

## REGULAMIN DSF KICKBOXING CHALLENGE

### Zasady Walki w DSF KICKBOXING CHALLENGE

#### **I. Informacje podstawowe**

1. Runda trwa 3 minuty.
2. Przerwa pomiędzy rundami trwa 1 minutę.
3. Walka rankingowa na galach odbywają się na dystansie 3 rund.
4. Walka o pas odbywa się na dystansie 5 rund.
5. Walka odbywa się w ringu o wymiarach od 5,5 metrów do 7,5 metrów.
6. Na ringu walkę kontroluje sędzia ringowy, który dba o bezpieczeństwo zawodników i zachowanie zasad walki.
7. Walkę ocenia trzech sędziów punktowych.
8. Każdy zawodnik przystępujący do walki musi mieć ochraniacz szczęki i suspensor.
9. Obowiązują rękawice do KICK BOXINGU, które dostarcza Organizator. Inny typ rękawic jest zabroniony.
10. Zawodnik może mieć w narożniku maksymalnie 2 osoby.

#### **II. 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, zawodnik traci przytomność. Przeciwnik powinien czekać w narożniku neutralnym na decyzję sędziego ringowego.

##### **2. Knockout techniczny (TKO)**

a) Walkę przerywa sędzia ringowy (RSC), w następujących sytuacjach:

- jeden z zawodników wyraźnie osiągnął przewagę nad przeciwnikiem, który nie jest w stanie skutecznie się bronić przed jego atakiem,
- uszkodzenie ciała lub kontuzja zawodnika jest na tyle poważna, że uniemożliwia dalszą walkę.

b) Walkę przerywa lekarz ringowy. Sędzia ringowy wstrzymuje walkę odsyłając obu zawodników do narożników neutralnych (narożnik biały) i zwraca się do lekarza o ocenę stanu zdrowia. Lekarz przerywa walkę 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. 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.

#### **III. Dyskwalifikacja**

Każdy faul jest równoznaczny z punktami ujemnymi w ocenie walki zawodnika przez sędziów.

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, 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

#### **IV. Decyzja**

Po skończonych trzech (pięciu) rundach sędzia główny sumuje punkty. Zwycięzcą zostaje posiadacz większej ilości punktów. W przypadku sytuacji remisowej, czyli takiej samej ilości punktów, zarządzana jest runda dodatkowa. 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

## **V. 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

## **VI. 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 pięciu rundowym pojedynku, jeśli walka zostanie przerwana po 2 minucie 2 rundy sędziowie punktują zakończoną rundę oraz rundę w której pojedynek został przerwany.

## **VII. Punktacja rund**

10 - 10 remis

10 - 9 lekka przewaga

10 - 8 wyraźna przewaga

10 - 7 dominacja jednego z zawodników

1. Każda runda jest oceniana osobno przez 3 sędziów siedzących po różnych stronach ringu, a suma punktów ze wszystkich rund daje werdykt: wygraną lub remis.
2. Sędzia ringowy nie decyduje o wyniku walki
3. Po zakończeniu walki sędzia główny zbiera kartki ze wskazanym przez sędziów punktowych werdyktem.
4. W przypadku kiedy o wygranej lub remisie zadecyduje decyzja sędziowska, werdykt będzie ogłaszany z odczytaniem punktacji każdego sędziego.
5. Jeśli sędziowie w regulaminowym czasie walki nie są w stanie wskazać zwycięzcy zarządzana jest runda dodatkowa.
6. W przypadku dogrywki do wyniku walki nie są brane pod uwagę rundy podstawowe a jedynie obraz walki dodatkowych 3 minut (o ile w czasie dodatkowym, któryś z zawodników nie wygra przed czasem)
7. Jeśli podczas walki o pas nie będzie rozstrzygnięcia po 5 rundach i dogrywce sędziowie mogą orzec remis, a pas pozostaje u zawodnika który tego pasa bronił.
8. w przypadku otrzymania czerwonej kartki przez zawodnika, sędzia ringowy informuje o tym zawodnika oraz sędziów punktowych, co wiąże się z odebraniem jednego punktu przez każdego z sędziów punktowych zawodnikowi upomnianemu.
9. Kryteria wg których oceniana jest każda runda:
  - a) skuteczność technik
  - b) agresywność/dynamika ciosów
  - c) kontrola walki
10. Pas jest własnością Federacji DSF Kick Boxing Challenge.
11. Zawodnik otrzymuje pas na własność po dwóch wygranych walkach w obronie tytułu.

## **VIII. Limity wagowe obowiązujące na DSF**

Federacja DSF przyjęła następujące limity wagowe dla mężczyzn i kobiet:

Mężczyźni

Kobiety

- 65 kg
- 71 kg
- 75 kg
- 81 kg
- 86 kg
- 91 kg
- + 91 kg

- 56 kg
- 60 kg
- + 65 kg

**Nie przewiduje się tolerancji wagowej**

Zawodnik w przypadku nie osiągnięcia limitu wagowego w wyznaczonym czasie otrzymuje dodatkową godzinę do osiągnięcia limitu. W wypadku przekroczenia wyznaczonego limitu wagowego na zawodnika zostanie nałożona kara w wysokości 10% wynagrodzenia za każdy rozpoczęty kilogram.

## **IX. Zasady ogólne**

1. Sędzia może przerwać walkę, gdy przewaga jednego z zawodników jest niepodważalna i zagraża bezpośrednio zdrowiu drugiego zawodnika.
2. Zawodnik po zakończeniu każdego starcia zobowiązany jest podziękować swojemu przeciwnikowi za walkę bez względu na wynik.
3. Zawodnicy zobowiązani są do walki fair-play oraz do sportowego zachowania. W przypadku nie przestrzegania zasad fair-play sędzia ringowy ma prawo wykluczyć zawodnika z turnieju.
4. Zawodnik obowiązkowo musi mieć założony ochraniacz krocza i szczęki oraz rękawice które zapewnia organizator. w wypadku jego braku walka nie może zostać rozpoczęta.

## **X. Wymagania medyczne dla zawodników**

Zawodnik musi przejść wszystkie przed-licencyjne badania medyczne oraz testy wymagane przez Federację DSF KICKBOXING CHALLENGE.

1. Badania medyczne po pojedynku
  - a) Natychmiast po pojedynku każdy zawodnik musi poddać się badaniu przez przydzielonego lekarza zawodów.
  - b) Każdy zawodnik, który odmówi poddania się badaniom po pojedynku zostanie zawieszony a wynik walki zmieniony na korzyść przeciwnika (gdyby werdykt był inny)
2. Wszyscy zawodnicy mogą być wyznaczeni do przejścia badania moczu w celu wykrycia obecności zabronionych środków.
3. Oprócz badania przed pojedynkiem, organizator może nakazać przeprowadzenie badań na wykrycie środków dopingujących w próbkach pobranych przed pojedynkiem już po odbyciu się zawodów.
4. 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

## **XI. Techniki dozwolone**

1. Kopnięcia: proste, boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie, opadające, z wyskoku, kopnięcia golenią- osłoniętą ochraniaczem, kolanem każdą część ciała oprócz pleców, stawów, klinczowanie oburącz za szyję przeciwnika w celu zadania **pojedynczego ciosu kolanem**, klincz nie może trwać dłużej niż do 5 sekund..
2. Ciosy ręczne: proste, z dołu, sierpowe, grzbietem pięści z obrotu ( back fist ).
3. Podcięcia na ochraniacz stopy od strony zewnętrznej i wewnętrznej.
4. Dozwolone techniki nożne zahaczające lub opadające są wykonywane stopą (**uderzenie piętą jest niedozwolone**).
5. Ciosy mogą być zadawane przednią częścią zamkniętej rękawicy oraz stopą i podudziem osłoniętym ochraniaczem

## **XII. Techniki niedozwolone**

1. Ataki techniką inną niż w Art. 11.
2. Unikanie walki, celowe opóźnianie walki, chwytanie, rzuty.
3. Upadanie bez wyraźnej przyczyny
4. Duże ilości oleju na twarzy i ciele.
5. Atakowanie w miejsca niedozwolone 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.
9. Techniki niedozwolone : ciosy ręczne : łokciem, przedramieniem, nasadą, na odlew, w tylną część tułowia i głowy oraz góry głowy ( z góry ), kopnięcia poniżej pasa za wyjątkiem kopnięć w uda i podcięć na ochraniacz stopy.

**Uwaga: nie wolno uderzać w tył głowy i upadającego .**

10. Akcje niedozwolone :
  - a) Atakowanie trzymając się lin, zaplątanego w liny, upadającego, leżącego.
  - b) Atakowanie po komendzie „STOP” lub „PUŚĆ” (zawodnik musi wykonać krok w tył).
  - c) Atakowanie po gongu
  - d) Obracanie się w akcji, obracanie głowy, popychanie, obejmowanie, wskakiwanie, łapanie.
  - e) Atakowanie pochyloną głową.
  - f) Unikanie walki, rozmawianie, ublizanie zawodnikowi i innym uczestnikom zawodów.

**Złamanie powyższych reguł jest karane od ostrzeżenia przez minus punkt do dyskwalifikacji łącznie.**

**XIII. 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 po konsultacji sędziego ringowego z sędzią głównym. Dyskwalifikacja może też nastąpić w przypadku umyślnego faulu, który spowodował niezdolność do walki oponenta.

**Uwagi:**

1. W przypadku walki pasywnej lub faulu zawodnik może po pierwszym ustnym upomnieniu otrzymać drugie upomnienie (sędzia pokazuje wówczas żółtą kartkę) . Przy następnym upomnieniu sędzia pokazuje czerwoną kartkę co wiąże się z odjęciem jednego punktu na kartach sędziowskich
2. W wypadku walki pasywnej obu zawodników, sędzia może upomnieć obu zawodników czerwoną kartką, co wiąże się z sytuacją, w której walkę można wygrać tylko przez KO, TKO, rozcięcie lub dyskwalifikację. Jeżeli jednak walka zakończy się w regulaminowym czasie sędziowie orzekają tylko i wyłącznie remis bez podliczania kart sędziowskich.

**XIV. 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 lekarz, sędzia czasowy zatrzymuje wówczas czas na polecenie sędziego ringowego , a wznowia odliczanie czasu po komendzie FIGHT.
2. Zabrania się bandażowania i plastrowania stawów skokowych ( dozwolone są ściągacze podpisane przez Cutmana ).
3. dozwolone jest tylko bandażowanie i plastrowanie dłoni.
4. Bandażowanie dłonie odbywa się tylko i wyłącznie w obecności cutmana lub jest przez niego wykonane, co potwierdza swoim podpisem na bandażach lub plastrach.
5. Zawodnik ma do dyspozycji 4 x 4 m bandaża o szerokości 5 cm oraz 3 rolki plastra o szerokości 25 mm.

**XV. Zasady zachowania sekundantów podczas walki**

1. W narożniku zawodnika może przebywać maksymalnie dwóch 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, drugi musi pozostać na zewnątrz ringu.
4. Obowiązkiem sekundantów jest dostarczenie dla swojego zawodnika: Suspensorium, ochraniacza na szczęki.
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 (usunięcie wody z ringu itp.) w celu przygotowania ringu do walki.
7. W czasie trwania **walki (rundy)** sekundantom **nie wolno:**
  - a) wchodzić na podest ringu
  - b) przechodzić przez liny,

- c) łapać i szarpać liny,
- d) poruszać się wkoło ringu,
- e) używać niecenzuralnych słów pod adresem zawodnika lub sędziego,
- f) korzystać z pomocy osób trzecich (nieuprawnionych),
- g) pomagać fizycznie zawodnikowi bez zezwolenia sędziego,

8. W czasie trwania **przerwy** w walce sekundantom **nie wolno**:

- a) przebywać jednocześnie wewnątrz ringu,
- b) zwracać się bezpośrednio do sędziego ringowego,
- c) przechodzić do narożnika przeciwnej ekipy,
- d) podawać zawodnikowi wspomaganie w postaci stałej (tabletki, pastylki itp.),
- e) podawać wodę (płynny) w opakowaniu szklanym,
- f) zaszywać i zlepić rany powstałe w wyniku walki,

1. W czasie **walki (rundy)** sekundantom **wolno**:

- a) udzielać wskazówek zawodnikowi dotyczącej przebiegu walki spoza ringu,
- b) przygotować sprzęt do pomocy podczas przerwy (woda, lód itp.),

2. W czasie trwania **przerwy** w walce sekundantom **wolno**:

- a) udzielać wskazówek dotyczących przebiegu walki,
- b) wykonywać czynności przyspieszające regenerację sił i odpoczynek zawodnika,
- c) tamować krwawienia przy pomocy adrenaliny, wazeliny i powstrzymywać opuchliznę przy pomocy żelazek bokserskich.
- d) używać wody do obmywania, chłodzenia zawodnika,
- e) smarować wazeliną twarz zawodnika, tamować krwawienie i zabezpieczać rozcięcie przed krwawieniem.

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

- a) pierwsze ostrzeżenie udzielane jest po pierwszym złamaniu zasad zachowania sekundantów.
- b) drugie ostrzeżenie oznacza żółtą kartkę, co wiąże się z odjęciem z honorarium zawodnika 10 % sumy
- c) trzecie ostrzeżenie oznacza czerwoną kartkę, co wiąże się z odjęciem od honorarium zawodnika 20 % sumy
- d) kolejne ostrzeżenie oznacza dyskwalifikację zawodnika
- e) dyskwalifikacja może nastąpić od razu gdy złamanie reguł zachowania sekundantów bezpośrednio wpłynęło na przebieg walki niekorzystny dla przeciwnika.

**XVI. Komendy wypowiedane podczas walki przez sędziego ringowego**

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 ringowy zatrzyma czas ( musi podać powód zatrzymania czasu ) np.: upadek, kontuzja zawodnika , udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe, udzielenie kary
5. Puść - kiedy zawodnicy wzajemnie się trzymają, po komendzie „puść” zawodnicy obowiązani są cofnąć się min.1 krok.

**XVII. Odwołania**

1. Kierownik ekipy ma prawo wnieść pisemny protest dotyczący wyniku walki w ciągu 24 godzin od momentu zakończenia walki po w-płaceniu 3000 zł kaucji na konto Federacji DSF.
2. Komisja odwoławcza w składzie trzech niezależnych sędziów
  - a) sędzia główny
  - b) sędzia ringowy
  - c) jeden z sędziów punktowych
 rozpatruje złożony protest, a jego wynik prezentuje w ciągu 48 godzin od daty przyjęcia protestu
3. W przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu Federacja DSF nie zwraca wpłaconej kaucji
4. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu Federacja DSF zwraca wpłaconą kaucję

