

Zasady Walki Amatorskiego Pucharu KSW

I. rundy

1. Każda walka turniejowa trwa 4 minuty (jedna runda) w przypadku remisu sędziowie orzekają 2 minutowa dogrywkę. Walka finałowa trwa 5 minut (jedna runda) plus ewentualna 3 minutowa dogrywka
2. Przerwa pomiędzy rundami – 1 minuta.

II. informacje podstawowe

1. Walka odbywa się na macie
2. Na macie walkę kontroluje sędzia ringowy, który dba o bezpieczeństwo zawodników i zachowanie zasad walki.
3. Walkę ocenia dwóch sędziów punktowych
4. Każdy zawodnik przystępujący do walki musi mieć ochraniacz szczęki , suspensor i kask chroniący głowę
5. Obowiązują rękawice do MMA, które dostarcza Organizator. Inny typ rękawic jest zabroniony.
6. Zawodnik może mieć w narożniku maksymalnie 2 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 stojącej. Przeciwnik powinien czekać w narożniku neutralnym na decyzję sędziego ringowego.

2. Knockout techniczny (TKO)

a) Walkę przerywa sędzia maty 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 lekarz jeżeli uzna, że uszkodzenie ciała (np: złamana kość) lub kontuzja (np: głębokie rozcięcie) zawodnika jest na tyle poważna, że uniemożliwia dalszą walkę lub też niesie za sobą duże ryzyko utraty zdrowia – kontuzjowany zawodnik (techniką dozwoloną) przegrywa.

c) Walkę przerywa sekundant poddając swojego zawodnika poprzez rzucenie rękawicy 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 lub w 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

Każdy faul jest równoznaczny z punktami ujemnymi w ocenie walki zawodnika przez sędziów. Dyskwalifikacja może nastąpić po konsultacji sędziego maty 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, tzw.: zwycięstwo przez faul
- d) zawodnik zachowa się nie zgodnie z zasadami fair-play
- e) zachowania sekundantów bezpośrednio wpłyną na przebieg walki niekorzystny dla przeciwnika,

6. Decyzja

Jeżeli walka zakończyła się w regulaminowym czasie o wyniku decyduje 2 sędziów punktowych

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 jest brana pod uwagę runda podstawowa
2. Sędzia ringowy nie decyduje o wyniku walki
3. Kryteria wg których oceniana jest każda runda:
 - a) **skuteczność technik**
 - b) **agresywność/dynamika chwytów**
 - c) **kontrola walki**

V. Rodzaje i systemy rozgrywania turnieju

Turnieje będą rozgrywane w następujących kategoriach

- kobiety
- junior (rocznikowo do 18 roku życia)
- początkujący
- zaawansowany

system rozgrywania poszczególnych kategorii wagowych zależy od ilości startujących i może być pucharowy lub grupowy

VI Limity wagowe obowiązujące na Amatorskie KSW

Federacja KSW przyjęła następujące limity wagowe dla poszczególnych kategorii wagowych:

Seniorzy i juniorzy

- piórkowa - 65kg
- lekka - 70kg
- półśrednia - 77kg
- średnia - 84kg
- półciężka - 93kg
- ciężka + 93kg

Kobiety

- 60kg
- + 60kg

*** Nie przewiduje się tolerancji wagowej*

VII. Wymagania dla zawodników

Każdy zawodnik startujący na Amatorskim KSW powinien okazać

1. badania lekarskie dopuszczające go do zawodów w sportach walki wystawione przez lekarza sportowego
2. ubezpieczenie NNW
3. każdy zawodnik chcący wziąć udział w zawodach Amatorskiego KSW oświadcza, że jest świadom ryzyka wynikającego z udziału w takich zawodach i nie będzie pociągał do jakiegokolwiek odpowiedzialności organizatorów zawodów w wyniku doznanych w czasie trwania turnieju kontuzji. Zawodnik podpisuje na miejscu oświadczenie w tej sprawie
4. Zgoda rodziców dla zawodników poniżej 18 roku życia do pobrania na stronie organizatora

VIII. techniki niedozwolone

- Uderzenia łokciem na twarz
- Uderzenia na tył głowy
- Uderzenia w kręgosłup
- Uderzenia i kopnięcia na krocze
- Dźwignie skrętne na szyję
- Szczypanie
- Celowe opuszczenie ringu
- Atakowanie w momencie kiedy sędzia rozdziela zawodników
- 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
- Uderzanie głową
- kopanie piętą w nerki rywala
- wszelkie ataki w krtań 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 sędziego
- 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 stopą w głowę leżącego (zawodnik leżący może kopać tego, który stoi)
- Kolano na głowę
- Stomp'y na głowę
- **Początkujący, Juniorzy i kobiety nie mogą uderzać rękoma w głowę oraz zakładać dźwigni skrętnych na stopę i kolano**

Uwagi:

- Zawodnik w walczący w butach zapaśniczych nie może uderzać podstawą stopy
- Zakaz używania olejków i wszelkich maść leczniczych/rozgrzewających

IX. Techniki dozwolone

- Uderzenia kolanem na głowę tylko w sytuacji gdy przeciwnik stoi na ziemi

- Uderzenia łokciem na tułów
- pół suples

Uwagi:

Dźwignie skrętne na stopę bądź kolano sędziego traktuje jako techniki wysokiego ryzyka. Prawidłowo założona więc technika wykorzystująca jedną z opcji może być uznana przez sędziego jako kończąca walkę mimo, iż żaden z zawodników walki nie poddał (nie odklepał).

X. Kary i upomnienia:

1. Zastosowanie technik niedozwolonych jest równoznaczne z:
 - (a) dyskwalifikacją zawodnika w przypadku gdy po zastosowaniu techniki niedozwolonej przeciwnik nie jest w stanie kontynuować walki;
 - (b) udzieleniem ostrzeżenia zawodnikowi w przypadku gdy przeciwnik po zastosowaniu techniki niedozwolonej jest w stanie kontynuować walkę po drugim ostrzeżeniu zawodnik otrzymuje żółtą kartkę;
 - (c) w przypadku trzeciego ostrzeżenia zawodnik otrzymuje czerwoną kartkę co jest równoznaczne z odjęciem jednego punktu na kartach sędziowskich
 - (d) kolejne ostrzeżenie powoduje dyskwalifikację. Dyskwalifikacja może też nastąpić w przypadku umyślnego faulu, który spowodował niezdolność do walki oponenta.

X. rozcięcia i bandażowanie

1. w przypadku rozcięcia lub innej kontuzji zawodnik odsyłany jest lekarza zawodów. Lekarz decyduje o zdolności zawodnika do walki.

Federacja KSW