

# KSW

## ZASADY WALKI

### I. Rundy

1. Runda na galach KSW odbywa się na dystansie 5 minut z 1-minutową przerwą pomiędzy rundami.
2. Walka na galach KSW może się odbywać na dystansie 3 rund.
3. Walka o pas odbywa się na dystansie 3 rund plus ewentualna dogrywka na dystansie 5 minut.

### II. Informacje podstawowe

1. Walka odbywa się w ringu o wymiarach 8 metrów na 8 metrów (klatce o przekątnej 9m).
2. Na ringu (klatce) walkę kontroluje sędzia, który dba o bezpieczeństwo zawodników i zachowanie zasad walki.
3. Walkę ocenia trzech sędziów punktowych.
4. Każdy zawodnik przystępujący do walki musi mieć ochraniacz szczęki i suspensor.
5. Obowiązują rękawice do MMA, które dostarcza Organizator. Inny typ rękawic jest zabroniony.
6. Zawodnik może mieć w narożniku maksymalnie 3 osoby.

### III. Sposoby wygrania walki

Zawodnik wygrywa walkę przez:

1. Knockout (KO)  
Zawodnik po uderzeniu lub kopnięciu upada na ring i nie jest w stanie kontynuować walki w pozycji leżącej.
2. Knockout techniczny (TKO)
  - a) Walkę przerywa sędzia ringowy (RSC), w następujących sytuacjach:
    - jeden z zawodników wyraźnie dominuje nad przeciwnikiem, który nie jest w stanie skutecznie się bronić przed jego atakiem
    - gdy przewaga jednego z zawodników jest niepodważalna i zagraża bezpośrednio zdrowiu drugiego zawodnika
    - gdy zadecyduje, że uszkodzenie ciała lub kontuzja zawodnika jest na tyle poważna, że uniemożliwia dalszą walkę
    - zawodnik traci przytomność przy technikach kończących
  - b) Walkę przerywa Cutman (lekarz ringowy). Sędzia ringowy wstrzymuje walkę odsyłając obu zawodników do narożników neutralnych (narożnik biały) i zwraca się do cutmana lub lekarza o ocenę stanu zdrowia. Cutman przerywa walkę jeżeli uzna, że np. głębokie rozcięcie zawodnika jest na tyle poważna, że uniemożliwia dalszą walkę lub lekarz jeśli kontuzja niesie za sobą duże ryzyko utraty zdrowia. Jeżeli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować walki ze względu na kontuzję spowodowaną techniką dozwoloną przegrywa. Jeżeli walka została przerwana ze względu na kontuzję spowodowaną techniką niedozwoloną, przeciwnik zostaje zdyskwalifikowany lub też sędziowie uznają walkę za nieodbytą.
  - c) Walkę przerywa sekundant poddając swojego zawodnika poprzez rzucenie ręcznika w pole walki podczas trwania walki lub pomiędzy rundami.
3. Poddanie (S)  
Występuje w sytuacji, w której jeden z zawodników odklepuje 2 lub więcej razy w matę, ciało przeciwnika, lub własne ciało lub też werbalnie (krzyk).
4. Poddanie techniczne (TS)

To sytuacja, w której sędzia ringowy dostrzega i przerywa walkę uznając poddanie za wykonane, gdy zawodnik nie ma możliwości obrony, nie odpowiada lub krzyczy z bólu, a także, że technika założona jest precyzyjnie i prowadzi do poddania.

#### 5. Dyskwalifikacja

Dyskwalifikacja może nastąpić po konsultacji sędziego ringowego z sędzią głównym gdy:

- a) zawodnik trzy razy nieumyślnie złamie zasady walki
- b) zawodnik z premedytacją złamie zasady walki
- c) zawodnik celowo sfauluje przeciwnika i ten nie może dalej kontynuować walki
- d) zawodnik zachowa się nie zgodnie z zasadami fair-play
- e) zachowania sekundantów bezpośrednio wpłyną na przebieg walki niekorzystny dla przeciwnika

#### 6. Decyzja

Po skończonych dwóch (trzech) rundach sędzia główny sumuje punkty. Zwycięzcą zostaje posiadacz większej ilości punktów. W przypadku sytuacji remisowej, czyli takiej samej ilości punktów, zarządzana jest 5-cio - minutowa dogrywka ( tylko w walce o pas ). Jeżeli stan remisowy utrzymuje się nadal po dogrywce, wówczas sędzia główny może zdecydować o nierozstrzygniętej walce.

Decyzja może być:

- a) Jednogłośna – wszyscy sędziowie punktowali pojedynek dla tego samego zawodnika
- b) Niejednogłośna – dwóch sędziów punktowało pojedynek dla tego samego zawodnika, a trzeci dla jego rywala
- c) Większościowa – dwóch sędziów punktowało pojedynek dla tego samego zawodnika, trzeci wypunktował remis

#### 7. Remis

- 1) Jednogłośny – wszyscy sędziowie wypunktowali remis
- 2) Większościowy – dwóch sędziów wypunktowało remis
- 3) Nie jednogłośny – jeden sędzia punktował pojedynek dla jednego zawodnika, drugi dla jego rywala, a trzeci wypunktował remis

#### 8. No Contest lub Decyzja Techniczna

Jeśli kontuzja spowodowana faulem nieumyślnym jest na tyle poważna, że sędzia ringowy przerwie pojedynek walka zostaje uznana za NO CONTEST, W trzyrundowym starciu jeśli kontuzja jest na tyle poważna, że sędzia ringowy przerwie pojedynek po zakończonych dwóch rundach, walka zakończy się TECHNICZNĄ DECYZJĄ, zawodnik który w momencie przerwania pojedynku prowadził na kartach sędziowskich wygrywa. Jeśli wystąpi taki przypadek sędziowie punktują zakończone rundy oraz rundę w której pojedynek został przerwany. W dwu rundowym pojedynku , jeśli walka zostanie przerwana po 3 minucie 2 rundy sędziowie punktują zakończoną rundę oraz rundę w której pojedynek został przerwany.

### IV. Punktacja rund

10 – 10 remis

10 – 9 lekka przewaga

10 – 8 wyraźna przewaga

10 – 7 dominacja jednego z zawodników

1. W przypadku dogrywki do wyniku walki nie są brane pod uwagę rundy podstawowe a jedynie obraz walki dodatkowych 5 minut (o ile w czasie dodatkowym, któryś z zawodników nie wygra przed czasem).
2. Jeśli podczas walki o pas nie będzie rozstrzygnięcia po 3 rundach i dogrywce sędziowie mogą orzec remis , a pas pozostaje u zawodnika który tego pasa bronił. Jeśli żaden z zawodników walczących o pas nie jest jego posiadaczem walka toczy się do momentu zwycięstwa jednego z nich w następujących po sobie dogrywkach.
3. Każda runda jest oceniana osobno przez 3 sędziów siedzących po różnych stronach ringu.
4. Po zakończeniu walki sędzia techniczny zbiera kartki ze wskazanym przez sędziów punktowych werdyktem.
5. Oceniana jest każda runda osobno, a suma punktów ze wszystkich rund daje werdykt: wygraną lub remis.
6. W przypadku kiedy o wygranej lub remisie zadecyduje decyzja sędziowska, werdykt będzie ogłaszany z odczytaniem punktacji każdego sędziego.

7. W przypadku odjęcia punktu, sędzia ringowy informuje o tym zawodnika oraz sędziów punktowych, co wiąże się z odebraniem jednego punktu przez każdego z sędziów punktowych zawodnikowi upomnianemu.
8. Sędzia ringowy nie decyduje o wyniku walki.
9. Kryteria wg których oceniana jest każda runda:
  - a) skuteczność technik
  - b) agresywność/dynamika chwytów
  - c) kontrola walki

#### V. Limity wagowe obowiązujące na KSW

Federacja KSW przyjęła następujące limity wagowe dla poszczególnych kategorii wagowych:

- piórkowa	- 66 kg	=	featherweight	- 145 lbs
- lekka	- 70kg	=	lightweight	- 155 lbs
- półśrednia	- 77kg	=	welterweight	- 170 lbs
- średnia	- 84kg	=	middleweight	- 185 lbs
- półciężka	- 93kg	=	light heavyweight	- 205 lbs
- ciężka	- 120kg	=	heavyweight	- 265 lbs
- super ciężka	+ 120 kg	=	super heavyweight	+ 265 lbs

Kategorie wagowe u kobiet

- słomkowa	- 52 kg	=	strawweight	- 115 lbs
- musza	- 57 kg	=	flyweight	- 125 lbs

Nie przewiduje się tolerancji wagowej.

Zawodnik pozostanie w dobrej kondycji i w granicach wyznaczonej przez KSW kategorii wagowej. W przypadku nie zrobienia wagi w pierwszym podejściu zawodnik traci odpowiedni % swojej gaży. Następnie zawodnik otrzymuje dodatkowe 2 godziny na wypełnienie limitu. Podczas tego czasu może wielokrotnie stawać na wagę. Podczas końcowego sprawdzenia powinien być obecny sędzia główny oraz sekundant przeciwnika. W przypadku nie zmieszczenia się w wymaganym limicie po 2 dodatkowych godzinach zawodnik dodatkowo traci % swojego wynagrodzenia na rzecz przeciwnika

do 2 kg	10 % ( + 20 % za nie zrobienie wagi po 2 godzinach )
od 2.1 kg do 5 kg	10 % ( + 30 % za nie zrobienie wagi po 2 godzinach )
powyżej 5 kg	10 % ( + 40 % za nie zrobienie wagi po 2 godzinach )

Jeśli zawodnik przekroczy końcową wagę powyżej 2 kg przeciwnik może nie zgodzić się na walkę.

W walce o pas oboje zawodnicy muszą wypełnić umówiony limit wagowy, Jeśli mistrz nie wypełni limitu, wakuje pas nawet jeśli zostanie zwycięzcą walki. Walka wówczas odbędzie się na dystansie 3x5 min + 5 min dogrywki w wypadku remisu.

Jeśli pretendent nie wypełni limitu, walka traci status mistrzowskiej i nawet jeśli pretendent ją wygra pas zostaje u mistrza, a walka odbędzie się na dystansie 3x5min.

Jeśli oboje nie wypełnią limitu walka traci status mistrzowski, a mistrz wakuje pas nawet jeśli zostanie zwycięzcą walki. a walka odbędzie się na dystansie 3x5min.

#### VI. Zasady ogólne

1. Za walkę w parterze uznaje się sytuacje w której zawodnik dotyka maty inną częścią ciała niż stopa.
2. W sytuacji parterowej, gdy zawodnicy znajdują się poza liniami ringu, Sędzia wstrzymuje walkę i przesuwa zawodników nie naruszając ułożenia ciał. Jeśli sytuacja jest do odtworzenia ( czas walki nie jest wówczas zatrzymywany).
3. Sędzia może przerwać walkę, gdy przewaga jednego z zawodników jest niepodważalna i zagraża bezpośrednio zdrowiu drugiego zawodnika.
4. Zawodnik po zakończeniu każdego starcia zobowiązany jest podziękować swojemu przeciwnikowi za walkę bez względu na wynik.
5. Zawodnicy zobowiązani są do walki fair-play oraz do sportowego zachowania.
6. Zawodnik obowiązkowo musi mieć założony ochraniacz krocza i szczęki. w wypadku jego braku walka nie może zostać rozpoczęta.

## VII. Wymagania medyczne dla zawodników

Zawodnik musi przejść wszystkie przed-licencyjne badania medyczne oraz testy wymagane przez Federację KSW.

Badania medyczne po pojedynku

- natychmiast po pojedynku każdy zawodnik może zostać zbadany przez przydzielonego lekarza zawodów
- każdy zawodnik, który odmówi poddania się badaniom po pojedynku zostanie zawieszony a wynik walki zmieniony na korzyść przeciwnika (gdyby werdykt był inny)
- wszyscy zawodnicy mogą być wyznaczeni do przejścia badania moczu w celu wykrycia obecności zabronionych środków
- oprócz badania przed pojedynkiem, organizator może nakazać przeprowadzenie badań na wykrycie środków dopingujących w próbkach pobranych przed pojedynkiem już po odbyciu się zawodów
- zebranie próbek moczu do testów jest przeprowadzane w obecności pracownika komisji antydopingowej. Odmowa poddania się badaniu skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika i zawieszeniem w możliwości startów na czas nieokreślony

Kary za stosowanie zabronionych substancji. Zawodnik, u którego wykryto obecność niedozwolonych substancji zostanie ukarany w następujący sposób:

- a) pierwsze złamanie przepisów – zawieszenie na 90 dni
- b) drugie złamanie przepisów – zawieszenie na 180 dni
- c) trzecie złamanie przepisów – zawieszenie na dwa lata

## VIII. Techniki niedozwolone

- uderzenie łokciem na głowę i tułów 12-6
- uderzenia na tył głowy
- uderzenia w kręgosłup
- uderzenia w nerki
- uderzenia i kopnięcia na krocze
- szczypanie
- celowe opuszczenie ringu ( klatki )
- atakowanie w momencie kiedy sędzia rozdziela zawodników
- próba wyrzucenia lub wypchnięcia przeciwnika z ringu
- wykorzystywanie lin ( siatki ) np. stawanie na nich, podciąganie, chwytanie
- celowe wyplucie ochraniacza szczęki (sędzia nie przerywa walki, a w przypadku zgubienia ochraniacza sędzia przerywa walkę)
- drapanie
- wsadzanie palców w oczy
- szarpanie za włosy
- rzut: pełen suples ( w klatce dozwolony )
- uderzanie głową
- wszelkie ataki w krtani oraz łapanie za tchawicę
- łapanie spodenek lub rękawic rywala
- atakowanie rywala w czasie przerwy między rundami
- atakowanie rywala po gongu
- atakowanie rywala, który znajduje się pod opieką arbitra
- umyślne niestosowanie się do instrukcji sędziego ringowego
- łapanie i ściąganie rękawic przeciwnika (walka zostaje przerwana, a rękawice ponownie założone. Walka wznowiona jest w tej samej pozycji, w której została przerwana)

### W sytuacji gdy 1 z zawodników jest w parterze:

- kopnięcia i kolana na głowę
- stompy na głowę
- kopanie piętą w nerki rywala

Uwagi:

1. Zawodnik nie może występować w jakimkolwiek obuwiu, a w przypadku używania przez zawodnika ściągacza na stopy, kolana lub łokcie należy ten fakt zgłosić Cutmanowi, który potwierdza to własnym podpisem na ściągaczu.

2. Użycie jakiegokolwiek substancji musi zostać zgłoszone Cutmanowi z wyraźnym uzasadnieniem niepóźnej niż na dzień przed walką. Cutman po dokładnym zbadaniu zawodnika stwierdza czy użycie substancji jest konieczne i dopuszczalne.

#### IX. Techniki dozwolone

- uderzenia kolanem na głowę tylko w sytuacji gdy przeciwnik stoi na ziemi
- uderzenia łokciem na głowę i tułów (za wyjątkiem uderzenia 12-6)
- półsuples
- suples (w klatce)
- stompy na tułów

#### X. Kary i upomnienia:

- (a) udzieleniem ostrzeżenia ustnego zawodnikowi w przypadku gdy przeciwnik po zastosowaniu techniki niedozwolonej jest w stanie kontynuować walkę
- (b) w przypadku kolejnego ostrzeżenia zawodnik zostaje ukarany odjęciem jednego punktu na kartach sędziowskich. Sędzia komunikuje to każdemu sędziemu punktowemu z osobna
- (c) kolejne ostrzeżenie powoduje dyskwalifikację po konsultacji sędziego ringowego z sędzią głównym
- (d) dyskwalifikacją zawodnika w przypadku gdy po zastosowaniu techniki niedozwolonej przeciwnik nie jest w stanie kontynuować walki

#### Uwagi:

1. W przypadku walki pasywnej lub faulu zawodnik może po pierwszym ustnym upomnieniu otrzymać drugie upomnienie. Przy następnym upomnieniu sędzia odejmuje punkt na kartach sędziowskich
2. W wypadku walki pasywnej obu zawodników, sędzia może upomnieć obu zawodników odjęciem punktu, w której walkę można wygrać tylko przez poddanie, KO, TKO, rozcięcie lub dyskwalifikację. Jeżeli jednak walka zakończy się w regulaminowym czasie sędziowie orzekają tylko i wyłącznie remis bez podliczania kart sędziowskich.

#### XI. Rozcięcia i bandażowanie

1. W przypadku rozcięcia lub innej kontuzji zawodnik odsyłany jest do narożnika neutralnego (narożnik biały) a o jego zdolności do walki decyduje Cutman (rozcięcie) lub lekarz zawodów (kontuzja), sędzia czasowy zatrzymuje wówczas czas na polecenie sędziego ringowego, a wznawia odliczanie czasu po komendzie FIGHT.
2. Wszelkie plastrowanie stawów skokowych musi być zatwierdzone i podpisane przez Cutmana.
3. Dozwolone jest tylko bandażowanie i plastrowanie dłoni.
4. Bandażowanie dłoni odbywa się tylko i wyłącznie w obecności Cutmana lub jest przez niego wykonane, co potwierdza swoim podpisem na bandażach lub plastrach. Przed złożeniem podpisu bandaże może sprawdzić jedna osoba z zespołu przeciwnika (oprócz samego przeciwnika).
5. Zawodnik ma do dyspozycji 6 x 4 m bandaża o szerokości 5 cm oraz 3 x 10m rolki plastra o szerokości 2,5 cm.
6. Sędzia może przerwać pojedynek w trakcie trwania rundy w wypadku krwawienia zawodnika. Odsyła go wówczas do narożnika neutralnego, gdzie udzielana jest mu pomoc przez Cutmana. Zawodnik może w ciągu całej walki trzykrotnie skorzystać z takiej pomocy. W przerwie między rundami każdy narożnik może korzystać wyłącznie z pomocy Cutmana do tamowania krwawienia.

#### XII. Zasady zachowania sekundantów podczas walki

1. W narożniku zawodnika może przebywać maksymalnie trzech sekundantów.
2. Zawodnik ma prawo do korzystania z pomocy sekundantów w czasie walki, podczas przygotowania do walki oraz bezpośrednio po jej zakończeniu.
3. W czasie przerwy między rundami do ringu może wejść tylko jeden z sekundantów, dwóch musi pozostać na zewnątrz ringu (do klatki może wejść 2 sekundantów).

4. Obowiązkiem sekundantów jest dostarczenie dla swojego zawodnika suspensorium oraz ochraniacz na szczękę.
5. W czasie trwania walki (rundy) sekundanci muszą przebywać poza podestem ringu. Na wyznaczonych miejscach.
6. Obowiązkiem sekundantów jest uprzątnięcie narożnika po przerwie między rundami.
7. W czasie trwania walki (rundy) sekundantom nie wolno:
  - wchodzić na podest ringu
  - przechodzić przez liny
  - łapać i szarpać liny, (siatkę)
  - poruszać się wkoło ringu, (klatki)
  - używać niecenzuralnych słów pod adresem zawodnika lub sędziego,
  - korzystać z pomocy osób trzecich (nieuprawnionych)
  - pomagać fizycznie zawodnikowi bez zezwolenia sędziego
8. W czasie trwania przerwy w walce sekundantom nie wolno:
  - przebywać wewnątrz ringu w liczbie większej niż jedna osoba, (w klatce 2 osoby)
  - zwracać się bezpośrednio do sędziego ringowego
  - przechodzić do narożnika przeciwnej ekipy
  - podawać zawodnikowi wspomaganie w postaci stałej (tabletki, pastylki itp.)
  - podawać wodę (płynny) w opakowaniu szklanym
  - zaszywać i zlepić rany powstałe w wyniku walki
9. W czasie walki (rundy) sekundantom wolno:
  - udzielać wskazówek zawodnikowi dotyczącej przebiegu walki spoza ringu
  - przygotować sprzęt do pomocy podczas przerwy (woda, lód itp.)

Za nieprzestrzeganie zasad sekundanci mogą być ukarani ostrzeżeniem oraz dyskwalifikacją oraz mogą spowodować ostrzeżenie oraz dyskwalifikację ich zawodnika

- pierwsze ostrzeżenie udzielane jest po pierwszym złamaniu zasad zachowania sekundantów.
- drugie ostrzeżenie wiąże się z odjęciem z honorarium zawodnika 10 % sumy
- trzecie ostrzeżenie oznacza odesłanie sekundanta do szatni, co wiąże się z odjęciem od honorarium zawodnika 20 % sumy
- kolejne ostrzeżenie oznacza dyskwalifikację zawodnika
- dyskwalifikacja może nastąpić od razu gdy złamanie reguł zachowania sekundantów bezpośrednio wpłynęło na przebieg walki niekorzystny dla przeciwnika

### XIII. Odwołania

1. Kierownik ekipy ma prawo wnieść pisemny protest dotyczący wyniku walki w ciągu 48 godzin od momentu zakończenia walki po wpłaceniu 1000 Euro kaucji na konto Federacji KSW.
2. Komisja odwoławcza w składzie
  - sędzia główny
  - sędzia ringowy
  - jeden z sędziów punktowychrozpatruje złożony protest, a jego wynik prezentuje w ciągu 48 godzin od daty przyjęcia protestu.
3. W przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu Federacja KSW nie zwraca wpłaconej kaucji.
4. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu Federacja KSW zwraca wpłaconą kat.