d) Senior jest to zawodnik w wieku 24 - 41 lat.
 - e) Weteran jest to zawodnik w wieku 42 - 55 lat.
- 3) Junior który ma ukończone 18 lat może uczestniczyć w rywalizacji starszych grup wiekowych (Młodzieżowiec oraz Senior, ale nie w kategorii Weteran), po uprzednim podpisaniu pisemnego oświadczenia woli.

4.2. Kategorie wagowe

Junior, senior, młodzieżowiec		Weterani		Kadet	
mężczyźni	kobiety	mężczyźni	kobiety	kadeci	kadetki
- 57 kg	- 50 kg	- 63 kg	- 55 kg	-32 kg	-32 kg
- 63 kg	- 55 kg	- 74 kg	- 65 kg	-37 kg	-37 kg
- 69 kg	- 60 kg	- 84 kg	+ 65 kg	- 42 kg	- 42 kg
- 74 kg	- 65 kg	- 94 kg		- 47 kg	- 46 kg
- 79 kg	- 70 kg	+ 94 kg		- 52 kg	- 50 kg
- 84 kg	+ 70 kg			- 57 kg	- 55 kg
- 89 kg				- 63 kg	- 60 kg
- 94 kg				- 69 kg	- 65 kg
+ 94 kg				- 74 kg	- 70 kg
				- 79 kg	+70 kg
				- 84 kg	
				- 89 kg	
				-94 kg	
				+94 kg	

5. Ważenie zawodników i badania lekarskie

- 1) Proces ważenia odbywa się w obecności co najmniej dwóch przedstawicieli Komisji Sędziowskiej oraz trenera zawodnika.
- 2) Tolerancja wagowa dla zawodników wynosi 0,5 kg

- 3) Zawodnik ważony oficjalnie jest tylko raz i uzyskany limit wagi zapisywany jest do protokołu zawodów.
 - 4) Organizator w celu możliwości weryfikacji wagi przed pomiarem ma obowiązek udostępnić zawodnikom wagę do pomiaru kontrolnego
 - 5) Na oficjalną wagę zawodnik zgłasza się **w stroju do walki** lub **w stroju kąpielowym** z ważną książeczką sportowo-lekarską zawodnika oraz legitymacją szkolną lub dowodem osobistym.
 - 6) Ważne badania lekarskie dla zawodników kickboxingu muszą potwierdzone przez Przychodnię Sportowo-Lekarską w książeczce sportowo-lekarskiej zawodnika.
- 7) W przypadku gdy zapisy w książeczce sportowo-lekarskiej są nieczytelne, przekreślone, występują przekreślone lub poprawione daty i podpisy, automatycznie dane badania zostaną uznane za nieważne.
- 8) Zawodnik może startować w tej kategorii wagowej, którego waga mieści się między dolnym a górnym limitem. Urządzenia do ważenia są dostarczane przez organizatora zawodów (muszą być legalizowane) w ilości dwóch sztuk (elektroniczny pomiar wagi). W przypadku braku przeciwnika w swojej kategorii wagowej pełnoletni zawodnik może wystąpić w wyższej o jedną kategorię wagową konkurencji po uprzedniej konsultacji i wyrażeniu zgody w postaci oświadczenia woli wyrażonej przez siebie oraz przez trenera zawodnika. W przypadku zawodników niepełnoletnich zgodę na start w wyższej o jedną kategorię wagową konkurencji musi wydać w postaci oświadczenia woli rodzic lub opiekun prawny oraz trener zawodnika.

6. Warunki udziału

Start w turnieju umożliwia:

- a) Badania lekarskie tj. zgoda lekarza sportowego na start w dyscyplinie sportu Kickboxing patrz. punkt 5 podpunkt 5, 6, 7.
- b) Ubezpieczenie zawodnika NNW.
- c) W przypadku osób niepełnoletnich zgoda na start podpisana przez rodzica lub opiekuna prawnego.
- d) W trakcie weryfikacji potwierdzona i właściwa waga zawodnika. Tolerancja wagi 0,5 kg.
- e) Inne wymagania wyszczególnione w regulaminie poszczególnych zawodów.

7. Zasady walki

- 1) Walki kadetów trwają 2 x 1.5 minuty z 1 minutowymi przerwą.
- 2) Walki juniorów trwają 2 x 1.5 minuty z 1 minutową przerwą.
- 3) Walki młodzieżowców, seniorów trwają 2 x 2 minuty z 1 minutową przerwą.
- 4) Walki weteranów trwają 2 x 1.5 minuty z 1 minutową przerwą.
- 5) Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego w celu zaakceptowania wyposażenia zabronione jest noszenie szkieł kontaktowych, wisiorów, kolczyków, ozdób, długich paznokci u nóg.
- 6) Czas walki może być zatrzymany na sygnał sędziego prowadzącego, w przypadku udzielania kar lub z powodu innych ważnych przyczyn (decyduje o tym sędzia prowadzący walkę). Sędzia w czasie walki nie może rozmawiać z zawodnikiem (chyba, że zatrzyma czas).

- 7) Zawodnik w narożniku może mieć 2 sekundantów w strojach sportowych, w tym jeden musi być trenerem zawodnika.
- 8) W czasie trwania walki sekundanci nie mogą udzielać zawodnikowi wskazówek, które powodują dezorientację (krzyki, gwizdy, głośne uwagi).
- 9) Nie wolno opuszczać wyznaczonego miejsca przez trenera i sekundanta dopóki nie zakończy się walka.
- 10) Zawodnik może poprosić sędziego prowadzącego o zatrzymanie czasu na poprawę wyposażenia poprzez podniesienie wyprostowanej ręki.
- 11) Sędzia może nie zezwolić na zatrzymanie czasu, o ile uzna, że zawodnik chce odpocząć lub powstrzymać niekorzystną dla niego akcję.
- 12) Za umyślne zatrzymywanie czasu zawodnik karany jest ostrzeżeniem.
- 13) Jeżeli zawodnik upadnie lub zatrzyma czas podnosząc rękę w celu poprawienia sprzętu, walka zostanie wznowiona w tym samym miejscu w innych przypadkach walkę rozpoczyna się od pozycji wyjściowych na środku pola walki.
- 14) Jeżeli sędzia udziela kary (ostrzeżenia) zawodnikowi, drugi zawodnik musi natychmiast udać się do neutralnego narożnika.
- 15) Zawodnicy witają się poprzez dotykanie się rękawicami tylko dwa razy:
 - a) na początku walki,
 - b) po zakończeniu walki.
- 16) Trenerzy (instruktorzy, sekundanci) nie mogą wchodzić w obszar pola walki podczas jej trwania.
- 18) Sędzia prowadzący jest odpowiedzialny za natychmiastowe zatrzymanie walki, kiedy jeden z zawodników dotknie podłoża inną częścią ciała niż jego stopy.
- 19) Sędzia prowadzący jeżeli ma podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika, **musi** ją skonsultować z pozostałymi sędziami.
- 20) Sędziowie boczni siedzą na swoich wyznaczonych miejscach i oceniają walkę.

8. Komendy wydawane w czasie walki.

- 1) Przywitanie – zawodnicy dotykają się rękawicami.
- 2) Walczyć – wznowienie walki po każdej przerwanej akcji.
- 3) Stop – walka jest przerywana w celu udzielenia uwag, lub zakończenia walki.
- 4) Czas stop – kiedy sędzia prowadzący zatrzyma czas (musi podać powód zatrzymania czasu) np.: upadek, kontuzja zawodnika, udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe, udzielenie kary.
- 5) Puść (break) – kiedy zawodnicy się trzymają (po tej komendzie obaj zawodnicy **muszą** wykonać krok w tył).

9. Dozwolone miejsca trafień

- 1) Głowa: twarz, boki.
- 2) Tułów: przód i boki.
- 3) Nogi: kopnięcia gołenią w uda (low kick) zewnętrzne i wewnętrzne, podcięcia na ochraniacz stopy.

10. Niedozwolone miejsca trafień

- 1) Góra głowy, tył głowy.
- 2) Tył tułowia.
- 3) Szyja, kończyny, stawy.
- 4) Tył uda.
- 5) Obszar poniżej pasa (za wyjątkiem podcięcia na ochraniacz stopy oraz low kick).

11. Dozwolone techniki

- 1) Kopnięcia: proste/frontalne na korpus (zabronione kopnięcie proste na głowę), boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie, z wyskoku, kopnięcia opadające są zabronione
- 2) Ciosy ręczne: proste, z dołu, sierpowe, grzbietem pięści bez obrotu, zabronione są uderzenia nasadą rękawicy.
- 3) Podcięcia na ochraniacz stopy.
Uwaga: Punkt przyznaje się gdy atakujący cały czas stoi, a atakowany dotknie podłoża inną częścią ciała niż stopy.
- 4) Dozwolone techniki nożne zahaczające są wykonywane stopą (uderzenie piętą jest niedozwolone).

12. Niedozwolone techniki i akcje

- 1) Ataki techniką inną niż w punkcie 11.
- 2) Unikanie walki, celowe opóźnianie walki, chwytanie.
- 3) Upadanie bez wyraźnej przyczyny
- 4) Jeśli zawodnik opuści planszę (wyjście za linię) : bez popchnięcia, kopnięcia, uderzenia, otrzymuje wtedy każdorazowo punkt ujemny, a przy czwartym wyjściu jest dyskwalifikowany, (liczbę wyjść poza obręb pola walki sumuje się w ciągu całego pojedynku).
- 5) Atakowanie z niekontrolowaną siłą oraz techniki ślepe.
- 6) Nie sportowe zachowanie, szarpanie i popychanie ,w tym wypadku zawodnik otrzymuje upomnienie słowne. W kolejnym następnym przypadku podlega procedurze kar.
- 7) W przypadku rażącego nie sportowego zachowania zawodnik może być zdyskwalifikowany po pierwszym przewinieniu.
- 8) Atakowanie, lżenie sędziów, oficjalnych przedstawicieli, trenerów przez zawodnika lub jego sekundantów w trakcie i po zakończeniu walki. Stosuje się wtedy system kar z dyskwalifikacją łącznie.

13. Zdobywanie punktów

- 1) Na zawodach wszystkich rang sędziowie powinni posługiwać się „klikerami” lub kartą punktacyjną, po zakończeniu każdej rundy sędzia wpisuje na odwrocie karty wynik otrzymany z licznika (klikera).
- 2) Jeżeli zawodnik w czasie walki wypłuwa ochraniacz na zęby sędzia prowadzący natychmiast zatrzyma czas a sędziowie boczni przyznają punkt zawodnikowi przeciwnemu.
- 3) Na karcie, zwycięzcę zakreśla się rysując okrąg wokół nazwiska.
- 4) Zawodnik zdobywa punkt, jeżeli zadany przez niego cios był wykonany dozwoloną techniką w dozwolony obszar trafiań z kontrolowaną siłą. **/Sędziowie muszą zobaczyć technikę uderzenia/ Sędziowie punktują jedynie dozwolone techniki i akcje przeprowadzone z kontrolowaną siłą.** /Przyznawanie punktów opartych na usłyszeniu uderzenia jest niedozwolone.
- 5) Jeśli zawodnik wykonuje technikę z wyskoku, to aby uzyskać punkty musi wylądować wewnątrz pola walki i nie może wpadać ciałem na przeciwnika.
- 6) Zawodnik przekraczający pole walki nie zdobywa punktu, / Będąc na zewnątrz pola walki nawet jedną stopą nie zdobywa się punktów
- 7) Punkty przyznawane są za:
 - a) ciosy ręczne – 1 pkt
 - b) kopnięcie na uda (low kick) zewnętrzne i wewnętrzne – 1 pkt.
 - c) kopnięcie na tułów – 1 pkt.
 - d) podcięcie – 1 pkt.
 - e) kopnięcie na głowę – 2 pkt.
 - f) kopnięcie z wyskoku na tułów – 2 pkt.
 - g) kopnięcie z wyskoku na głowę – 3 pkt.
- 8) Technika zadana po gongu nie jest uznawana.
- 9) Rundę ocenia się za pomocą tablicy elektronicznej lub klikerów suma punktów zdobytych wyłania zwycięzcę.
- 10) Zawodnik z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa walkę.

13.1. Remis

W przypadku remisu po dwóch rundach, preferowana jest trzecia runda. W przypadku uzyskania remisu w 3 rundzie o wyniku walki decydują sędziowie po naradzie.

13.2. Knockdown

W czasie walki, jeżeli przeciwnik otrzyma cios „knockdown”, sędzia prowadzący zatrzymuje czas i konsultuje decyzje z sędziami bocznymi. Przy technice bez zastrzeżeń sędziowie boczni przyznają zawodnikowi zadającemu cios punkt. Dozwolone są maksymalnie dwa „knockdowny”, po drugim otrzymanym „knockdownie” osoba przegrywa walkę przez TKO (Technical Knockdown)

Uwaga: wszystkie techniki muszą być wykonane z /"odpowiednią"/ kontrolowaną siłą; dotknięcia lub otarcia przeciwnika nie są punktowane przez sędziów.

14. Upomnienia i kary

- 1) Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać: upomnienie, ostrzeżenie -1 pkt, drugie ostrzeżenie -2 pkt, dyskwalifikacja.
- 2) Sędzia główny może udzielić ostrzeżenia bez upomnienia w przypadku przewinień zagrażających zdrowiu przeciwnika, względnie wpływających na przebieg i wynik walki. Dotyczy to szczególnie:

- a) pochylania głowy w ataku, atakowania głową, odwracania się
- b) zadawania ciosów w kark, nerki, poniżej pasa, w tył tułowia
- c) nieczystą walkę i nie legalne techniki (pchanie, klinczowanie, itp.)
- d) zadawanie ciosów z pełną siłą
- e) komentowanie decyzji sędziego
- f) zbyt mało technik nożnych
- g) nie sportowe zachowanie zawodnika
- h) głośne rozkazy, krzyki sekundanta (trenera) sędzia może usunąć te osoby z narożników
- i) wchodzenie trenera w pole walki w przypadku kontuzji zawodnika
- j) opuszczenia przez zawodnika pola walki

Uwaga: w formule Kick-Light nie wolno atakować w tył głowy przeciwnika oraz upadającego zawodnika.

14.1. System upomnień i kar

1) Wyjście poza pole walki

- a) Pierwsze wyjście poza pole walki – **Upomnienie.**
- b) Drugie wyjście poza pole walki – **Ostrzeżenie -1 pkt**
- c) Trzecie wyjście poza pole walki – **Ostrzeżenie -2 pkt**
- d) Czwarte – wyjście poza pole walki – **Dyskwalifikacja.**

2) Złamanie regulaminu inne niż wyjścia poza pole walki

- a) Pierwsze naruszenie regulaminu – **Upomnienie.**
- b) Pierwsze złamanie regulaminu – **Ostrzeżenie -1 pkt**
- c) Drugie złamanie regulaminu – **Ostrzeżenie -2 pkt**
- d) Trzecie złamanie regulaminu – **Dyskwalifikacja.**

3)

- a) Uwaga i ostrzeżenie winno być dane głośno i wyraźnie żeby mogli je słyszeć i zrozumieć zarówno zawodnicy jak i trenerzy (sekundanci).
- b) Kiedy sędzia daje ostrzeżenie lub minus punkt musi zatrzymać czas.
- c) Ostrzeżenia za faule są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
- d) Wyjścia poza pole walki są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
- e) Za wyjście poza pole walki uważa się takie wyjście w którym jeden z zawodników przekroczy linię pola walki chociaż jedną stopą.

4) Nie ma wyjścia poza pole walki gdy:

- a) jeden z zawodników został wypchnięty za linię
- b) gdy znalazł się poza linią na skutek otrzymanego ciosu ręcznego lub nożnego
- c) gdy porusza się po linii nie przekraczając jej
- d) jeśli zawodnik atakuje i z powodu jego impetu wychodzi za matę

5) Jeśli walka została przerwana z powodu kontuzji zawodnika, sędzia prowadzący i trzej sędziowie boczni muszą podjąć decyzję:

- a) kto spowodował kontuzję
- b) czy było to umyślne spowodowanie obrażenia

- c) czy była to wina poszkodowanego zawodnika
- d) czy była to wina poprzez stosowanie nielegalnej techniki

Jeśli nie został naruszony regulamin przez zawodnika, wygrywa on walkę z powodu niezdolności kontuzjowanego zawodnika.

Jeżeli zaś kontuzja była spowodowana naruszeniem regulaminu, wygrywa zawodnik kontuzjowany w wyniku dyskwalifikacji przeciwnika.

14.2. Minus punkt

1) Kryteria dla ujemnych punktów, danych przez sędziego, po uprzednich ostrzeżeniach:

- a) nieczysty styl walki.
- b) ciągłe klinczowanie (trzymanie).
- c) ciągłe obracanie się.
- d) zbyt mało technik nożnych
- e) łamanie regulaminu w punkcie 14.
- f) nadmierny kontakt.
- g) zamierzony, intencjonalny ciężki „knockdown” lub „knockout” w skrócie KO.

14.3 Dyskwalifikacja

1) Dyskwalifikacja zawodnika następuje po wykorzystaniu limitu dwóch kar (tzn. trzecia kara jest dyskwalifikacją) lub **bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienia:**

- a) skutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika
- b) jeśli przeciwnik po otrzymaniu nieprawidłowego lub silnego ciosu, który był wyprowadzony intencjonalnie, tak aby doprowadzić do KO przeciwnika, nie jest zdolny do podjęcia walki przez 10 sekund (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem lub ratownikiem medycznym)
- c) jeśli sfaulowany zawodnik jest gotów walczyć przed upływem 10 sekund, a sędzia stwierdzi, że kontynuowanie walki może zagrażać jego zdrowiu (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem lub ratownikiem medycznym), zawodnik nie może uczestniczyć w dalszej części tych zawodów
- d) jeśli zawodnik uderzył po komendzie "stop"
- e) kiedy sędzia nie zauważył nieprawidłowego ciosu (akcji) lecz zachowanie zawodnika wskazuje, że taki cios mógł być zadany; po konsultacji z sędziami punktowymi (bocznymi) może być udzielona dyskwalifikacja
- f) szczególnie nie sportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne odzywanie)
- g) gdy zawodnik wykazuje w walce brak umiejętności technicznych.

15. Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1) ostrzeżenie | : | poprzez wskazanie palca wyciągniętą ręką nad głową. |
| 2) punkt ujemny | : | ruch dłonią po skosie w dół. |
| 3) dyskwalifikacja | : | skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem. |
| 4) nic nie było | : | ręce skrzyżowane na dole (jeśli sędzia nie uzna techniki). |
| 5) nic nie widziałem | : | ręce skrzyżowane na wysokości oczu. |
| 6) wyjście za linię | : | ruch dłonią na dole w pionie. |
| 7) Czas stop | : | utworzony z rąk kształt litery „T” nad głową. |

16. Kontuzje i protesty

16.1. Kontuzje

1) W przypadku kontuzji walka powinna być wstrzymana (do 2 min.) dla kadetów, juniorów, seniorów, weteranów, jako czas niezbędny dla lekarza lub ratownika medycznego do podjęcia decyzji.

2) Po usłyszeniu opinii lekarza sędzieja prowadzący decyduje o karach lub wznowieniu walki. (uwaga: należy rozpatrzyć przyczynę zaistniałej sytuacji czy: spowodowana kontuzja była zamierzona, czy spowodowana kontuzja była wynikiem błędu poszkodowanego zawodnika, czy kontuzja była wynikiem nieregulaminowej lub niekontrolowanej techniki, lub akcji).

3) Jeśli lekarz lub ratownik medyczny nie pozwala walczyć zawodnikowi z powodu kontuzji, to wygrywa nie poszkodowany zawodnik. o ile nie przekroczył przepisów, w przeciwnym wypadku wygrywa zawodnik poszkodowany, lecz nie uczestniczy w dalszej rywalizacji.

16.2. Protesty

1) Kierownik drużyny lub trener przekonany o krzywdzącej jego zawodnika decyzji sędziów może złożyć protest do Sędziego Głównego Zawodów – nie później niż 60minut od zakończenia pojedynku.

2) Protest należy wnieść w formie pisemnej oraz wpłacić wadium w wysokości pięciokrotnej sumy opłaty startowej.

3) Decyzja Sędziego Głównego Zawodów jest ostateczna i nieodwoalna.

4) W przypadku jeśli protest jest rozpatrzony pozytywnie – wadium ulega zwrotowi.

17. Postępowanie po silnym ciosie

- 1) Jeżeli zawodnik pozostaje w stanie utraty świadomości powyżej 10 sekund należy:
 - a) zakończyć walkę
 - b) wezwać lekarza by natychmiast zbadał go i zalecił dalsze postępowanie,
 - c) Odnotować to zdarzenie w protokole oraz wpisać do książeczki sportowo-lekarskiej zawodnika.
- 2) Po otrzymaniu silnego, nokautującego ciosu w głowę lub w inną część ciała zawodnik musi wykonać stosowne badania lekarskie takie jak: rezonans magnetyczny, EEG, EKG, USG itp., lub inne badania określone przez lekarza medycyny sportowej, który decyduje o dalszym dopuszczeniu do rywalizacji sportowej.

18. Werdykty

- 1) Zwycięstwo na punkty – zwycięża zawodnik, który zdobywał większą liczbę punktów.
 - a) Jeśli obydwaj zawodnicy odnieśli kontuzje i nie można wskazać winnego sędziowie obliczają dotychczasowo zdobyte punkty - jeśli nie jest to 1 runda - wskazują zwycięzcę na punkty, jeśli jest to 1 runda to walka zostaje uznana za nieodbytą.
 - b) Zwycięstwo na punkty przed czasem - jeżeli co najmniej dwóch sędziów wskaże przewagę 15 punktów tego samego zawodnika.

- 2) RSC (ang. referee stops contest)- sędzia wstrzymuje walkę ze względu na zdrowie zawodnika :
- a) sędzia przerywa walkę przy widocznej przewadze jednego z zawodników, gdy kontynuacja walki może zagrażać zdrowiu zawodnika,
 - b) z powodu kontuzji, gdy winny jest zawodnik poszkodowany, a drugi nie przekroczył przepisów.
 - c) gdy zawodnik wykazuje wyraźne zmęczenie, chwieje się, upada na skutek prawidłowych ciosów, nie chce podjąć walki.
- 3) RSC - H – sędzia wstrzymuje walkę ze względu na zdrowie zawodnika :
- a) po silnych ciosach na głowę, gdy kontynuacja walki może zagrażać zdrowiu zawodnika.
- 4) Dyskwalifikacja, patrz punkt 14.3
- 3) Zwycięstwo przez TKO (sędzia przerywa walkę jeżeli zawodnik nie jest zdolny do dalszego prowadzenia pojedynku ze względu na: widoczny brak umiejętności technicznej, brak kondycji, ciągle odwracanie się , unikanie walki, kontuzja, po drugim „knockdownie” – patrz punkt 13.2).
- 4) Walkower. Gdy nazwisko zawodnika zostanie trzykrotnie wyczytywane, a ten nie stawi się na macie w ciągu 2 minut
- 5) Walka jest uznawana za nieodbytą, jeśli zaistniały przyczyny niezależne od zawodników i sędziego.
- 6) Wygrana przez poddanie przeciwnika.
- 7) Każdy zawodnik może się poddać w dowolnym momencie walki podnosząc rękę i oświadczyć swoją wolę, może go poddać też sekundant rzucając ręcznik na matę.

19. Sędziowie

- 1) **Sędzia główny zawodów** – sprawuje nadzór nad wszystkimi zawodami i kieruje pozostałymi sędziami na danych zawodach.
- 2) Walkę prowadzi jeden sędzia planszowy (prowadzący), a ocenia ją trzech sędziów punktowych
- 3) **Sędzia prowadzący** – prowadzi walkę, kontroluje stan planszy oraz sprzęt zawodników przez walkę oraz w jej trakcie. Kontroluje bezpieczny przebieg walk i odpowiada za jej przepisowy przebieg. Dokonuje upomnień, ostrzeżeń oraz dyskwalifikacji. Gdy daje ostrzeżenie wskazuje ręką sędziom bocznym zawodnika, który złamał regulamin. Pokazuje rodzaj przewinienia. Wskazuje zwycięzcę przez uniesienie ręki w górę.
- 4) **Sędzia czasowy** – sygnalizuje początek i koniec rundy.
- 5) **Sędzia boczny** – notuje punkty zawodników, ostrzeżenia oraz punkty ujemne. Sygnalizuje przewagę punktową lub przekroczenie limitu kar.
- 6) Sędziowie wydają komendy w języku polskim lub angielskim.
- 7) **Sędzia główny zawodów** może delegować **kierownika planszy** na którego sceduje część swoich obowiązków.

8) Sędzia główny lub kierownik planszy może zmienić decyzję sędziego prowadzącego w przypadku pomyłki w postaci nieprawidłowego zliczenia punktów w kartach lub błędu sędziowskiego.

a) nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach.

b) jeśli nastąpił błąd sędziowski.

9) Jeśli sędzia boczny dokonuje w sposób powtarzalny błędnych wpisów w kartach, wówczas sędzia główny może zmienić takiego sędziego.

8) Jeśli sędzi prowadzący popełni rażący błąd sędziowski, wówczas sędzia główny może zmienić takiego sędziego.

20. Wsparcie medyczne zawodów (lekarz lub ratownik medyczny)

- 1) W czasie trwania zawodów lekarz lub ratownik medyczny jest obecny na sali we wskazanych przez organizatora zawodów miejscu.
- 2) Organizator musi zapewnić lekarzowi lub ratownikowi medycznemu dostęp do telefonu.
- 3) Lekarz lub ratownik medyczny musi być gotowy do natychmiastowej interwencji w przypadku jakiegokolwiek uszkodzenia ciała zawodnika.
- 4) W przypadku kontuzji lub innych zdarzeń zagrażających zdrowiu zawodników sędzia prowadzący walkę konsultuje się z lekarzem lub ratownikiem medycznym w kwestii możliwości kontynuowania walki, którego decyzja jest ostateczna.
- 5) Lekarz lub ratownik medyczny powinien podjąć decyzję w ciągu dwóch minut.
- 6) Lekarz lub ratownik medyczny musi mieć wystarczające wyposażenie i doświadczenie w udzielaniu pomocy zawodnikom sportów walki.

21. Doping

- 1) Stosowanie środków dopingujących lub odurzających przez zawodników jest zabronione.
- 2) Zawodnicy stosujący środki dopingujące lub odurzające będą zdyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.
- 3) Stosowanie środków odurzających przez trenerów, instruktorów, sekundantów, sędziów oraz obsługę zawodów jest zabronione i skutkuje usunięciem z zawodów.

22. Inne postanowienia

- 1) W sprawach organizacyjnych nie ujętych w regulaminie decyzję w trakcie zawodów podejmuje Sędzia główny zawodów.
- 2) Sędzia główny zawodów po zakończeniu zawodów sporządza komunikat końcowy zawodów.