

PZKB Przepisy formuły Light Contact

Spis treści:

Art. 1 Definicja.

Art. 2 Obszar walki.

Art. 3 Obowiązkowy ubiór zawodników do walki.

Art. 4 Kategorie zawodników.

Art. 4.1 Wiekowe.

Art. 4.2 Wagowe.

Art. 5 Ważenie zawodników i badania lekarskie.

Art. 6 Warunki udziału w zawodach.

Art. 7 Zasady walki.

Art. 8 Komendy wydawane w czasie walki.

Art. 9 Dozwolone miejsca trafień.

Art. 10 Niedozwolone miejsca trafień.

Art. 11 Dozwolone techniki.

Art. 12 Niedozwolone techniki i akcje.

Art. 13 Zdobywanie punktów.

Art. 13.1 Remis.

Art. 14 Upomnienia i kary.

Art. 14.1 System kar.

Art. 14.2 Minus punkt.

Art. 14.3 Dyskwalifikacje.

Art. 15 Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki.

Art. 16 Kontuzje i protesty.

Art. 16.1 Kontuzje.

Art. 16.2 Protesty.

Art. 17 Postępowanie po silnym ciosie.

Art. 18 Werdykty.

Art. 19 Sędziowie .

Art. 22 Lekarz zawodów lub ratownik medyczny.

Art. 23 Doping.

Art. 24 Inne postanowienia.

Art. 1 Definicja.

Jest to forma pośrednia pomiędzy point fighting a full contactem. Light contact jest formą walki ciągłej.

Techniki ręczne i nożne powinny być wykonane z lekką kontrolowaną siłą. Zawodnicy walczą do czasu przerwania pojedynku przez sędziego prowadzącego. Sędzia prowadzący nie ocenia walki tylko kontroluje ją pod względem poszanowania zasad regulaminowych.

Art. 2 Obszar walki.

1. Walki light contact odbywają się na macie.

2. Pole walki w light contact wynosi 7 x 7 m plus 1m pas ochronny dla wszystkich form planszowych oprócz Form przy Muzyce.

Art. 3 Obowiązkowy sprzęt i ubiór zawodników do walki.

1. Kask z pełnym zabezpieczeniem głowy z góry, ochraniacz na zęby, ochraniacz na piersi (tylko dla kobiet) rękawice pełne (-10 Oz) , ochraniacz na krocze mężczyźni (kobiety - dozwolony), ochraniacz piszczeli, kopacze, bandaże na ręce.

Dla kadetów młodszych obowiązkowo maska plastikowa na twarz.

2. Zawodnicy noszą koszulki sportowe z krótkim rękawem lub standard T-shirt, długie proste, luźne spodnie.

3. Inne tradycyjne stroje (np. kimona) są zabronione.

Art. 4 Kategorie zawodników.

Art. 4.1 Wiekowe.

A. O wszystkich kategoriach wiekowych **DECYDUJE DATA URODZENIA.**

1. Kadet Młodszy - zawodnik w wieku 10 - 11 - 12 lat

2. Kadet Starszy - zawodnik w wieku 13 - 14 - 15 lat

3. Junior - zawodnik w wieku 16 - 17 - 18 lat

4. Młodzieżowiec - zawodnik w wieku 19 - 23 lat

5. Senior - zawodnik w wieku 19 - 40 lat (kobiety 19 – 36 lat)

6. Weteran - zawodnik w wieku 41 - 55 lat (kobiety 36 – 55 lat)

B. Kadet starszy nie może rywalizować z zawodnikami starszych grup wiekowych.

C. Junior który ma 18 lat może uczestniczyć w rywalizacji seniorów.

D. Seniosem jest zawodnik który ma 19 lat zgodnie z datą urodzenia.

E. Junior który walczył z seniorami nie może ponownie wrócić do walk z juniorami.

Art. 4.2 Kategorie wagowe.

Junior, senior, młodzieżowiec,		Weterani		Kadet Starszy		Kadet Młodszy
mężczyźni	kobiety	mężczyźni	kobiety	kadeci	kadetki	Dziewczynki i chłopcy
- 57 kg						
- 63 kg						
- 69 kg						
- 74 kg	- 50 kg			- 42 kg	- 42 kg	-28 kg
- 79 kg	- 55 kg	- 63 kg		- 47 kg	- 46 kg	-32 kg
- 84 kg	- 60 kg	- 74 kg		- 52 kg	- 50 kg	-37 kg
- 89 kg	- 65 kg	- 84 kg	- 55 kg	- 57 kg	- 55 kg	-42 kg
- 94 kg	- 70 kg	- 94 kg	- 65 kg	- 63 kg	- 60 kg	-47 kg
+ 94 kg	+ 70 kg	+ 94 kg	+ 65 kg	- 69 kg	- 65 kg	+ 47 kg
				+69 kg	+ 65 kg	

Art. 5 Ważenie zawodników i badania lekarskie.

- Podczas ważenia obecni są co najmniej 2 (dwaj) przedstawiciele Komisji Sędziowskiej i trener zawodnika.
- Nie ma tolerancji wagowej dla zawodników i zawodniczek.
- Zawodnik ważony oficjalnie jest tylko raz i uzyskany limit wagi zapisywany jest do protokołu zawodów.
- Organizator ma obowiązek udostępnić zawodnikom wagę do pomiaru kontrolnego.
- Na oficjalną wagę zawodnik zgłasza się w stroju do walki lub w stroju kąpielowym z ważną książeczką sportowo-lekarską zawodnika i licencją zawodniczą oraz legitymacją szkolną lub dowodem osobistym.
- Badania lekarskie dla zawodników kickboxingu są ważne 6 miesięcy i muszą być potwierdzone przez Przychodnię Sportowo-Lekarską w książeczce sportowo-lekarskiej zawodnika. Ważność ich potwierdzają 2 pieczętki (imienna lekarza medycyny sportowej i nagłówkowa przychodni lekarskiej lub imienna lekarza i nagłówkowa przychodni sportowo-lekarskiej). W związku z trudnością uzyskania wpisów w książeczkach sportowo-lekarskich, badania mogą być dołączone do książeczki sportowo – lekarskiej na zaświadczeniu które powinno zawierać:
 - imię i nazwisko osoby badanej
 - data badania
 - DOPISEK „ jest zdolny do kickboxingu”
 - pieczętki lekarza sportowego i przychodni lekarskiej lub przychodni medycyny sportowej i lekarza.

Uwaga: nieczytelne, przekreślone lub poprawione daty i podpisy unieważniają badania lekarskie.

7. Zawodnik może startować tylko 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).

Art. 6 Warunki udziału w zawodach.

1. W zawodach sportowych PZKB startują zawodnicy i zawodniczki spełniający poniższe warunki:

Ważne badania lekarskie (posiadają potwierdzenie zdolności do udziału w zawodach z przychodni sportowo-lekarskiej).

- a. Posiadają wymagany stopień, kwalifikujący ich do udziału w zawodach.
- b. Posiadają ważną licencję zawodniczą PZKB lub licencję jednorazową.
- c. Należą do klubu członkowskiego PZKB, lub posiadają jednorazową licencję.

Art. 7 Zasady walki.

- 1. Walki kadetów starszych trwają 2 x 2 minuty z 1 minutowymi przerwami.
- 2. Walki juniorów, młodzieżowców, seniorów trwają 3 x 2 minuty z 1 minutowymi przerwami.
- 3. Walki weteranów trwają 2 x 2 minuty z 1 minutową przerwą.
- 4. Walki Kadetów Młodszych 1 x 1.30 minuty.

W uzasadnionych przypadkach przy dużej liczbie startujących sędzia główny zawodów w porozumieniu z delegatem sportowym PZKB mogą zmniejszyć czas trwania walk eliminacyjnych do:

- a. dla Kadetów Młodszych - 1 x 1.30 minuty.

Finały powinny się odbywać na dystansie 2 rund x 1.30 minuty z 1 minutową przerwą między rundami.

- b. dla kadetów starszych - 1 x 2 minuty.

Finały powinny się odbywać na dystansie 2 rund x 2 minuty z 1 minutową przerwą między rundami.

- c. dla juniorów, młodzieżowców, seniorów - 2 x 2 minuty z 1 minutową przerwą lub 1x 3 minuty.

Finały powinny się odbywać na dystansie 3 rund x 2 minuty z 1 minutową przerwą między rundami.

- 4. Mistrzostwa Polski powinny odbywać się na dystansie 3 x 2 minuty.

5. Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego w celu zaakceptowania wyposażenia. Zabronione jest noszenie okularów, wisiorów, kolczyków, ozdób, długich paznokci u nóg, długiej brody.
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 i obuwiu sportowym, nie wolno posiadać nakrycia głowy, w tym jeden musi posiadać uprawnienia instruktora kickboxingu. Żaden z trenerów (instruktorów) sekundantów nie może ingerować, komentować decyzji sędziego prowadzącego, nie może używać obraźliwych słów wobec sędziów prowadzących walkę. Osoba taka po zastosowaniu regulaminowych kar zostanie odsunięta z pola walki.
8. W czasie trwania walki sekundanci nie mogą udzielać zawodnikowi wskazówek, które powodują dezorientację (krzyki, gwizdy, głośne uwagi). Trener i sekundant muszą przestrzegać przepisy PZKB.
8. Nie wolno wstawać z miejsca podczas walki oraz opuszczać wyznaczonego miejsca przez trenera i sekundanta dopóki nie zakończy się walka.
10. Zawodnik może poprosić sędziego prowadzącego o zatrzymanie czasu na poprawę wyposażenia. Sędzia może nie zezwolić na zatrzymanie czasu, o ile uzna, że zawodnik chce odpocząć.
12. Za umyślne zatrzymywanie czasu zawodnik karany jest ostrzeżeniem.
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.
13. Jeżeli sędzia udziela kary (ostrzeżenia) zawodnikowi, drugi zawodnik musi natychmiast udać się do neutralnego narożnika.
14. Zawodnicy witają się poprzez dotykanie się rękawicami tylko dwa razy:
 - a. na początku walki
 - b. po zakończeniu walki
15. Trenerzy (instruktorzy, sekundanci) nie mogą wchodzić w obszar pola walki podczas jej trwania.
16. Sędzia prowadzący jest odpowiedzialny za natychmiastowe zatrzymanie walki, kiedy jeden z zawodników dotknie podłoża inną częścią ciała niż jego stopy.
17. Sędzia prowadzący jeżeli ma podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika, musi ją skonsultować z pozostałymi sędziami.

18. Sędziowie boczni siedzą w trzech wyznaczonych narożnikach maty.

19. Zawodnik który stawi się do walki nie posiadający zgodnego z regulaminem wyposażenia otrzyma 2 (dwie) minuty czasu na dostosowanie sprzętu lub ubioru i w tym czasie otrzyma oficjalne ostrzeżenie.

20. Za wyjście poza pole walki uważa się zawodnika który bez popchnięcia, kopnięcia, uderzenia, opuści pole walki chociaż jedną całą stopą. Jeżeli porusza się po linii pola walki nie ma wyjścia.

Art. 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 końca 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).

Art. 9 Dozwolone miejsca trafień.

1. Głowa : twarz, boki, .
2. Tułów : przód i boki.
3. Nogi : podcięcia na ochraniacz stopy.

Art. 10 Niedozwolone miejsca trafień.

1. Góra i tył głowy.
2. Tył tułowia.
3. Szyja, kończyny, stawy.
4. Obszar poniżej pasa (za wyjątkiem podcięcia na ochraniacz stopy).

Art. 11 Dozwolone techniki.

1. Kopnięcia: proste, boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie, opadające, z wyskoku.
2. Ciosy ręczne: proste, z dołu, sierpowe, grzbietem pięści bez obrotu.
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, opadające, po obrocie lub z wyskoku które są wykonywane stopą (uderzenie piętą jest niedozwolone).

Art. 12 Niedozwolone techniki i akcje.

1. Ataki techniką inną niż w Art. 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 za każde wyjście 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.

Art. 13 Zdobywanie punktów.

Zdobywane punkty zapisuje się następująco

A. na turniejach zagranicznych sędziowie posługują się tablicami elektronicznymi, a punkty przyznawane są za pomocą komputerowej "myszki", trenerzy podczas trwania walki widzą jaka jest różnica punktów. Jeżeli sędzia przyzna jednemu z zawodników minus punkt (za złamanie regulaminu) to po zakończeniu rundy automatycznie u każdego z sędziów punktowych zostaną odjęte po trzy punkty od wyniku, (suma 9 punkty na tablicy są odjęte). Przy remisie wygrywa zawodnik z mniejszą liczbą (fauli, ostrzeżeń).

B. w zawodach organizowanych na terenie kraju sędziowie powinni posługiwać się „klikerami”, po zakończeniu każdej rundy sędzia wpisuje do karty. Wynik otrzymany z klikera.

1. Jeżeli zawodnik w czasie walki wypluwa ochraniacz na zęby sędzia prowadzący natychmiast zatrzyma czas a sędziowie boczni - punktowi przyznają punkt zawodnikowi przeciwnemu tak jak by to było uderzenie na tułów.
2. Na karcie, zwycięzcę zakreśla się rysując okrąg wokół nazwiska.
3. Zawodnik zdobywa punkt, jeżeli zadany przez niego cios był wykonany dozwoloną techniką w dozwolony obszar trafień 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.

4. Jeśli zawodnik wykonuje technikę z wyskoku, to musi wylądować wewnątrz pola walki i nie może wpadać ciałem na przeciwnika.

5. Zawodnik przekraczający pole walki nie zdobywa punktu, Będąc na zewnątrz pola walki przynajmniej jedną stopą nie zdobywa się punktów.

6. Punkty przyznawane są za:

- ciosy ręczne - 1 pkt.

- kopnięcie na tułów - 1 pkt.

- podcięcie - 1 pkt.

- kopnięcie na głowę - 2 pkt.

- kopnięcie z wyskoku na tułów - 2 pkt.

- kopnięcie z wyskoku na głowę - 3 pkt.

7. Technika zadana po gongu nie jest uznawana.

8. Rundę ocenia się za pomocą klikerów suma punktów zdobytych wyłania zwycięzcę.

Zawodnik z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa walkę

Art. 13.1 Remis.

A. W przypadku remisu w dwóch rundach, preferowana jest trzecia runda.

1. Kryteriami do oceny walki są punkty za techniki nożne i ręczne, a przy wyrównanej liczbie ciosów liczy się:

- lepszy w ostatniej rundzie.

- bardziej aktywny.

- większa liczba technik nożnych. obrona –

- lepszy styl i technika

2. W czasie walki, jeżeli przeciwnik otrzyma cios na tułów „knockdown” , sędzia prowadzący zatrzymuje czas i konsultuje decyzje z sędziami bocznymi, przy technice bez zastrzeżeń sędziowie boczni przyznają zawodnikowi zadającemu cios punkt.

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

Art. 14 Upomnienia i kary.

1. Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie, 2 minus punkty i zostać zdyskwalifikowanym.

2. Ostrzeżenie otrzymuje zawodnik (decyzją większości sędziów) 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:

a. pochylania głowy w ataku, atakowania głową, odwracania się.

- b. zadawania ciosów w kark, nerki, poniżej pasa, w tył tułowia.
- c. nieczystą walkę i niedozwolone techniki (pchanie, klinczowanie, itp.)
- d. zadawanie ciosów z pełną siłą.
- e. komentuje decyzje sędziego z którymi się nie zgadza.
- f. zbyt mało technik nożnych.
- g. niesportowe 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 light contact nie wolno atakować w tył głowy przeciwnika oraz upadającego zawodnika.

Art. 14.1 System kar. (wyjścia poza pole walki oraz złamanie regulaminu)

- a. pierwsze - wyjście poza pole walki - Minus punkt.
 - b. drugie - wyjście poza pole walki - Minus punkt.
 - c. trzecie - wyjście poza pole walki - Minus punkt.
 - d. czwarte - wyjście poza pole walki - Dyskwalifikacja.
1. Złamanie regulaminu inne niż wyjścia poza pole walki.
 - a. pierwsze - naruszenie regulaminu - słowna uwaga - Uwaga
 - b. pierwsze - złamanie regulaminu - Ostrzeżenie.
 - c. drugie - złamanie regulaminu - Minus punkt.
 - d. trzecie - złamanie regulaminu - Minus punkt.
 - e. czwarte - złamanie regulaminu - Dyskwalifikacja.
 2. Uwaga i ostrzeżenie winno być dane głośno i wyraźnie żeby mogli je słyszeć i zrozumieć zarówno zawodnicy jak i trenerzy (sekundanci).
 3. Jeżeli jeden zawodnik zadaje czystą technikę a jego przeciwnik w tym samym czasie wykona po raz drugi technikę faulującą sędzia przyznaje równocześnie punkt dla prawidłowej techniki i karę dla zawodnika który złamał przepisy .
 4. Kiedy sędzia daje ostrzeżenie, minus punkt musi zatrzymać czas.
 5. Ostrzeżenia za faule są zaznaczane oddzielnie .
 6. Wyjścia poza pole walki są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
 7. Za wyjście poza pole walki uważa się takie wyjście w którym jeden z zawodników przekroczy linię pola walki chociaż jedną stopą.
 8. 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 szybkości wychodzi za matę.

Art. 14.2 Minus punkt.

1. Kryteria dla ujemnych punktów, danych przez sędziego, po poprzednich ostrzeżeniach:

- a. nieczysty styl walki.
- b. ciągle klinczowanie (trzymanie).
- c. ciągle uchylanie się, obracanie się.
- d. zbyt mało technik nożnych.
- e. łamanie Art.14 regulaminu.
- f. nadmierny kontakt.

Art. 14.3 Dyskwalifikacja.

1. Dyskwalifikacja zawodnika następuje po wykorzystaniu limitu trzech kar (tzn. czwarta kara jest dyskwalifikacją) lub bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienie:

1. wskutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika.
2. jeśli przeciwnik po otrzymaniu nieprawidłowego lub silnego ciosu nie jest zdolny do podjęcia walki przez 10 sekund (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem lub ratownikiem medycznym).
3. 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.
4. jeśli zawodnik uderzył po komendzie "stop".
5. 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.
6. szczególnie nie sportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne odzywianie).
7. gdy zawodnik wykazuje w walce brak umiejętności technicznych.

2. Jeżeli sędzia prowadzący uzna dyskwalifikację za konieczną, konsultuje decyzję z sędziami bocznymi i kierownikiem planszy, którzy mogą nie zgodzić się z jego sugestią.

Art. 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.

Art. 16 Kontuzje i protesty.

Art. 16.1 Kontuzje

1. W przypadku kontuzji walka powinna być wstrzymana (do 2 min.) jako czas niezbędny dla lekarza lub ratownika medycznego do podjęcia decyzji .
 2. Po usłyszeniu opinii lekarza lub ratownika medycznego sędzia prowadzący decyduje o karach lub wznowieniu walki (uwaga: należy rozpatrzyć przyczynę zaistniałej sytuacji).
 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
- A. Jeśli walka została przerwana z powodu kontuzji zawodnika, sędzia prowadzący i dwaj 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 przypadku kontuzjowanego zawodnika. Jeżeli zaś wynik kontuzji był spowodowany naruszeniem regulaminu ,wygrywa zawodnik kontuzjowany w wyniku dyskwalifikacji przeciwnika.

Art. 16.2 Protesty

1. Kierownik drużyny lub trener przekonany o krzywdzącej jego zawodnika decyzji sędziów może złożyć protest do Sędziego Głównego Zawodów i Delegata PZKB.
2. Protest musi mieć formę pisemną plus wadium w wysokości 5 x startowe.
3. Sędzia Główny i Delegat PZKB powołują komisję techniczną do rozpatrzenia protestu możliwie szybko (natychmiast), w skład komisji wchodzi sędziowie oceniający walkę do której został złożony protest. Decyzja komisji sędziowskiej (technicznej) jest ostateczna i nieodwołalna.
4. W przypadku jeśli protest jest rozpatrzony pozytywnie – wadium ulega zwrotowi.

Art. 17 Postępowanie po silnym ciosie (w głowę).

1. Jeżeli zawodnik pozostaje w stanie utraty świadomości powyżej 10 sekund należy:
 - a. zakończyć walkę.
 - b. wezwać lekarza lub ratownika medycznego by natychmiast zbadał go i zalecił dalsze postępowanie.
 - c. wpisać ten fakt do protokołu i książeczki sportowo-lekarskiej zawodnika.
2. Po otrzymanym silnym ciosie w głowę (nokautującym), zawodnik nie może walczyć przez 4 tygodnie, przed powrotem do rywalizacji musi ponowić badania lekarskie, w tym EEG.
3. Zawodnik, który miał uraz głowy (KO) 2 razy w okresie trzech miesięcy nie może walczyć przez następne 3 miesiące (konieczne są wtedy ponowne badania lekarskie, w tym EEG).
4. Zawodnik, który miał uraz głowy (KO) 3 razy w okresie 1 roku nie może walczyć przez okres 12 miesięcy (konieczne są wtedy badania lekarskie).
5. Okres NIEDYSPOZYCJI ZAWODNIKA nie może być skrócony mimo właściwych badań EEG.
6. Lekarz może przedłużyć okres kwarantanny jeżeli uzna to za konieczne.

Art. 18 Werdykty.

1. Zwycięstwo na punkty: zawodnik, który zdobędzie więcej 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 nie odbyta.
 - b. Zwycięstwo na punkty przed czasem: jeżeli co najmniej dwóch sędziów wskaże przewagę na tego samego zawodnika różnicą + 15 punktów.
2. RSC - sędzia wstrzymuje walkę ze względu na niezdolność do prowadzenia dalszej walki 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:
 1. po silnych ciosach na głowę, gdy kontynuacja walki może zagrażać zdrowiu zawodnika,

4. Dyskwalifikacja, patrz Art.14.
5. 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).
6. Walkower - po trzykrotnym wyczytaniu w ciągu 2 min. zawodnik nie stawia się na planszy.
7. Walka nie odbyła się, jeśli zaistniały przyczyny niezależne od zawodników i sędziego.
8. Wygrana przez poddanie przeciwnika.
 - ▶ Uwaga: każdy zawodnik może się poddać w dowolnym momencie walki podnosząc rękę i oświadczyć swoją wolę, może go poddać też sekundant rzucając ręcznik na matę.
 - ▶ UWAGA : DO KAŻDEJ DEKORACJI ZAWODNICZY WYCHODZĄ W STROJACH SPORTOWYCH.

Art. 19 Sędziowie .

2. Sędzia główny, sprawuje całościowy nadzór nad zawodami jest zwierzchnikiem wszystkich sędziów na danych zawodach.
3. Walkę prowadzi jeden sędzia planszowy (prowadzący) a ocenia ją trzech sędziów punktowych.
4. Sędzia prowadzący kontroluje stan planszy i obiektu akceptując je dla zawodów i jest odpowiedzialny za przestrzeganie reguł i przepisów, dając ostrzeżenie, minus punkt - wskazuje każdemu sędziemu bocznemu - punktowemu zawodnika który złamał regulamin wskazując ręką w jego kierunku oraz pokazując rodzaj przewinienia zgodnie z Art.15. Wskazuje zwycięzcę przez uniesienie jego ręki w górę.
5. Sędzia czasowy sygnalizuje początek i koniec rundy zatrzymuje i wznawia czas walki.
6. Sędzia boczny notuje punkty, przewinienia, sygnalizuje przewagę punktową lub wyczerpanie limitu kar. Wszystkie ostrzeżenia, minus punkt dawane przez sędziego prowadzącego muszą znaleźć odzwierciedlenie w kartach punktowych w kolumnie „Uwagi”.
7. Sędziowie wydają komendy w języku polskim lub angielskim.
8. Sędzia główny może delegować kierownika planszy na którego sceduje część swoich obowiązków.
9. Sędzia Główny lub kierownik planszy może zmienić decyzję sędziego prowadzącego w przypadku gdy pomyłka ma charakter:
 - a. nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach.
 - b. jeśli nastąpił błąd sędziowski.
 - c. jeśli jeden z sędziów oświadczył że pomylił się w zapisywaniu punktów.

10. Jeśli zbyt często któryś z sędziów dokonuje błędnych wpisów w kartach, Sędzia Główny ma prawo zmienić takiego sędziego.

Art. 20 Lekarz zawodów lub ratownik medyczny.

1. Przed rozpoczęciem zawodów lekarz lub ratownik medyczny potwierdza zdolność zawodników do udziału w zawodach pieczętą i podpisem w protokole.
2. Podczas trwania zawodów lekarz lub ratownik medyczny jest obecny na sali w wyznaczonym miejscu przez organizatora.
3. Organizator musi zapewnić dla lekarza lub ratownika medycznego dostęp do telefonu.
4. Lekarz lub ratownik medyczny 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 lub ratownikiem medycznym którego decyzja jest ostateczna.
6. Lekarz lub ratownik medyczny podejmuje decyzję w czasie dwóch minut.
7. Lekarz lub ratownik medyczny musi mieć wystarczające wyposażenie i doświadczenie w udzielaniu pomocy zawodnikom sportów walki.

Art. 21 Doping.

1. Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione.
2. Zawodnicy, trenerzy, instruktorzy, sekundanci, sędziowie, obsługa zawodów zażywający środki dopingujące, spożywający alkohol będą zdyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.
3. Zawodnik który odmówi poddania się badaniom antydopingowym będzie zdyskwalifikowany.

Art. 22 Inne postanowienia.

1. W sprawach organizacyjnych nie ujętych w regulaminie decyzję w trakcie zawodów podejmuje Sędzia Główny w porozumieniu z Delegatem Sportowym PZKB.
2. Sędzia Główny po zakończeniu zawodów sporządza komunikat końcowy zawodów.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie inne regulaminy PZKB.
4. Wszelkie kwestie sporne w trakcie trwania zawodów rozstrzyga Sędzia Główny zawodów w porozumieniu z Delegatem Sportowym PZKB.

UWAGA :Wszyscy trenerzy, zawodnicy biorący udział w zawodach międzynarodowych muszą zapoznać i dostosować się do regulaminów i przepisów obowiązujących WAKO.

Regulamin wchodzi w życie z dniem 05.12.2017 r.

