

# **II Amatorski Turniej Sztuk Walki „Low Kick” RUDA-HUTA**

|                |                                                          |           |
|----------------|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Art. 1</b>  | <b>Definicja.</b>                                        | <b>3</b>  |
| <b>Art. 2</b>  | <b>Obszar walki.</b>                                     | <b>3</b>  |
| <b>Art. 3</b>  | <b>Obowiązkowy ubiór zawodników do walki.</b>            | <b>3</b>  |
| <b>Art. 4</b>  | <b>Warunki udziału w zawodach.</b>                       | <b>4</b>  |
| <b>Art. 5</b>  | <b>Zasady walki.</b>                                     | <b>4</b>  |
| <b>Art. 6</b>  | <b>Komendy wydawane w czasie walki.</b>                  | <b>5</b>  |
| <b>Art. 7</b>  | <b>Dozwolone miejsca trafień.</b>                        | <b>5</b>  |
| <b>Art. 8</b>  | <b>Niedozwolone miejsca trafień.</b>                     | <b>5</b>  |
| <b>Art. 9</b>  | <b>Dozwolone techniki.</b>                               | <b>5</b>  |
| <b>Art. 10</b> | <b>Niedozwolone techniki i akcje.</b>                    | <b>5</b>  |
| <b>Art. 11</b> | <b>Zdobywanie punktów.</b>                               | <b>5</b>  |
| Art. 11.1      | Remis.                                                   | 5         |
| <b>Art. 12</b> | <b>Upomnienia i kary.</b>                                | <b>6</b>  |
| Art. 12.1      | System kar                                               | 7         |
| Art. 12.2      | Minus punkt.                                             |           |
| Art. 12.3      | Dyskwalifikacje                                          | 7         |
| <b>Art. 13</b> | <b>Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki.</b> | <b>8</b>  |
| <b>Art. 14</b> | <b>Kontuzje i protesty.</b>                              | <b>8</b>  |
| Art. 14.1      | Kontuzje                                                 | 8         |
| Art. 14.2      | Protesty                                                 | 8         |
| <b>Art. 15</b> | <b>Postępowanie po silnym ciosie.</b>                    | <b>9</b>  |
| <b>Art. 16</b> | <b>Werdykty.</b>                                         | <b>9</b>  |
| <b>Art. 17</b> | <b>Sędziowie .</b>                                       | <b>9</b>  |
| <b>Art. 18</b> | <b>Lekarz zawodów lub ratownik medyczny</b>              | <b>10</b> |
| <b>Art. 19</b> | <b>Doping.</b>                                           | <b>10</b> |
| <b>Art. 20</b> | <b>Inne postanowienia.</b>                               | <b>10</b> |

## *light contact.*

### **Art. 1 Definicja.**

- A. Jest to forma pośrednia pomiędzy semi a full contactem. Light contact jest formą walki ciągłej. Techniki ręczne i nożne powinny być wykonane z lekką kontrolowaną siłą.

### **Art. 2 Obszar walki.**

1. Walki light contact odbywają się na macie, za zgodą sędziego głównego zawodów zawody light contact mogą odbywać się również na ringu.
2. Pole walki w light contact wynosi 8 x 8 m plus 1m pas ochronny dla kadetów starszych, juniorów, seniorów, młodzieżowców i weteranów.

### **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, protektory na stopy, bandaż na rękę.
2. Zawodnicy noszą koszulki sportowe z krótkim rękawem lub standard T-shirt, długie proste, luźne spodnie.
3. Inne tradycyjne stroje (np. kimona, karategi) są zabronione.

### **Art. 4 Warunki udziału w zawodach.**

1. W zawodach sportowych startują zawodnicy i zawodniczki spełniający poniższe warunki:  
Oświadczenie opiekuna osoby nieletniej wyrażające zgodę na udział w zawodach.

### **Art. 5 Zasady walki.**

1. Walki kadetów trwają 2 x 1 minuta z 1 minutowymi przerwami.
2. Walki juniorów, młodzieżowców, seniorów trwają 2 x 1:30 minuty z 1 minutowymi przerwami.
3. Walki weteranów trwają 2 x 2 minuty z 1 minutową przerwą.
4. Przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego w celu zaakceptowania wyposażenia zabronione jest noszenie szkieł kontaktowych, wisiorków, kolczyków, ozdób, długich paznokci u nóg).
5. 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).  
Nie zatrzymuje się czasu na przyznanie punktu. Sędzia w czasie walki nie może rozmawiać z zawodnikiem (chyba, że zatrzyma czas).
6. Zawodnik w narożniku może mieć 2 sekundantów w strojach sportowych.
7. W czasie trwania walki sekundanci nie mogą udzielać zawodnikowi wskazówek, które powodują dezorientację (krzyki, gwizdy, głośne uwagi).
8. Nie wolno opuszczać wyznaczonego miejsca przez trenera i sekundanta dopóki nie zakończy się walka.
9. 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.
10. Za umyślne zatrzymywanie czasu zawodnik karany jest ostrzeżeniem.
11. Jeżeli sędzia udziela kary (ostrzeżenia) zawodnikowi, drugi zawodnik musi natychmiast udać się do neutralnego narożnika.
12. Zawodnicy witają się poprzez dotykanie się rękawicami tylko dwa razy :
  - a. na początku walki
  - b. po zakończeniu walki
13. Trenerzy (instruktorzy, sekundanci) nie mogą wchodzić w obszar pola walki podczas jej trwania.
14. Sędzia prowadzący jest odpowiedzialny za natychmiastowe zatrzymanie walki, kiedy jeden z zawodników dotknie podłoża inną częścią ciała niż jego stopy.
15. Sędzia prowadzący jeżeli ma podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika, **musi** ją skonsultować z pozostałymi sędziami.
16. Sędziowie boczni poruszają się tylko po liniach granicznych.

### **Art. 6 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 - kiedy zawodnicy się trzymają

## Art. 7 Dozwolone miejsca trafień.

1. Głowa : twarz, boki, .
2. Tułów : przód i boki.
3. Nogi : kopnięcia golenią w uda ( low kick ) zewnętrzne i wewnętrzne.

## Art. 8 Niedozwolone miejsca trafień.

1. Góra i tył głowy.
2. Tył tułowia.
3. Szyja, kończyny, stawy.
4. Obszar poniżej pasa ( za wyjątkiem low kick ).

## Art. 9 Dozwolone techniki.

1. Kopnięcia: proste, boczne, okrężne, ukośne, zahaczające, po obrocie.
2. Ciosy ręczne: proste, z dołu, sierpowe, grzbietem pięści bez obrotu.  
**Uwaga: Punkt przyznaje się gdy atakujący cały czas stoi, a atakowany dotknie podłoża inną częścią ciała niż stopy.**
3. Dozwolone techniki nożne zahaczające, po obrocie lub które są wykonywane stopą (**uderzenie piętą jest niedozwolone**).

## Art. 10 Niedozwolone techniki i akcje.

1. Ataki techniką inną niż w Art. 9.
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 ostrzeżenie. Przy drugim i trzecim wyjściu otrzymuje punkt ujemny.
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 włącznie.

## Art. 11 Zdobywanie punktów.

Zdobywane punkty zapisuje się następująco

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 punktuja jedynie dozwolone techniki i akcje przeprowadzone z kontrolowaną siłą. /Przyznawanie punktów opartych na usłyszeniu uderzenia jest niedozwolone/.**
4. Zawodnik przekraczający pole walki nie zdobywa punktu, / Będąc na zewnątrz pola walki przynajmniej jedną stopą nie zdobywa się punktów /.
5. Punkty przyznawane są za:

- ciosy ręczne - 1 pkt.
- kopnięcie - 1 pkt..

6. Technika zadana po gongu nie jest uznawana.
7. Rundę ocenia się za pomocą sum punktów zdobytych wyłania zwycięzcę. Zawodnik z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa walkę

#### Art. 11.1 Remis.

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

Wiek 9-11 dodatkowe 30 sekund

12-15 dodatkowe 60 sekund

16-18 dodatkowe 90 sekund

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,
  - lepsza 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. 12 Upomnienia i kary.

1. Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie, 2 minus punkty i zostać zdyskwalifikowanym, w skrajnych sytuacjach.
2. Ostrzeżenie otrzymuje zawodnik 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. 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 light contact nie wolno atakować w tył głowy przeciwnika oraz upadającego zawodnika.

#### Art. 12.1 System kar. ( wyjścia poza pole walki oraz złamanie regulaminu )

- a. pierwsze - wyjście poza pole walki  
**1-wsze wyjście.**
- b. drugie - wyjście poza pole walki  
**Minus punkt.**
- c. trzecie - wyjście poza pole walki  
**Minus punkt. Rozmowa z sekundantami.**

## 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.**

- 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. 12.2 Minus punkt.**

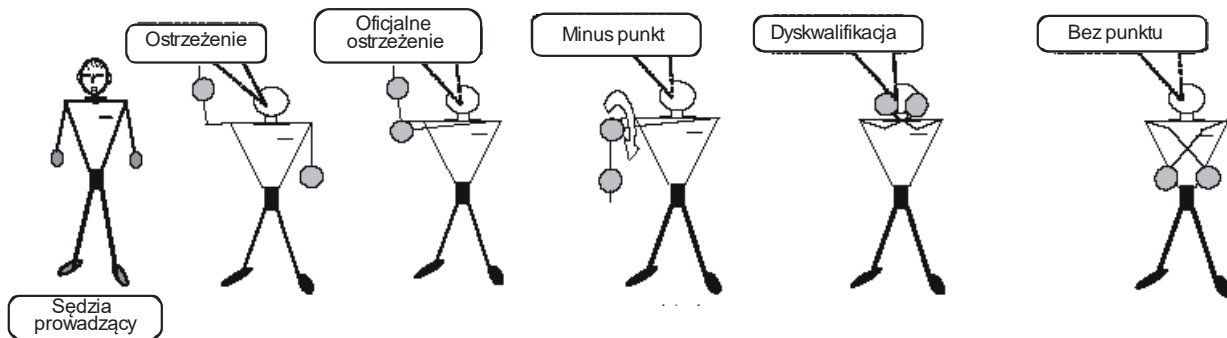
- 1. Kryteria dla ujemnych punktów, danych przez sędziego, po poprzednich ostrzeżeniach:
  - a. nieczysty styl walki
  - b. ciągłe klinczowanie ( trzymanie )
  - c. ciągłe uchylanie się, obracanie się
  - e. łamanie Art.14 regulaminu
  - f. nadmierny kontakt
  - g. ciężki knock down

### **Art. 12.3 Dyskwalifikacja.**

- 1. Dyskwalifikacja zawodnika następuje.  
**bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienie:**
  - a. wskutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika
  - b. 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)
  - 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.
- 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. 13 Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki.**

- a. ostrzeżenie : poprzez wskazanie palca wyciągniętą ręką nad głową.
- b. punkt ujemny : ruch dłonią po skosie w dół.
- c. dyskwalifikacja : skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem.
- d. nic nie było : ręce skrzyżowane na dole ( jeśli sędzia nie uzna techniki ).
- e. nic nie widziałem : ręce skrzyżowane na wysokości oczu.
- f. wyjście za linię : ruch dłonią na dole w pionie.
- g. Czas stop : utworzony z rąk kształt litery „T” nad głową.



## Art. 14 Kontuzje i protesty.

### Art. 14.1 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

### Art. 14.2 Protesty

1. Kierownik drużyny lub trener przekonany o krzywdzącej jego zawodnika decyzji sędziów może złożyć protest do Sędziego Głównego Zawodów.
2. Protest musi mieć formę pisemną.
3. Sędzia Główny powołuje 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.

## Art. 15 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.
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 ).

## Art. 16 Werdykty.

1. Zwycięstwo na punkty: zawodnik, który zdobędzie więcej punktów.
  - a. Jeśli obydwoj 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 odbyła.)

2. RSC- 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 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. 17 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 wznowia czas walki.
6. **Sędzia boczny** notuje punkty, przewinienia, sygnalizuje 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.
10. Jeśli zbyt często któryś z sędziów dokonuje błędnych wpisów w kartach, Sędzia Główny ma prawo zmienić takiego sędziego.

## Art. 18 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. 19 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. 20 Inne postanowienia.**

1. W sprawach organizacyjnych nie ujętych w regulaminie decyzję w trakcie zawodów podejmuje Sędzia Główny.
2. Sędzia Główny po zakończeniu zawodów sporządza komunikat końcowy zawodów.
3. Wszelkie kwestie sporne w trakcie trwania zawodów rozstrzyga Sędzia Główny zawodów w porozumieniu z sędziami.

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

.....

.....

.....