

Oficjalne przepisy amatorskie WKF Polska (World Kickboxing Federation)

K-1, rules, Thaiboxing rules, MMA - wyciąg

oficjalna strona www.wfkickboxing.net

Wszyscy zawodnicy muszą się stawić fizycznie do zbadania przez wyznaczonego lekarza zawodów. Na badania, zawodnik musi przedstawić swoją Książeczkę Zawodnika/badania lekarskie, która musi być podpisana przez lekarza sportowego, nie dłużej niż 6 miesięcy temu. W zawodach w formułach Full Contact, Lowkick, K-1, MMA i Boks tajski obecność lekarza jest obowiązkowa, obecność zespołu udzielania pierwszej pomocy nie wystarczy !

Decyzja lekarza zawodów, który bierze udział obowiązkowo w przebiegu każdej walki jest ostatecznym autorytetem w sprawach bezpieczeństwa zawodników. Może on w każdej chwili zatrzymać lub zakończyć walkę.

Każda walka musi być nadzorowana przez upoważnionego lekarza. Wszelkie wskazówki i / lub zalecenia lekarza muszą być natychmiast spełnione. Lekarz musi posiadać kwalifikacje lekarza ogólnego. Jeśli jest więcej niż 200 zawodników wymagana jest obowiązkowa obecność drugiego lekarza.

Lekarz musi przestrzegać przepisów i regulacji Krajowych Komisji Lekarskich. Walki nie mogą się rozpocząć lub kontynuować zanim lekarz nie będzie na miejscu, a lekarz nie może opuścić swojego miejsca przed podjęciem decyzji w ostatniej walce.

Lekarz musi być gotowy do pomocy w przypadku poważnej sytuacji kryzysowej i udzielania pierwszej pomocy w przypadku mniej poważnych urazów.

Lekarz ma prawo do przerwania lub zawieszenia zawodów dając sygnał sędziemu, jeśli uważa że zawodnik jest w niebezpieczeństwie, a sędzia nie przerwał walki. Jest on również zobowiązany reagować, gdy Sędzia wzywa go w przypadku poszkodowanych zawodników.

Nikt nie może próbować udzielać pomocy zawodnikowi podczas walki przed tym jak lekarz zapozna się z poszkodowanym. Jeśli podczas wejścia na ring lekarza w celu zbadania poszkodowanego zawodnika walka się skończyła i sędziowie muszą decyzję (wypełnić karty punktowe), rezultatem musi być "wygrał przez TKO" lub "Dyskwalifikacja" w drodze jednomyślnej decyzji lub większością głosów. Decyzja lekarza w każdym przypadku jest ostateczna, nie ma możliwości wniesienia protestu.

Jeśli zawodnik podczas badania i wagi nie posiada swojej książeczki zawodniczej z aktualną licencją WKF nie zostaje dopuszczony do zawodów.

Kategorie i rundy

Zawodnik musi być w dobrej formie fizycznej i właściwej postawie sportowca. Zawodnicy muszą być zadbani i mieć właściwą prezencję. **Paznokcie rąk i nóg muszą być skrócone.** Włosy muszą być krótkie i umyte. Mężczyzna zawodnik którego długość włosów może stanowić problem podczas walki (np. do ramion lub więcej), musi przestrzegać zasad dotyczących długich włosów, które dotyczą walczących kobiet.

Chłopcy i dziewczęta juniorzy nie mogą startować w konkurencjach pełno kontaktowych za wyjątkiem Light Contact, przed ukończeniem 16 roku życia, i to tylko pod warunkiem posiadania co najmniej 1 roku doświadczenia w walce, jak i pisemnej zgody lekarza sportowego.

Po ukończeniu 14 lat, jeśli prawa danego kraju zezwalają zawodnik może uczestniczyć w Cadet Full Contact, które mają odrębne zasady, których należy przestrzegać.

Dzieci i juniorzy nie są dopuszczeni do udziału w Full Contact (z wyjątkiem 14-17 latków w Cadet Full Contact), Kickboxing Low Kick, MMA lub Thaiboxing.

Kategorie wiekowe

Dziecko

Dziecko ma mniej niż trzynaście lat w ostatnim dniu zawodów.

Junior

Junior powinien osiągnąć 13 lat ale mniej niż 18 lat w ostatnim dniu zawodów.

Dorosłych

Dorosły człowiek powinien lub Lady którzy ukończyli 18 lat, ale być krótszy niż 36 lat, na ostatni dzień zawodów.

Weteran

Weteran Lady Man lub powinien osiągnąć 36 lat, ale mniej niż 40 lat na ostatni dzień zawodów.

Master

Master lub Lady Master powinien mieć ukończone 40 lat, w ostatnim dniu zawodów.

Zawodnicy i zawodniczki

Ilekoć pojawiają się mężczyźni i kobiety (zawodnicy i zawodniczki), badania lekarskie muszą być wykonywane w oddzielnych pokojach, lub jeżeli w tym samym pomieszczeniu, w różnych porach. Ponadto, badania muszą być wykonane przez personel tej samej płci jeśli to możliwe.

Kategorie wagowe WKF kobiety mężczyźni

-45 kg

-47kg

-51kg

-54kg

-57 kg

-60 kg

-63.5 kg

-67 kg

-71 kg

-75 kg

-81 kg

-86 kg

-91 kg

+91 kg

Ubrania

Wymagane ubranie kategorii WKF w formule amatorskiej.

Kickboxing z Low Kickiem - kopnięcia w wewnętrzną / zewnętrzną część uda, spodenki tajskie, goła górna część ciała

Thai-Boxing - kopnięcia w nogi, kopnięcia kolanami, uderzenia łokciami w ciało, spodenki tajskie, goła górna część ciała

K-1 - kopnięcia w nogi, kopnięcia kolanami, spodenki tajskie, goła górna część ciała.

Rundy

We wszystkich walkach w formułach Full Contact / ThaiBoxing / K-1 / Low Kick walka będzie prowadzona w ciągu 3 rund po 2 minuty. Przerwa wynosi 1 minutę między rundami.

Walka dzieci i juniorów nie może przekroczyć 3 rund po 2 minut.

Walki amatorskie nie mogą przekroczyć 5 rund 2 minuty.

Zasady postępowania wewnątrz i na zewnątrz ringu.

Każdy zawodnik ma obowiązek walczyć fair play w ringu. Jeżeli podczas walki zawodnik nie jest gotowy do walki z powodu jego wyposażenia, ochraniaczy lub z innych przyczyn, powinien wycofać się o jeden krok i podnieść jedną ręką. W powyższym przypadku po sygnalizacji przez zawodnika jego przeciwnik musi natychmiast wycofać się do neutralnego narożnika i czekać na sygnał sędziego do wznowienia walki. W przypadku gdy zawodnik otrzymał upomnienie lub ostrzeżenie od sędziego, musi wykonać ukłon w kierunku sędziego w celu wskazania, że zrozumiał dławczego.

Po zakończeniu walki, zawodnicy zwracają się do sędziego, stojącego w centrum ringu. Każdy zawodnik ma stanąć po obu stronach Sędziego (najbliżej ich rogu) i czekać na ogłoszenie wyniku przez spikera. Sędzia następnie podnosi rękę zwycięzcy.

Po walce zawodnicy powinni wykonać ukłon w kierunku przeciwnika a następnie w kierunku sędziego w uznaniu jego działań.

Naruszenie zasad i przepisów WKF, lub naruszenie niepisanych praw dobrej sportowej rywalizacji i zasad fair play może doprowadzić do ostrzeżenia lub dyskwalifikacji na krótszy lub dłuższy okres czasu, w zależności od wagi naruszenia.

Zawodnicy

Wszyscy zawodnicy muszą być czysti i schludni.

Przywilejem WKF jest decyzja, czy zarost (wąsy, baki, broda lub ich kombinacja) lub długość włosów stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa zawodników, czy stanowi przeszkodę dla swobodnego obserwacji walki. Sędzia może domagać się, aby taki zarost został usunięty, lub w przypadku długich włosów, jak mają być spięte.

Nadmierne stosowanie wazeliny lub podobnych substancji jest zabronione. Sędzia może polecić aby, wazelina, lub inne podobne substancje zostały usunięte przed walką lub jej kontynuacją.

Wyposażenie zawodnika

Wszyscy zawodnicy muszą być wyposażeni we wszelki sprzęt wymagany i zatwierdzony przez organizację w postaci:

1. Indywidualne ochraniacze piersi dla wszystkich walczących kobiet w kategorii Full Contact
2. Indywidualne ochraniacze pachwiny i krocza dla mężczyzn i kobiet walczących w kategorii Full Contact
3. Ochraniacze stóp, które muszą obejmować wszystkie górne powierzchnie stopy.
4. Ochraniaczy goleni (nie dopuszczalne ochraniacze z piłki nożnej)

5. Indywidualne ochraniacze głowy (kaski). Kaski muszą ochraniać górną część głowy. Otwarte kaski są zabronione
 6. Indywidualne ochraniacze zębów
 7. Bandaże na ręce o długości maksymalnie 2,5 m.
 8. Rękawice bokserskie 10 OZ we wszystkich kategoriach wagowych
- Zawodnicy są zobowiązani do posiadania własnego sprzętu na wszystkich zawodach WKF. Ręce zawodników muszą być chronione przez bandaże z miękkiego, elastycznego materiału, nie więcej niż 2 cala (5,08 cm). Bandaże muszą być zatwierdzone przez sędziego lub organizatora.
- Wszyscy zawodnicy z długimi włosami mogą nosić zatwierdzone opaski na włosy nie zawierające metalu. Muszą to zrobić, jeśli włosy są wystarczająco długie, aby stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa lub mogą utrudniać obserwację walki.

Zawodnicy i sekundanci

Żaden zawodnik nie może uczestniczyć w jakimkolwiek turnieju bez aktualnej rocznej licencji WKF. Organizatorzy sprawdzają, czy zawodnik może startować w danej kategorii. Ilość zwycięstw oblicza się przez dodanie liczby zwycięstw indywidualnych które miał zawodnik (nie liczymy liczby turniejów, które nie mają znaczenia), a następnie dokonuje się odpowiedniej klasyfikacji zawodników. W celu zakwalifikowania się do statusu zawodowego, zawodnicy muszą mieć udział w co najmniej 3 zatwierdzonych i zweryfikowanych 3 lub 4 rundowych walk jako amatorzy.

Klasyfikacja zawodników

Zawodnicy będą podzieleni na klasy, od N (początkujący, nowicjusz) klasy do klasy A, Klasyfikacja zostanie określona przez liczbę wygranych walk przez zawodników a nie ilość walk w których brali udział.

Zawodnicy będą klasyfikowani w następujący sposób:

- klasa N do 3 wygranych walk
- klasa C powyżej 3 wygranych
- klasa B powyżej 6 wygranych
- klasa A powyżej 12 wygranych

Po podpisaniu zawodowego kontraktu i stoczeniu walki profesjonalnej nie jest już możliwe, by powrócić do statusu amatora.

Sekundanci

Sekundant może poddać walkę swojego zawodnika jeśli uzna za nieodpowiedzialne aby pozwolić walczyć dalej. Sekundant przerywa w tym wypadku walkę rzucając ręcznik na ring. Przed każdym turniejem Sędzia Główny zwołuje zebranie wszystkich sędziów, trenerów i sekundantów, aby wyjaśnić wszelkie pytania dotyczące przepisów i ogólnych zasad dotyczących turnieju. Nie można zmieniać reguł w trakcie tego posiedzenia.

Sekundant będzie wspierać i doradzać zawodnikowi przerwie między rundami. Każdy zawodnik może mieć 2 sekundantów i tylko jeden z nich może wejść na ring w czasie przerwy.

Podczas rundy żaden z sekundantów, nie może wejść na ring, lub w jakikolwiek inny sposób utrudniać lub zakłócać prawidłowego postępowania walki. Przed rozpoczęciem każdej rundy sekundant musi usunąć wiadra, taborety, ręczniki z ringu, a w razie potrzeby wytrzeć podłogę z rozlanej wody.

Sekundant ma do dyspozycji ręczniki, gąbki, wodę i oliwkę dla zawodników. W czasie rundy sekundant może dawać rady (tylko w odpowiedni sposób), lub w jakikolwiek inny sposób zachęcać zawodnika. Jeżeli Sekundant narusza te zasady Sędzia może go upomnieć lub wydalic Sekundanta lub zdyskwalifikować zawodnika.

Sekundant, który został wydalony, nie może funkcjonować jako Sekundant w pozostałej części turnieju.

Walka rozpoczyna się, gdy sędzia daje komendę "walki", aby rozpocząć pierwszą rundę, a kończy się po zakończeniu przez Sędziego walki w ostatniej rundzie. Tylko zawodnicy i Sędzia mogą przebywać w ringu podczas meczu. Jeśli inna osoba wejdzie na ring, walka jest natychmiast przerywana i nie może być kontynuowana ponownie.

Techniki dozwolone

1. Wszystkie techniki bokserskie w połączeniu z kopnięciami powyżej pasa atakującymi ciało i głowę.
2. Tylne kopnięcia na ciało lub głowę, kopnięcia z wyskoku na ciało lub głowę w pełnym kontakcie aż do nokautu przeciwnika. Podcięcia są dozwolone.

Ostrzeżenia i odejmowanie punktów

W przypadku poważnego naruszenia następujących punktów Sędzia musi przerwać walkę poleceniem "Stop", zatrzymać czas, poprzez wskazanie "T", aby Timekeeper go zatrzymał i dać ostrzeżenie zawodnikowi. Ostrzeżenie wydaje się wyraźnie w taki sposób, aby zawodnik rozumiał powód ostrzeżenia. Sędzia wyraźnie wskazuje, które zawodnik otrzymał Ostrzeżenie wskazując ręką. Jeśli zawodnik otrzyma "Ostrzeżenie" z powodu faulu, nie odlicza się punktu ale natychmiast przyznaje się dodatkowy punkt przeciwnikowi jako jedno uderzenie ekstra. Jeśli zawodnik otrzyma drugie ostrzeżenie z powodu faulu, nie odejmujemy punktu lecz przeciwnik otrzymuje przyznanie punktów za dwa kolejne zakończone sukcesem uderzenia.

Po Ostrzeżeniu sędzia wznawia walkę komendą "Walka". Jeżeli zawodnik otrzyma 3 ostrzeżenia w jednej walce to jednocześnie zostaje ukarany pierwszym Minus Point (kara Point), a jeden punkt musi być odjęty przez sędziów na Karcie Sędziowskiej. Po trzech Minus Point w walce, powinien on być natychmiast zdyskwalifikowany.

Ostrzeżenia i kary (Minus) Punkty przyznawane są w wyniku zastosowania przez zawodnika jakiegokolwiek techniki zabronionej lub wykonania jakichkolwiek innych czynów zabronionych. Dotyczy to również Trenerów i Sekundantów.

Techniki zabronione (Faule)

- Wszystkie formy gryzienia.
- Wszystkie ataki, ciosy i uderzenia wykonywane z boczną częścią rękawicy.
- Wszystkie rzuty do tyłu i na kark.
- Każda forma ataku głową.
- Wszystkie ataki (uderzenia, ciosy, kopnięcia) przeciwko stawom.
- Kopnięcia w krocze.
- Atakowanie leżącego Przeciwnik.
- Również atakowanie przeciwnika, który dotyka podłogi jedną z jego rękawic.
- wypluwanie ochraniacza zębów
- trzymanie się lin i atakowanie przeciwnika
- uderzenia łokciem w głowę

- Back Fist z wysokości we wszystkich innych klasach poza A
- uderzenia w tył i czubek głowy
- uderzenia lub kopnięcia po komendzie Stop lub po gongu

Celowe unikanie walki

Jeśli zawodnik będzie celowo unikać kontaktu z przeciwnikiem otrzyma ostrzeżenie od sędziego. Jeśli zawodnik nadal, będzie starać się unikać konfrontacji z przeciwnikiem po otrzymaniu ostrzeżenia podczas tej rundy, może zostać ukarany przez sędziego Minus pkt. Jeśli zawodnik nadal będzie unikać walki, albo w tej samej rundzie lub w każdej kolejnej, sędzia może, według własnego uznania, przyznać więcej kar, lub zatrzymać walkę i stwierdzić techniczny nokaut.

W przypadku, w którym zawodnik celowo unikał uderzania, Sędzia automatycznie zarządza wynik do 8 punktów taki sam jak określono w przypadku zaliczenia Knockdown.

Zasady punktacji amatorskiej WKF

W rywalizacji amatorskiej WKF punktację w walce określa się na maksymalną liczbę 10 punktów i minimalną 6. Wykorzystywanie maszyn do punktowania „clickers” nie jest wskazane.

Punkty przyznawane są zawodnikom przez sędziów podczas każdej rundy.

Punkty przyznawane są za czyste trafienia według następujących kryteriów:

- poprawne uderzenie w ciało lub głowę 1 punkt
- poprawne kopnięcie w ciało 1 punkt
- poprawne kopnięcie w głowę 2 punkty
- poprawne kopnięcie z wysokości w ciało 2 punkty
- poprawne kopnięcie z wysokości w głowę 3 punkty

Sędziowie dokonują oceny walki na podstawie następujących wytycznych:

1. Najlepsze techniki.
2. Skuteczne bloki i kontrataki.
3. Najlepsze kombinacje.
4. Ducha walki i inicjatywy.
5. Dobra sportowej rywalizacji i zasad fair play.
6. Liczba czystych trafień
7. Liczba punktów minus i knockdownów.
8. Obrona
9. Ring-Craft
10. Sprawności

Aby otrzymać punkt wszelkie skuteczne kopnięcie lub uderzenie musi być prawidłowe i musi trafić bezpośrednio, bez blokowania lub parowania w każdej dozwolonej strefie. W przypadku uderzeń technika musi być wykonana z uderzającej strefy zamkniętej rękawicy.

Kryteria punktacji w KICKBOXING - kicker zawsze będzie miał przewagę

Decyzje sędziowskie

Decyzje powinny być przeprowadzone w wyniku następujących werdyktów:

Zwycięstwo na punkty (P)

Jeśli żaden zawodnik nie dominuje przez całą rundę, oceniamy ją na 10:10. Po tym, punkty są odejmowane od wyniku każdego z zawodników w zależności od liczby punktów Minus które zostały przyznane przez sędziego. Zwycięzca rundy otrzymuje 10 punktów, jego przeciwnik

otrzymuje 9 punktów. Jeśli zawodnik nie daje odpowiedzi w trakcie rundy, sędziowie mogą przyznać wynik 10:8, nawet jeśli nie ma punktów Minus lub Knockdownów.

Jeżeli zawodnik otrzymał oficjalne ostrzeżenie z powodu faulu, sędziowie odnotowują to ostrzeżenie na karcie wyników literą W, jednocześnie sędziowie muszą odjąć jeden punkt na karcie wyników zawodnikowi, które otrzymał powyższe ostrzeżenie, natychmiast po rundzie w której doszło do zdarzenia. Sędziowie odnotowują w tej sytuacji punkty z literą M (Minus Point) pod pozycją „faul” na karcie wyników wskazujących, że zawodnik otrzymał minus punkt.

Jeśli w rundzie dojdzie do drugiego oficjalnego Minus Point, każdy sędzia musi odjąć 2 punkty natychmiast po rundzie (10:8 zakładając że zawodnik nie został zdominowany)

W przypadku trzeciego Minus Point w walce walka jest natychmiast kończona Dyskwalifikacją.

Po każdym liczeniu zawodnika, sędziowie odejmują jeden punkt z karty wyników natychmiast po zakończeniu rundy (np. jeśli wynik walki był 10:9, pod knockdown runda kończy się wynikiem 10:8).

Sędziowie odnotowują Knockdown literą K (dla knockdown) pod KD w karcie wyników dla wskazania, że zawodnik otrzymał Knockdown.

Po zakończeniu walki, wszystkie wyniki rund zostają dodane do końcowego wyniku (np. 30:27). Zawodnik który otrzyma większą liczbę punktów zostaje uznany za zwycięzcę.

Jeżeli sędzia zaobserwuje naruszenie przepisów a sędzia ringowy nie zauważy powyższego naruszenia, powinien zaznaczyć to na karcie wyników literą J i określić na tej karcie przyczyny sankcji. Może to pociągnąć za sobą Minus Point dla naruszającego przepisy.

Zwycięstwo na skutek zatrzymania walki przez lekarza w wyniku odniesionego urazu (DOD) Lekarz jest najwyższym autorytetem w kwestiach związanych z bezpieczeństwem zawodników, i może wymagać zatrzymania walki.

Jeżeli jeden z walczących odniósł uraz, to decyzją lekarza lub trenera może zostać wycofany z walki.

Lekarz może przerwać jakąkolwiek walkę bez względu na jej rangę. Jeżeli lekarz zamierza przerwać walkę dla wykonania badania zawodnika musi najpierw poinformować sędziego. Sędzia zatrzymuje walkę aby Lekarz zbadał zawodnika, aby podjąć decyzję, czy można kontynuować walkę czy nie. Badanie musi odbywać się w ringu i maksymalny czas jego trwania wynosi jedną minutę. Zabronione jest jakiegokolwiek leczenie zawodnika, jeśli zawodnik wymaga leczenia walka jest kończona natychmiast. W przypadku gdy badanie trwa dłużej niż wyznaczony czas, Sędzia kończy walkę i stwierdza zwycięstwo przeciwnika.

Jeżeli jeden z walczących dozna urazu w wyniku faulu, sfaulowany zawodnik zostaje ogłoszony zwycięzcą. W przypadku wypadku, sędziowie mają podliczyć Karty Wyników, a zawodnik z największą liczbą punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą. Jeśli obydwaj zawodnicy doznają urazu równocześnie i nie są obydwaj w stanie kontynuować walki, sędziowie podliczają punkty każdego z zawodników, aż do chwili, gdy walka została przerwana, a zawodnik prowadzący na punkty uznaje się za zwycięzcę.

Jeżeli taka sytuacja występuje w pierwszej rundzie walki, uznaje się ją za "No Contest", a zwycięzca nie jest ogłaszany.

Rezygnacja (SUR)

W przypadku gdy zawodnik dobrowolnie poddaje walkę z powodu obrażeń, albo z jakichkolwiek innych powodów, albo jeżeli nie wznawia walki natychmiast po zakończeniu przerwy między rundami, przeciwnik

będzie ogłaszany zwycięzcą. W tych przypadkach Sekundant powinien rzucić ręcznik do ringu dając znak że jego zawodnik się poddaje.

Zwycięstwo w wyniku decyzji sędziego (RSC)

Sędzia może przerwać walkę jeżeli zawodnik jest jawnie poza klasą albo jeżeli kontynuowanie walki jest zagrożeniem dla zdrowia zawodnika. Sędzia również może przerwać walkę w sytuacji gdy zawodnik nie jest w stanie jej kontynuować z powodu urazu lub innych powodów fizycznych. W przypadku ich zaistnienia sędzia musi przerwać walkę i wezwać oficjalnego lekarza zawodów na ring.

Sędzia nie może samodzielnie decydować, jak poważny jest uraz zawodnika, zawsze musi się skonsultować z lekarzem !

No Contest (NC)

Walka może być zatrzymana przez sędziego przed wyznaczonym czasem ze względu na następujące okoliczności niezależne od zawodników i sędziów:

1. Sędzia musi zatrzymać walkę przed zakończeniem pierwszej rundy
2. Sprzęt bezpieczeństwa ringu został uszkodzony.
3. Ring jest niebezpieczny do użytku.
4. Oświetlenie nad ringiem jest niewystarczające.
5. Warunki pogodowe mogą spowodować zatrzymanie walki.

W takiej sytuacji walka zostaje zatrzymana i uznana jako "no contest" (nie odbyta) i nie uznaje się zwycięzcy.

Zwycięstwo przez Walk-Over (WO)

Jeśli jeden z zawodników jest obecny w ringu i gotowy do walki, a jego przeciwnik po przeczytaniu jego nazwiska przez głośnik nie stawia się w ringu, Sędzia daje sygnał sędziemu czasowemu aby rozpoczął odmierzanie jednej minuty. Jeśli przeciwnik nie wszedł na ring, w czasie do 1 minuty, Timekeeper uderza w gong, sygnalizując, że walka została zatrzymana. Sędzia następnie ogłasza zawodnika, który stawiał się w ringu jako zwycięzcę przez "Walk-Over". Sędziowie odnotowują to w karcie wyników. Sędzia następnie wzywa zawodnika, który wygrał przez Walk-Over na środek ringu, a następnie ogłasza decyzję.

Przepisy trzech knockdownów

Podczas walki maksymalnie mogą być trzy knockdowny. Sędzia przerywa walkę w przypadku trzeciego knockdownu lub trzeciego liczenia do 8 na stojąco. Zanim dojdzie do wznowienia walki po upadku zawodnika sędzia musi otrzeć rękawice zawodnika z brudu i wilgoci.

Knockdowny

Metoda liczenia zawodnika który znalazł się na deskach.

Kiedy zawodnik w wyniku uderzenia zostanie przewrócony na deski, Sędzia wysyła jego przeciwnika do neutralnego narożnika, wskazując to ręką. Następnie głośno liczy wskazując to palcami przed zawodnikiem liczonym, Sędzia obowiązkowo liczy do ośmiu. Jeśli zawodnik jest w stanie kontynuować walkę sędzia ją wznawia. Sędzia nie może liczyć powyżej ośmiu jeśli zawodnik wstał na nogi.

Zawodnik nie może być uratowany od liczenia przez gong kończący rundę, nawet jeśli to dotyczy ostatniej rundy. Jednak, jeśli gong uderzył zanim zawodnik zaczął się przewracać ten może wrócić do swojego narożnika w razie konieczności przy pomocy jednego ze swoich sekundantów.

Jeśli przeciwnik nie stoi w neutralnym narożniku, sędzia przerywa liczenie czasu do chwili aż ten wróci do neutralnego narożnika a następnie wznawia je dalej od momentu w którym je przerwał. Jeśli zawodnik nie

powstanie przed liczeniem do dziesięciu, będzie to uznane za Knocked Out i zwycięstwo zostanie przyznane jego przeciwnikowi.

Jeśli, zdaniem sędziego, przewrócony zawodnik nie będzie mógł się podnieść przy liczeniu do dziesięciu i jego zdaniem zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy, może ogłosić koniec walki przed liczeniem do dziesięciu machając rękami w przed twarzą i od razu wezwać do zawodnika obsługę jego narożnika i lekarza do pomocy zawodnikowi.

Sędzia nie może decydować, o stanie zdrowia zawodnika o tym fakcie decyduje wyłącznie lekarz !

Zawodnik zostanie uznany za Knocked Down jeśli część jego ciała, inna niż jego stopy dotyka podłogi. Zawodnik nie zostanie uznany za Knocked Down, jeśli jest popychany lub przypadkowo przewróci się na podłogę. Decyzja, czy zawodnik, był popychany i z tego powodu przewrócił się na podłogę zależy od sędziego.

Jeśli zawodnik po wyliczeniu do dziesięciu się nie podniesie sędzia macha dwoma rękami aby wskazać, że nastąpił Knock Out, jest to jednocześnie sygnałem że przeciwnik jest zwycięzcą. Jeżeli runda skończy się przed wyliczeniem zawodnika do dziesięciu nie będzie to miało żadnego wpływu na liczenie. Gong nie przerywa liczenia

We wszystkich walkach, leżący zawodnik musi powstać przed zakończeniem liczenia do dziesięciu aby uniknąć Knock Out. Sędzia może uznać w trakcie przerwy pomiędzy rundami, że zawodnik nie jest w stanie bezpiecznie kontynuować walki, a więc kto przegrał walkę przez nokaut techniczny.

Sędzia może, według własnego uznania, zwrócić się do lekarza ringowego aby ten zbadał zawodnika podczas walki. Jeśli badanie wystąpi w trakcie rundy, zegar zostaje wstrzymany do czasu aż badanie zostanie zakończone.

Jeśli obydwaj zawodnicy upadną jednocześnie, liczenie będą kontynuowane, dopóki jeden z nich jest na deskach. Jeśli obydwaj zawodnicy nadal się nie podnoszą, mimo że liczenie doszło do dziesięciu walka zostaje wstrzymana a decyzją będzie remis techniczny. Jeśli któryś z zawodników podniesie się przed wyliczeniem do dziesięciu a drugi zawodnik pozostanie na deskach, pierwszy zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą przez nokaut. Jeśli obydwaj wstaną przed wyliczeniem do dziesięciu walka będzie kontynuowana.

Jeśli zawodnik jest liczony, każdy sędzia musi odjąć 1 punkt z karty wyników, natychmiast po rundzie w której to nastąpi.

Sędziowie zawsze to zdarzenie odnotowują literą K (na knockdown) w ramach "KD" w karcie wyników aby było określone że zawodnik zaliczył knockdown.

K - 1 Rules

Klinczowanie jest niedozwolone.

W ramach K-1 Rules jest dozwolone ograniczone chwytnie za szyję tylko w celu wykonania kopnięciem kolanem do przodu lub boków tułowia (powyżej linii bioder jednocześnie maksymalnie do wysokości poniżej linii obojczyka).

W sytuacji gdy zawodnik stara się wykonać kolejne zgodnie z przepisami ataki kolanem może dalej kontynuować chwyt za szyję do chwili, aż sędzia stwierdzi, że minęło więcej niż pięć sekund od ostatniej próby uderzeniem kolanem lub istnieją inne powody, by rozerwać zawodników.

Zgodnie z zasadami K-1 Rules, wspierając się na jednej nodze można wykonać jedno kopnięcie kick out pod warunkiem, że próbuje się je wykonać w ciągu pięciu sekund. Można wykonać tylko jedną próbę i musi być ono wykonane powyżej zabronionych okolic stawu kolanowego.

Zgodnie z zasadami K-1 Rules blokowanie nogą jest dozwolone w ramach parametrów określonych przez przepisy, które regulują kopnięcia nogą i strategię blokowania nogami.

Techniki prowadzące do knockdownu przeciwnika muszą go trafić zanim dotknie podłoga jakąkolwiek inną częścią ciała niż stopy. Jak zawsze uderzenie leżącego przeciwnika jest nielegalne.

Podcięcie przeciwnika nie jest wysoko punktowane.

Kopnięcia wykonywane z pełną siłą są punktowane nawet w sytuacji gdy trafiają na zasłony i bloki przeciwnik, ponieważ mają one niszczący wpływ na przeciwnika.

Techniki zabronione (Faule) oraz zasady punktowania jak powyżej.

Thai Boxing Rules

Dopuszczalne są następujące techniki:

1. Ataki kolanami na głowę ciała i kopnięcia gołeniami na uda, korpus i głowę (i ramię, jeżeli są stosowane w obronie).
2. Klinczowanie do 5 sekund i atak jednocześnie kolanami i łokciami lub inne uderzenia.
3. Uderzenia łokciami w korpus.
4. Frontalne kopnięcia piętą w głowę po przetoczeniu.
5. Płaskie rzuty poniżej linii bioder, tylko w sytuacji klinczu.
6. Wykorzystanie uderzenia Spinning Back Fist tylko z koncentracją na przeciwniku.
7. Wykorzystanie kopnięć na całą nogę, które jednak są wykonywane albo pięć centymetrów powyżej lub poniżej kolan.

Zgodnie z przepisami tajskimi, dozwolone jest sprawdzenie nogi w ramach parametrów określonych przez przepisy, które regulują kopnięcia i strategie blokowania nogami. Do zawodników należy wybór czy dozwolone są podcięcia.

Dopuszczalne techniki muszą trafić przeciwnika zanim ten dotknie podłogi jakąkolwiek inną częścią ciała niż stopy.

Jak zawsze, uderzanie leżącego przeciwnika jest nielegalne.

Przewrócenie w trakcie klinczu nie jest uważane za knockdown.

Kopnięcia wykonywane z pełną siłą na obronę przeciwnika będą punktowane, ponieważ mają one destrukcyjny wpływ na przeciwnika.

Ubiór:

Zawodnik musi mieć ubrane tajskie spodenki.

W Thai Boxing nie stosujemy ochraniaczy na stopy.

Faule w Thai boxingu:

- Wszystkie formy gryzienia są zakazane.
- Wszystkie uderzenia i ciosy pięścią wykonane wewnętrzną częścią rękawic są zakazane.
- Wszystkie kopnięcia w tylną część ciała są zakazane.
- Jakkolwiek forma uderzania głową jest zakazana.
- Wszystkie ataki (uderzenia, ciosy pięścią, kopnięcia) przeciwko stawom są zakazane.
- Kopnięcia w pachwiny są zakazane.
- Atakowanie przewróconego Przeciwnika albo Przeciwnika, który dotyka podłogi rękawicą jest zakazany.
- Wypluwanie ochraniacza na szczęki jest zakazany.
- Jakkolwiek rodzaj rzutów powyżej linii bioder
- Trzymanie liny i atakowanie przeciwnika, również w klinczu
- Uderzenia w tył lub górną część głowy
- Uderzenia lub kopnięcia w kręgosłup
- Uderzenia lub kopnięcia po komendzie stop wydanej przez Sędziego lub po gongu

Kryteria punktowania w Thai Boxing

Zwycięzcą walki zostaje zawodnik, który spełnia dwa główne kryteria:

a). zastosował w walce większą liczbę technik czystego MuayThai, wykonanych bez utraty równowagi, trafiających w dozwolone powierzchnie trafień lub użytych z powodzeniem przeciw przeciwnikowi.

Do technik Muay Thai zaliczamy: wszystkie uderzenia pięścią i przedramieniem, wszystkie uderzenia łokciem, wszystkie kopnięcia kolanem, kopnięcia okrężne, frontalne, boczne oraz tylne a także rzuty MuayThai.

Dozwolone powierzchnie trafienia obejmują wszystkie obszary ciała (za wyjątkiem celowych uderzeń w okolice krocza lub jakkolwiek tylną część ciała), piszczel (goleń) podczas jego użycia do blokowania, i przedramię również gdy jest używane do blokowania.

Nota:

Kopnięcia w ramiona prowadzą do zdobycia punktu.

b). jego techniki są skuteczne

7.1.2 Skuteczność

Techniki są uznawane jako skuteczne techniki Muay Thai gdy są wykonane prawidłowo oraz mają fizyczne konsekwencje dla przeciwnika.

Aby techniki zostały uznane za skuteczne, uderzenia lub rzuty muszą posiadać jedne z następujących cech:

I) są przyczyną utraty zrównoważonej pozycji przez zawodnika (powodują fizyczne przemieszczenie przeciwnika albo ze względu na siłę uderzenia, dobre wycucie czasu lub z powodu utraty przez zawodnika równowagi) lub ...

II) powodują fizyczne lub psychiczne cierpienie (widać strach i ból u przeciwnika).

III) Okrężne Kopnięcia wykonane czysto i z pełną siłą, uderzające w ciało lub szyję są uważane za skuteczne, nawet nie powodując utraty pozycji przez przeciwnika. Podobnie frontalne kopnięcia kolanem i okrężne kopnięcia kolanem wykonane z pełną siłą i punktowo kolanem są również uważane za skuteczne bez widocznego skutku.

IV). Wszystkie uderzenia łokciem takie jak cięcia są uważane za skuteczne bez innego widocznego efektu.

V). Jeśli zawodnik wykonuje celne kopnięcia lecz kopiąca noga zostanie złapana przez przeciwnika, kopiący zdobywa punkt. Jednakże jeśli po kopnięciu jest złapany i przewrócony na ring w wyniku kopnięcia, jego przeciwnik również zdobywa punkt. Jednakże jeśli kopiący zawodnik ze złapaną nogą przez przeciwnika udaje i się przewraca sam na podłoże ringu jest to uważane za naruszenie regulaminu i żaden z zawodników nie zdobywa punktu.

Zwycięzca walki jest zawodnik, który z powodzeniem wykonał więcej skutecznych technik niż jego przeciwnik, czy to poruszając się do przodu, do tyłu, na boki lub w stosunku do lin. Jeśli liczba uderzeń wykonanych przez każdego zawodnika jest równa, a jeden z zawodników wyraźnie bardziej aktywnie próbuje atakować podczas walki to on powinien wygrać walkę.

W sytuacji gdy liczba uderzeń i zdobytych przez każdego zawodnika punktów jest równa i żaden z zawodników w widoczny sposób nie atakował więcej, za zwycięzcę uznaje się zawodnika, który posiada lepsze umiejętności ofensywne, defensywne, stosuje lepsze uniki albo częściej atakuje wykorzystując techniki Muay Thai.

Jeśli w dalszym ciągu obydwaj zawodnicy są równi i żaden nie wykazuje przewagi pod uwagę bierzemy liczbę fauli. Zawodnik który w widoczny sposób konsekwentnie fauluje oraz narusza przepisy przegrywa walkę.

Jeżeli żaden z zawodników nie wykonana jakichkolwiek skutecznych uderzeń, zawodnik, który stosuje więcej nieskutecznych technik wygrywa walkę.

Faule

Gryzienie, uderzanie głową, atakowanie oczu, szturchanie, wystawianie języka w celu ośmieszenia przeciwnika.

Stosowanie rzutów judo i zapaśniczych.

Stosowanie dźwigni na kręgosłup podczas walki w klinczu uznawane jest za faul.

Chwywanie nogi przeciwnika i pchanie do przodu więcej niż dwa kroki bez zastosowania żadnych innych technik ataku przez zawodnika.

Specjalne przewracanie się na ring zawodnika, którego noga została złapana w celu uniknięcia trafienia.

Każde uderzenie kolanem w suspensor przeciwnika jest faulem. Jeżeli sędzia uzna to za mocne uderzenie, może przyznać maksymalnie pięć minut zawodnikowi do odzyskania sił. Po tym okresie, jeśli poszkodowany zawodnik odmawia dalszej walki, sędziowie muszą zdecydować, czy to był celowy faul czy przypadkowy Faul.

Celowe kopnięcie w górę w suspensor jest faulem. Jednakże, jeśli suspensor jest kopnięty przypadkowo, gdy zawodnik próbował kopać w inny cel, nie jest to faul i poszkodowany zawodnik musi kontynuować walkę.

Nieprzestrzeganie poleceń sędziego nie może być dozwolone, i będą to traktowane jako faul. Utrudnianie przeciwnikowi podniesienie się z podłoża lub powrót na ring jest również uważane za faul.

Badania zarządzane przez WKF

Każdy Zawodnik, który uczestniczy w zawodach firmowanych przez WKF, musi na życzenie Przedstawiciela WKF przed lub po walce oddać próbkę krwi i/lub moczu do zbadania.

Zawodnik, który odmawia poddaniu się badaniu natychmiast zostanie zawieszony na okres określony przez WKF i będzie podlegać sankcji dyscyplinarnej.

MMA

Zasady MMA WKF pozwalają na walki wszystkich stylów MMA. Zawodnicy walczą według zaplanowanych rund do uzyskania decyzji sędziów, lub aż jeden z zawodników się nie podda, lub walka nie zostanie przerwana na skutek decyzji Lekarza, Sędziego Ringowego lub Sekundantów.

Ring

Obszar walki to typowy ring bokserski zgodnie z normami AIBA lub oktagon zatwierdzony przez ISKA. Standardowy ring lub klatki typu MMA (oktagony) są dozwolone pod warunkiem, że zostaną zatwierdzone przez WKF. W przypadku zastosowania standardowego typu ringu powinno być pięć lin a platforma powinna wystawać poza liny nie mniej niż 50 cm. Okrycie platformy musi ciągnąć się do jej krawędzi, powinno być również przywiązane. Obszar walki mieć pokrycie płócienne. Niedopuszczalne jest stosowanie winylu lub tworzyw

sztucznych lub gumowych. Wszystkie metalowe części muszą być przykryte w sposób zatwierdzony przez WKF.

Wysokość Ringu albo Oktagonu

Platforma ringu musi być umieszczona co najmniej 70 lat cm nad podłogą i mieć do dyspozycji odpowiednie schody lub pochylnię do wejścia dla zawodników. Pasy bezpieczeństwa wokół ringu nie mogą być wyżej niż platforma i koniecznie przebiegać na pełnej długości ringu ze wszystkich czterech stron.

Warunki sanitarne

Organizator jest odpowiedzialny za wypełnienie standardów sanitarnych, dotyczy to garderób, pryszniców, butelek na wodę, ręczników i pozostałego wyposażenia. Lekarze i Reprezentanci WKF mają szczególnie zwrócić uwagę żeby powyższe zasady nie zostały naruszone. Ring musi być zamieciony, umyty oraz w inny sposób wystarczająco wyczyszczony przed wydarzeniem i rozpoczęciem walki.

Kwalifikowanie Zawodników

Status Amatora

Żaden zawodnik nie może konkurować w walkach amatorskich WKF-MMA, jeśli w jakimkolwiek innym sporcie walki ma status Profesjonalisty (za wyjątkiem udzielenia mu wyraźnej zgody na start przez WKF)

Przynależność Organizacyjna Zawodników

Licencja WKF jest obowiązkowa dla wszystkich zawodników i promotorów. Wszyscy zawodnicy muszą przed każdą walką podpisywać zrzeczenie odpowiedzialności WKF.

Zawieszenie Zawodników

Zawodnik, który jest zawieszony przez WKF albo przez jakąkolwiek inną komisję sportową nie może startować w jakichkolwiek zawodach WKF w okresie swego zawieszenia.

Przepisy przed walką

Badania zawodników

Każdy zawodnik chcący startować w zawodach WKF musi być zbadany przez Lekarza certyfikowanego przez WKF, i przejść badania fizyczne i psychiczne uprawniające do startu w zawodach.

Kategorie wagowe

Mężczyźni startują w ośmiu kategoriach wagowych:

Lekka -65 Kg

Półśrednia -70 Kg

Średnia -75 Kg

Superśrednia -80 Kg

Cruiserweight -85 Kg

Półciężka -90 Kg

Ciężka -100 Kg

Superciężka +100 Kg

Kobity startują w pięciu kategoriach wagowych:

Lekka - 55 Kg

Średnia - 60 Kg

Półciężka - 65 Kg

Ciężka - 70 Kg

Superciężka + 70 Kg

Powyższe kategorie wagowe mogą być zmienione za wyraźną zgodą na piśmie wydaną przez WKF.

Czas ważenia

Zawodnicy będą ważeni dzień przed lub w dniu zawodów, w czasie ustalonym przez WKF w skali zatwierdzonej przez WKF. Na wagę zawodnicy wchodzi rozebrani.

Ważenie

Ważenie może być zaplanowane na dobę przed lub w dniu imprezy w czasie zatwierdzonym przez Przedstawiciela WKF.

W walkach o tytuł jeśli Zawodnik nie może stawić się na wagę w wyznaczonym terminie, będzie mieć prawo do ważenia po raz drugi, dwie godziny później, w miejscu wyznaczonym przez Przedstawiciela WKF. Jeśli Zawodnik nie dokona ważenia w tym drugim ważeniu, i ważenia były przeprowadzone na dzień przed walką, może dokonać wagi ponownie, nie wcześniej niż osiem godzin przed rozpoczęciem zawodów; czyli podsumowując jeśli Zawodnik nie stawi się na wadze w pierwotnym terminie, i ponownie nie stawi się dwie godziny później, może ważyć się jeszcze raz nie wcześniej niż w południe następnego dnia, gdy zdarzenie ma się rozpocząć o godzinie 20.00.

Jeżeli oficjalne ważenie zaplanowano dzień przed walką, zawodnik który nie stawił się na ważeniu będzie ważony dwie godziny później. Jeśli nadal nie stawi się na wadze, może ostatecznie stawić się na wadze na dwie godziny przed rozpoczęciem imprezy. Innymi słowy, jeśli Zawodnik nie może dokonać ważenia w pierwotnie zaplanowanym terminie, i nie może stawić się na wadze dwie godziny później, nie będzie ważony ponownie do dwóch godzin przed rozpoczęciem imprezy. W tym przypadku, gdy zdarzenie ma się rozpocząć o godzinie 20.00, jego ostatnie oficjalne ważenie powinno zostać przeprowadzone o 18.00.

Jeśli Zawodnik nie może zważyć się w ostatecznym "oficjalnym" ważeniu, i ten zawodnik jest Mistrzem, tytuł zostanie uznany za wakujący i walka zostanie odwołana. Rywal powinien wygrać walkę i zostać Mistrzem.

W przypadku byłego mistrza wygrywa walkę, tytuł zostanie uznany za wolny, i pretendenci do tytułu będą ustaleniu zgodnie z przepisami WKF.

Każde odstępstwo od tych zasad dotyczących ważenia podejmowane w walkach tytuł wymaga zgody Komisji WKF.

Minimalny wiek zawodników.

Zawodnik nie może startować w zawodach WKF MMA jeżeli ma mniej niż 18 lat.

Wszyscy zawodnicy chcący się zakwalifikować do udziału w zawodach WKF muszą przedstawić dowody swojego wieku, takie jak notarialnie kopie ich aktu urodzenia lub urzędowe dokumenty tożsamości.

Obowiązkowe zgłoszenia zawodników

Wszyscy Zawodnicy lub reprezentujący ich sekundanci muszą uczestniczyć spotkaniu przed walką przeprowadzonym przez Przedstawiciela WKF.

Spotkanie zazwyczaj odbędzie się zaraz po ważeniu lub przedpołudniem przed zawodami.

Ponadto Zawodnicy są zobowiązani do poddania się dodatkowym badaniom lekarskim i do stawienia się do szatni w terminie określonym przez Przedstawiciela WKF. Niedopełnienie tego obowiązku może spowodować wykreślenie Zawodnika z drabinek i z uczestnictwa w zawodach. Wszystkie, nałożone na Zawodnika kary zostaną podtrzymane przez WKF.

Wszyscy Zawodnicy, jak tylko zostaną poinformowani przez Przedstawiciela WKF lub Supervisora o terminie obowiązkowego stawienia się w szatni muszą pozostać na obiekcie i podlegają analizie moczu oraz ewentualnym karom jeśli oni nie stawią się w określonych miejscach.

Wygląd Zawodników

Wszyscy Zawodnicy muszą być czysti i schludni. Wazelina może być stosowana w umiarkowanym zakresie i tylko na twarzy. Żaden inny produkt nie jest dozwolony. Paznokcie u rąk i nóg muszą być przycięte.

Dyskwalifikacja Zawodników lub uznanie ich za Nie spełniających Wymaganych Warunków

Zawodnicy, uznani za nie spełniających wymaganych warunków w sytuacji gdy mają nadmierną wagę, zafałszowali swój wiek, są niepełnosprawni fizycznie lub w inny sposób umyślnie naruszają przepisy WKF, podlegać będą karze grzywny i zawieszenia przez Komisarza WKF. O ile nie określono inaczej w umowie z Zawodnikiem, Organizator nie będzie zobligowany do wypełnienia umowy i będzie mógł zażądać odszkodowania od zawodnika nie spełniającego warunków i zapłacenia kosztów Zawodnika spełniającego warunki plus zwrotu pieniędzy wypłaconych z góry przez Organizatora.

Organizator, jednakże, zostanie zobowiązany do opłacenia kosztów Zawodnika spełniającego wymagania plus jakichkolwiek kosztów zapisanych w porozumieniu z tym Zawodnikiem i przewidzianych na wypadek anulowania walki.

Zawodnicy, którzy zostaną zdyskwalifikowani za rażące naruszenia zasad lub nieprofesjonalne działania, lub którzy zachowują się nieprawidłowo po walce, mogą podlegać takim samym karom według uznania Przedstawiciela WKF, za zgodą Komisarza WKF.

Zawieszenie Zawodników i/lub Trenerów.

Zawodnicy i Trenerzy, którzy są dyscyplinarnie zawieszani nie mogą uczestniczyć w dowolnej funkcji podczas zawodów na czas trwania ich zawieszenia. Nie mogą również przebywać w żadnej roli w szatni lub na pierwszych rzędach widowni.

Strój Zawodników i Sekundantów.

Wszyscy Zawodnicy muszą przy wejściu na ring mieć strój zatwierdzony przez Przedstawiciela WKF. Każdy Zawodnik, który stawi się w stroju uznanym za nieodpowiedni, może zostać ukarany grzywną przez Przedstawiciela WKF, i nie będzie mógł toczyć walki do momentu stawienia się w stroju zgodnym z przepisami. Zawodnicy nie mogą mieć ubranych żadnych butów, mężczyźni żadnych koszulek, nie można mieć szortów zapinanych na metalowe zamki, żadnych pierścionków ani innej biżuterii lub innych przedmiotów niż te, mogą zostać zużyte.

Ekwipunek Ochronny

a. Rękawice – standartowe (minimum 7 oz.)

Wszystkie rękawice muszą być profesjonalnej jakości i muszą być zatwierdzone przez Przedstawiciela WKF. Wszystkie rękawice muszą być wykonane w ten sposób, aby pasowały do rąk każdego Zawodnika, którego ręce mogą być nietypowe rozmiary. Marka i typ wszystkich rękawic musi być wcześniej zatwierdzony przez Przedstawiciela WKF. Wszystkie rękawice będą dostarczane Zawodnikom w kolorze czerwonym i niebieskim (lub rozróżnione czerwoną i niebieską taśmą) i wydane Zawodnikom w zależności od ich przypisanego koloru narożnika. Sędzia musi sprawdzić i zatwierdzić wszelkie taśmy używane na rękawicach. Jeśli rękawice były używane wcześniej, muszą one być całe, czyste i skontrolowane przez sędziego lub Przedstawiciela WKF czy spełniają warunki. Jeśli okaże się że rękawice nie spełniają warunków zostaną wymienione przed rozpoczęciem walki. Nr wybiciu zgrubnej lub skręcarce rękawiczek jest dozwolony. Rękawice porozbijane, pogrubione lub skręcone nie będą dozwolone.

b. Owijanie dłoni, stóp i kostek.

Ochrona dłoni jest dozwolona zgodnie z następującymi specyfikacjami: Zawodnicy, którzy chcą zawiązać swoje ręce są odpowiedzialni za swoją własną taśmę i bandaże. Gaza musi być miękka lub miękko-elastyczna i nie może być szersza niż 2 cm. Taśma musi być z miękkiego przylepnego typu i nie przewyższyć 2.5 cm szerokości. Jedno yardowa owinięta gaza i nie więcej niż dwa yardy taśmy są maksymalnymi długościami do owinięcia każdej dłoni. Żadne inne materiały, wliczając w to wcześniej zrobione okłady lub przekraczające wymagane długości nie są dozwolone. Gaza będzie tylko w celu ochrony ręki i jej ilość będzie skontrolowana przez Przedstawiciela WKF. Taśma będzie służyć tylko po to aby przytrzymać w miejscu gazę, i nie więcej niż jedna warstwa taśmy jest dozwolona na uderzającej powierzchni ręki i jedynie jedna może znajdować się między palcami.

Owijanie stóp / kostek nie jest obowiązkowe. Zawodnicy którzy chcą owinać swoje stopy / kostki są odpowiedzialni za swoje własne gazy i taśmy, lub mogą korzystać z zatwierdzonych kostki neoprenowych ściągaczy. Gaza musi być miękka lub miękko-elastyczna i nie może być szersza niż 2 cm. Taśma musi być z miękkiego przylepnego typu i nie przewyższyć 2.5 cm szerokości. Wykorzystanie ściągaczy na stopy jest zabronione. Przedstawiciel WKF przedstawiciela, lub osoba przez niego wyznaczona, powinna sprawdzić wszystkie osłonięte ręce i nogi / kostki.

c. Suspensory

Wszyscy mężczyźni i kobiety są zobowiązani do noszenia zatwierdzonych ochraniaczy krocza. Odpowiedni jest plastikowy kubek z athletic. Zaleca się używanie przez kobiety ochraniaczy piersi.

d. Ochraniacze szczęk

Wszyscy Zawodnicy muszą używać ochraniaczy szczęk. Każdy zawodnik musi mieć podczas walki rezerwowy ochraniacz szczęk przy ringu.

e. Ochraniacze goleni i stopy.

Ochraniacze goleni i stopy muszą być dostarczone przez Zawodnika. Muszą być profesjonalnej jakości i zostać zatwierdzone przez Przedstawiciela WKF. Ochraniacze goleni i stopy muszą być zrobione tak aby pasować dobrze do golenia i stopy i utrzymywać się dobrze podczas walki. Marka i typ wszystkich ochraniaczy goleni i stóp muszą być zatwierdzone z góry przez Przedstawiciela WKF. Ochraniacze goleni i stóp zawodnicy otrzymają w kolorach czerwonym i niebieskim (lub rozróżnione czerwoną i niebieską taśmą) i rozdane Zawodnikom zgodnie z ich przypisanym kolorem narożnikowym. Jeśli ochraniacze goleni i stopy

zostały użyte poprzednio, muszą być całe, czyste i skontrolowane przez Sędziego albo przez Przedstawiciela WKF. Jeśli wykazą jakieś nieprawidłowości muszą być zmienione przed walką.

Liczba Sekundantów i ich wygląd.

Każdy Zawodnik może mieć maksymalnie trzech Sekundantów a każdy z nich podczas asystowania Zawodnika musi nosić zatwierdzony przez WKF strój (z zastrzeżeniem zatwierdzenia przez Przedstawiciela WKF), musi przedstawiać czysty i schludny wygląd. Sekundant musi mieć zapewnione wiadra, taśmy, butelkę wody i inne urządzenia niezbędne do wykonywania jego funkcji. Sekundant nie może siedzieć, stać na lub być oparty ring lub siatkę oktagonu. Nie może w jakikolwiek sposób fizyczny lub werbalny zakłócać walki lub obowiązków Oficjeli. Sekundanci muszą pozostać w wyznaczonych obszarach przyznanych im przez Przedstawiciela WKF podczas walki. Przedstawiciel WKF może nakładać grzywny lub zdyskwalifikować zawodnika za nieodpowiednie i nieprofesjonalne zachowanie Sekundantów.

Poddanie Zawodnika przez rzucenie ręcznika

Menadżer lub Szef Sekundantów może rzucić ręcznik na ring w celu poddania swojego zawodnika.

Postępowanie podczas walk amatorskich

Maksymalnie dwie rundy, z których każda będzie miała czas maksymalnie trzech minut. W razie remisu po dwóch rundach będzie obowiązkowa jedna runda trwająca trzy minuty. Czas przerwy między rundami wynosi jedną (1) minutę.

Walka trwa do czasu gdy jeden z Zawodników się podda, jego Narożnik rzuci ręcznik, Sędzia zatrzymuje walkę, Lekarz zatrzymuje walkę albo upływa czas walki. Czas jest odmierzany przez cały czas, może być zatrzymany przez Sędziego w szczególnych wypadkach, takich jak awaria techniczna albo faul przeciwnika.

Instrukcje Sędziów Ringowych

Sędzia Ringowy przed rozpoczęciem walki, ustala z każdym Zawodnikiem nazwisko jego Szefa Obsługi i obarcza Szefa Obsługi odpowiedzialnością za zachowanie jego Asystenta podczas walki.

Bezpośrednio przed rozpoczęciem walki Sędzia wzywa Zawodników do środka ringu i zwraca się do nich po raz ostatni przed rozpoczęciem walki. Następnie Zawodnicy wracają do narożników i czekają na sygnał Sędziego do rozpoczęcia walki.

Sędzia Ringowy daje sygnał Sędziemu Czasowemu do rozpoczęcia walki.

Sędzia Ringowy nadzoruje walkę, i pilnuje aby były przestrzegane wszystkie zasady bezpieczeństwa i była toczona zgodnie z przepisami i czysto.

Dozwolone techniki ataku

a. dozwolone techniki podczas stójki

- uderzenia zamkniętą ręką w głowę i korpus, back fist po obrocie
- kopnięcia w głowę, korpus i nogi
- kopnięcia kolanami w głowę, korpus i nogi
- obalenia, rzuty, podcięcia
- walka w zwarciu stojąc
- duszenia
- dźwignie i klucze na rękę
- obracanie
- Spinning Back Fist

NOTA SPECJALNA:

Jeśli cios czy kopnięcie spowoduje knockdown, akcja nie będzie kontynuowana. Stojący Zawodnik nie będzie kontynuować ataku. Zamiast tego Sędzia rozpocznie liczenie do 10. Stojący Zawodnik musi udać się do neutralnego narożnika podczas liczenia. Sędzia zdecyduje, czy należy przerwać walkę przez KO / TKO lub ją nadal kontynuować.

b. dozwolone techniki podczas walki w parterze

- uderzenia zamkniętymi rękami w głowę, korpus i nogi
- Submissions (duszenia, klucze i dźwignie na rękę, tylko proste dźwignie na nogi)

c. niedozwolone techniki podczas stójki (faule)

- uderzenia łokciami
- frontalne kopnięcia w kolana
- deptanie stóp
- atak w pachwiny
- celowo uderzenia w tył głowy
- uderzenia w kręgosłup lub nerki
- szybkie przemieszczanie się do przodu gdy Przeciwnik jest podniesiony w celu zwiększenia szkód w wyniku rzutu
- rzuty na głowę lub szyję
- rzuty wspólne
- rzuty poza pole walki
- rzuty z użyciem chwytu za szyję
- trzymanie się lin lub klatki
- gryzienie, drapanie i wszystko co może być uważane za „brudną walkę”
- chwytanie lub trzymanie za strój lub ochraniacze
- Fish hooking

d. niedozwolone techniki podczas walki w parterze (faule)

- kopnięcia kolanami w głowę
- dźwignie na szyję
- kopnięcia piętą
- dźwignie na palce u rąk i nóg
- zaciskanie rąk na gardle
- wkładanie rąk do ust
- dźwignie na kręgosłup
- Hammer lock
- Fish hooks
- uderzenia w pachwiny
- uderzenia w kręgosłup
- rzuty poza pole walki
- gryzienie, drapanie i wszystko co może być uważane za „brudną walkę”
- chwytanie lub trzymanie za strój lub ochraniacze

9.5.4. Faule (inne niż wymienione powyżej)

a) Wykonanie technik, które według uznania Sędziego są faulami, lub mają intencje popełnienia faulu przez Zawodnika i w wyniku ich efektu działania są faulami, może powodować zatrzymanie czasu walki i otrzymanie ostrzeżenia, otrzymanie czasu na wypoczynek i / lub dyskwalifikację faulującego Zawodnika.

Wszystkie poniższe techniki, są kategorycznie zaliczane do technik niedozwolonych i będą potraktowane jako faule w wyniku swego działania:

1. UDERZANIE GŁOWĄ
2. ATAK PALCAMI NA OCZY
3. GRYZIENIE
4. CIĄgniĘCIE ZA WŁOSY
5. FISH-HOOKING
6. JAKIKOLWIEK ATAK NA PACHWINY
7. WKŁADANIA PALCÓW W OTWORY CIAŁA LUB PRÓBA CIĘCIA PALCAMI
8. MAŁA MANIPULACJA STAWOWA / DŻWIGNIA NA PALEC
9. UDERZENIA NA KRĘGOSŁUP ALBO POTYLICĘ
10. UDERZENIA ŁOKCIEM ALBO PRZEDRAMIENIEM
11. KOPNIĘCIA KOLANEM W GŁOWĘ
12. KOPNIĘCIA FRONTALNE NA KOLANA
13. ZAHACZENIA PIĘTĄ
14. DŻWIGNIE NA KRĘGOSŁUP
15. DŻWIGNIE NA SZYJĘ
16. NADMIERNE TRZASKANIE
17. NADEPNIĘCIA STÓP
18. RZUTY PRZECIWKO STAWOM
19. UDERZENIA NA GARDŁA ALBO ŁAPANIE TCHAWICY
20. DRAPANIE, PRZEKRĘCANIE ALBO ŁAPANIE CIAŁA
21. ŁAPANIE ZA OBOJCZYK
22. UDERZANIE W GŁOWĘ LEŻĄCEGO PRZECIWNIKA KTÓRY ZOSTAŁ POWALONY W WYNIKU NOKAUTUJĄCEGO UDERZENIA
23. ŚCIGANIE PRZECIWNIKA NA ZIEMI KTÓRY ZOSTAŁ POWALONY W WYNIKU NOKAUTUJĄCEGO UDERZENIA
24. DEPTANIE LEŻĄCEGO PRZECIWNIKA
25. UDERZENIA W NERKI
26. TARCIE GŁOWĄ LUB SZYJĄ PRZECIWNIKA PO PŁÓTNIE
27. POPYCHANIE ALBO WYRZUCANIE PRZECIWNIKA Z RINGU

28. CHWYTANIE PRZECIWNIKA ZA SPODENKI LUB RĘKAWICE
29. PLUCIE
30. JAKIEKOLWIEK NIESPORTOWE ZACHOWANIE, KTÓRE POWODUJE URAZ
31. PRZYTRZYMYWANIE SIĘ ZA LINY LUB SIATKĘ
32. STOSOWANIE OBELŻYWEGO JĘZYKA
33. ATAKOWANIE PODCZAS PRZERWANIA WALKI
34. ATAKOWANIE PRZECIWNIKA PODCZAS GDY JEST POD OPIEKĄ SĘDZIEGO
35. ATAKOWANIE PO GONGU
36. RAŻĄCO LEKCEWAŻĄC INSTRUKCJE SĘDZIEGO
37. LĘK, WLICZAJĄC W TO UNIKANIE KONTAKTU, POZBYWANIE SIĘ SWOJEGO OCHRANIACZA SZCZĘKI, UDAWANIE URAZU
38. INGERENCJA SEKUNDANTÓW Z NAROŻNIKA

Faule powodują odliczenie punktu przez oficjalnego Sędziego Podliczający Punkty (Scorekeeper) prowadzącego punktację od ilości zdobytych punktów faulującego. (Sędziowie powinni robić adnotacje sytuacji w których odjęto punkt przez Sędziego Ringowego, dla każdej rundy) tylko Sędzia Ringowy może zakwalifikować czyn jako faul. Jeśli Sędzia Ringowy nie uzna techniki jako faulu, Sędziowie Punktowi nie mogą dokonać tej oceny samodzielnie. Sfaulowany Zawodnik ma trzy minuty aby dojść do siebie.

Jeśli faul jest uznany:

Sędzia Ringowy zatrzyma czas.

Sędzia Ringowy sprawdzi stan sfaulowanego zawodnika i jego bezpieczeństwo.

Sędzia Ringowy wtedy uzna technikę jako faul przez Zawodnika który ją wykonał, odliczy punkty i powiadomi Sekundantów w narożniku, Sędziów Punktowych i oficjalnego Sędziego Prowadzącego Punktację (Scorekeeper)

Jeśli dolny z Zawodników sfauluje, o górny nie będzie ranny, walka będzie trwać. Jeśli górny Zawodnik poniesie uraz, otrzyma on czas na powrót do zdrowia a następnie walka będzie kontynuowana w tej samej pozycji co przed faulem.

NOTE:

Zawodnik, który wykonuje faulujące techniki, które są uznane za złośliwe (z celem spowodowania większego urazu i są poza zakresem zastosowania do przyjęcia podczas walki), może być pociągnięty do opłacenia kosztów i wydatków związanych z odzyskaniem zdrowia przez Zawodnika, który odniósł uraz w wyniku tej faulującej techniki.

Zatrzymanie walki w wyniku faulowania

Jeżeli Sędzia Ringowy stwierdzi, że sfaulowany Zawodnik potrzebuje czasu, aby podjąć ponownie walkę, może przerwać walkę (zatrzymać czas) i pozwolić poszkodowanemu Zawodnikowi w rozsądnym trwającym maksymalnie 3 minuty czasie odzyskać sprawność.

Pod koniec tego okresu Sędzia Ringowy i lekarz Ring zdecydują czy sfaulowany Zawodnik może kontynuować walkę, jeśli może, to walka będzie kontynuowana.

Rezultat faulu będzie się opierać się na następującej decyzji Sędziego Ringowego:

Jeśli Sędzia uzna, że faul był rzeczywiście popełniony przez jednego z Zawodników, i że sfaulowany Zawodnik nie przyczynił się do urazu (np. podczas zejścia do parteru i lądowania pachwiną na kolanie przeciwnika itp.), Sędzia może zdyskwalifikować faulującego Zawodnika i ogłosić zwycięzcą sfaulowanego. Jeśli Sędzia ustali, że sfaulowany Zawodnik był odpowiedzialny za własny uraz, Sędzia nie ukarze jego oponenta w jakikolwiek sposób.

W tym przypadku, jeśli Sędzia Ringowy albo Lekarz ustalą, że sfaulowany Zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki, przegra ją przez “nokaut techniczny”.

Jeśli Sędzia uzna że nie było winy żadnego z Zawodników (że uraz został spowodowany przez obydwoh Zawodników), Sędzia da czas zranionemu Zawodnikowi aby ten mógł ponownie podjąć walkę. Jeśli, pod koniec tego czasu Sędzia Ringowy albo Lekarz ustalą, że sfaulowany Zawodnik nie może kontynuować walki, wynik walki zostanie ogłoszony jako REMIS TECHNICZNY.

Jeśli uraz wydarzy się z powodu podejrzanego faulu, a Sędzia Ringowy nie był w stanie go zobaczyć, Sędzia może w dyskrekcji skonsultować się z Przedstawicielem ISKA, i ustalić czy była czyjaś wina.

Decyzja Sędziego Ringowego w sprawie faulów może być przy ringu unieważniona przy przez Przedstawiciela ISKA, jedynie w przypadku czystego błędu albo niewłaściwego interpretowania przepisów.

Osoby mogące zatrzymać walkę

Walkę mogą zatrzymać Sędzia Ringowy, Szef Obsługi Zawodnika, Lekarz albo sam Zawodnik. Sędzia Ringowy albo Lekarz mogą zatrzymać walkę w jakimkolwiek czasie jeśli ich zdaniem którykolwiek z Zawodników kontynuując walkę naraża się na ciężkie uszkodzenie ciała.

Jeśli obydwoj Zawodnicy znajdują się w takiej samej sytuacji, że dalsze kontynuowanie walki może spowodować dla nich ciężkie uszkodzenie ciała Sędzia Ringowy oznajmi wynik walki jako REMIS TECHNICZNY.

Zawodnik, który twierdzi, że nie jest zdolny do dalszej walki albo Zawodnik, którego Szef Obsługi rzuci ręcznik przegrywa walkę.

Naruszenie procedur walki

W każdym przypadku gdy Sędzia Ringowy uzna, że Zawodnicy nie konkurują uczciwie, że nokaut jest udawany, lub że faul został umówiony w celu zakończenia walki, nie dyskwalifikuje Zawodnika za popełnienie faulu ani nie zmienia decyzji.

Może zatrzymać walkę, uznać ją za zakończoną i wszcząć dochodzenie. Spiker informuje widzów, walka została zakończona z wynikiem "Brak decyzji" (NO DECISION).

Komisarz WKF będzie miał ostateczną decyzję w prawie zatwierdzenia decyzji Sędziego Ringowego w sprawie tej walki.

Zasady walki w parterze

Jeśli obydwoj Zawodnicy walczą w parterze i żaden z nich aktywnie nie pracuje aby zmienić swoją pozycję, zostaną rozdzieleni i podniesieni do stójki przez Sędziego Ringowego. Sędzia natychmiast wznowi atak w pozycji stojącej.

Jeśli jeden z Zawodników zejdzie do parteru a drugi Zawodnik nie chce podjąć z nim walki w parterze i poprawnie walczy w pozycji stojącej Sędzia może podnieść leżącego Zawodnika i wznówić walkę w stójce.

Ochraniacze zębów

Żaden Zawodnik nie może rozpocząć walki bez założonego ochraniacza zębów. W każdej sytuacji gdy ochraniacz wypadnie czy to w wyniku nokautu, czy prawidłowego ciosu, albo w jakiegokolwiek innej sytuacji łącznie z wypluciem ochraniacza przez Zawodnika, Sędzia Ringowy wstrzyma walkę i zaczeka aż Zawodnik ubierze go z powrotem.

Umyślne upuszczanie lub wypluwanie ochraniacza zostanie uznane jako faul „opóźnienie ataku” i zostanie stosowanie ukarane przez Sędziego.

Ochraniacz musi zmieniony w razie jego utraty. Wszyscy Zawodnicy muszą mieć przy ringu podczas swojej walki dwa ochraniacze na zęby.

Badania lekarskie i przepisy bezpieczeństwa

Czas badań

Badania fizyczne i oględziny Zawodników będą przeprowadzane przez Lekarza podczas ważenia o ile Lokalna Komisja WKF nie postanowiła inaczej.

Badania zarządzane przez WKF

Każdy Zawodnik, który uczestniczy w zawodach firmowanych przez WKF, musi na życzenie Przedstawiciela WKF przed lub po walce oddać próbkę krwi i/lub moczu do zbadania.

Zawodnik, który odmawia poddaniu się badaniu natychmiast zostanie zawieszony na okres określony przez WKF i będzie podlegał sankcji dyscyplinarnej.

Odrzucenia i raporty

Jeżeli którykolwiek z badanych zawodników zostanie uznany za niezdolnego do walki, musi zostać odrzucony, i niezwłocznie zgłoszony do Organizatora i Przedstawiciela

Raporty choroby

Ilekoć Zawodnik, z powodu kontuzji lub choroby, nie jest w stanie brać dalszego udziału w walce zapisanej w kontrakcie, on lub jego menedżer musi niezwłocznie zgłosić ten fakt do WKF. Zawodnik następnie przedstawia wynik badania przeprowadzonego przez lekarza wyznaczonego przez WKF. Opłatę za badanie lekarza ma być zapłacona przez Zawodnika lub Promotora, jeśli to na jego wniosek badanie zostało przeprowadzone.

Ciągła obecność lekarza i zespołu udzielania pierwszej pomocy

Aby zawody zostały usankcjonowane i zatwierdzone przez WKF musi być na nich obecny przynajmniej jeden Lekarz, posiadając M.D. albo równoznaczny stopień, i jeden zespół udzielania pierwszej pomocy z odpowiednim personelem i wyposażeniem.

Zalecane jest wykorzystanie dwóch Lekarzy przy ringu.

Zespół pierwszej pomocy musi obejmować pełen zestaw wyposażenia ratunkowego i znajdować się w środku albo w miejscu przyległym do wejścia budynku w którym organizowane jest wydarzenie.

Lekarz podczas walki musieć siedzieć przy najbliższym miejscu przy ringu. Nosze (z podparciem pleców i szyi), zbiornik tlenowy, i pojemniki z “ sztucznym lodem ”, powinny być ogólnie dostępne przy ringu. Żadna walka nie może być kontynuowana o ile Lekarz nie będzie na swoim miejscu. Lekarz nie może wyjść do czasu ogłoszenia werdyktu po walce finałowej. Musi być gotowy do udzielenia pomocy w razie jakiegokolwiek nagłego wypadku oraz udzielenia pomocy w razie wystąpienia niegroźnych urazów u walczących zawodników.

W żadnym wypadku Sekundanci Zawodników nie mogą wejść na ring albo zająć się Zawodnikiem podczas trwania walki (poza przerwami między rundami) Badania urazów na

ringu może przeprowadzić jedynie Lekarz. Lekarz Ringowy może kontrolować urazy, ale nie leczy rannych Zawodników w trakcie walki.

Raporty o urazach

Wszyscy Lekarze mają obowiązek zgłaszania wszelkich urazów, których Zawodnicy doznali podczas walki lub zwrócili się o udzielenie pomocy medycznej po walce. Jeśli Zawodnik został znokautowany lub doznał innego poważnego wypadku, czy to w ringu czy poza nim, nawet jeśli nie związanego z WKF, i był leczony przez jego osobistego lekarza lub został hospitalizowany, on i jego menadżer muszą niezwłocznie przedłożyć WKF pełny raport z leczenia.

Zawodnicy znokautowani

Zawodnicy, którzy zostali znokautowani muszą pozostać w pozycji leżącej aż do dojścia do siebie. Gdy Zawodnik ulegnie nokautowi, nikt nie może go dotknąć, z wyjątkiem oficjalnego Lekarza ringowego, który usunie jego ochraniacz zębów i osobiście jest obecny przy Zawodniku oraz skonsultuje się na temat wypadku z Szefem Obsługi narożnika znokautowanego zawodnika, który widział zdarzenie.

Jeśli Zawodnik Bokser doznał urazu, został znokautowany, albo uczestniczył w wyjątkowo morderczym ataku, albo doznał nokautu technicznego w wyniku czego została wydana decyzja przeciwko niemu przez Sędziego Ringowego, taki Zawodnik zostanie umieszczony na określony limit czasu na liście rekomendowanych do badania przez Lekarza WKF.

Zawodnik, który przegrywa walkę przez nokaut zostanie zawieszony od startów organizowanych przez WKF na minimum 30 dni. Zawodnik, który przegrywa walkę przez nokaut techniczny zostanie zawieszony na 30 dni lub dłużej, jeśli nie miał miejsca znaczny uraz głowy lub ciała.

Dopuszczenie do walk po okresie zawieszenia

Wszyscy Zawodnicy, którzy zostali odrzuceni podczas badań lekarskich będą zawieszani do czasu aż okaże się, że są zdolni do dalszej konkurencji. Wszyscy Zawodnicy zawieszani na 30 lub więcej dni aby zostać ponownie dopuszczeni do walki muszą przejść badania lekarskie inne niż jest wymagane w sposób określony przez WKF dla kwalifikacji fizycznych na zawody. Lekarz może wymagać innego postępowania, wskazane jest badanie elektroencefalogramem.

Postępowanie w przypadku zażywania narkotyków

Używanie przez Zawodników wszelkich substancji wymienionych jako nielegalne przez American American Association of Boxing Commissions, lub innych nielegalnych narkotyków, spowoduje dyskwalifikację zawodnika, nałożenie na niego kary i jego zawieszenie przez Komisarza WKF.

Oficjele Ringowi, Obsługa i ich obowiązki.

Oficjele Ringowi

Sędzia Ringowy, dwaj Sędziowie Czasowi, trzech Sędziów Punktowych, WKF Supervisor, lekarz, wszyscy muszą być zatwierdzeni przez WKF, aby zawody zostały sankcjonowane imprezy przez WKF. Wszyscy Oficjele WKF muszą mieć certyfikat WKF.

WKF wyznacza do każdej imprezy swojego Przedstawiciela, który będzie odpowiedzialny za wyznaczenie Oficjeli ringowych. Przedstawiciel WKF będzie współpracować z Organizatorem w przydziale Oficjeli

Ringowych, lecz ostateczna decyzja w zakresie selekcji i mianowania wszystkich Oficjeli Ringowych spoczywa w rękach Przedstawiciela WKF.

Ekwipunek Sędziego Czasowego

Organizator gwarantuje, niezbędny sprzęt dla Sędziego Czasowego, czy to za pośrednictwem dostawcy ringu / oktagonu czy za pośrednictwem Przedstawiciela WKF.

Obowiązki Sędziego Czasowego

Sędzia Czasowy będzie odmierzać czas podczas każdej walki, włączając i zatrzymując oficjalny zegar, w czasie przerw w walce zasygnalizowanych do niego przez Sędziego Ringowego.

Rodzaje wyników walki:

a) Poddanie przez:

- odklepanie
- słowne poddanie

b) Techniczny Nokaut (TKO) przez:

- zatrzymanie walki przez Sędziego Ringowego
- zatrzymanie walki przez Lekarza Ringowego
- zatrzymanie walki przez Narożnik

c) Nokaut (KO) w wyniku:

- niezdolności do walki (niemożności podniesienia się zawodnika z desek)

d) decyzja punktowa

- jednogłośnie werdykt - gdy wszyscy trzej sędziowie uznają za zwycięzcę tego samego zawodnika

- niejednogłośnie werdykt - gdy dwaj uznają za zwycięzcę jednego zawodnika i jeden z Sędziów jego przeciwnika.

- większością - gdy dwaj Sędziowie uznają za zwycięzcę jednego zawodnika a jeden z Sędziów przynajmniej remis

d) Remis (Draw)

- jednogłośnie - gdy wszyscy trzej Sędziowie uznają wynik walki jako remis

- większością - gdy dwaj Sędziowie przyznają remis

- rozłam – gdy wszyscy trzej Sędziowie przyznają różne werdykty

e) Dyskwalifikacja

f) Unieważnienie (Forfeit)

g) techniczny remis (Technical Draw)

h) techniczna decyzja (Technical Decision)

i) walka się nie odbyła (No contest)

System punktacji

Używając 10 punktowego systemu punktacji Sędziowie Punktowi muszą ustalić, kto jest zwycięzcą walki po każdej skończonej zaplanowanej rundzie. Zwycięzca rundy otrzymuje 10 punktów, przegrany 9 lub mniej poza nielicznymi sytuacjami kiedy wynik rundy to 10 – 10. W razie liczenia knockdown, odliczamy jeden punkt liczonemu Zawodnikowi.

Ogłaszanie wyniku.

Po zweryfikowaniu kart sędziowskich przez WKF Supervisor, podaje on wynik walki Spikerowi na Spikerskim Arkuszu Wyników “Announcer’s Final Result Sheet”. Spiker następnie informuje widzów o decyzji przez system nagłośnienia. Sędzia wskazuje zwycięzcę gdy Spiker podaje nazwisko zwycięzcy. W przypadku nokautu, technicznego nokautu, dyskwalifikacji lub unieważnienia, Spikera i Sędzia Ringowy oficjalnie wskazują zwycięzcę i podają czas, w którym trwała walka została zatrzymana. W przypadku remisu technicznego, spiker podaje czas, w którym trwała walka została zatrzymana i podaje szczegółowo publiczności charakter decyzji.

Zmiana decyzji

Decyzja wydana po zakończeniu jakiegokolwiek walki jest ostateczna, i nie może być zmieniona o ile Przedstawiciel WKF obecny na zawodach, albo później komisarz WKF, nie ustalą, że nie nastąpiło żadne z następujących naruszeń przepisów:

- wynik walki nie nastąpił w wyniku wcześniejszego porozumienia między zawodnikami
- nie nastąpiło czyste naruszenie zasad lub przepisów WKF mające wpływ na wynik walki
- Sędzia Ringowy nie pomylił narożników

Jeśli WKF Supervisor albo Komisarz WKF ustalą, że nastąpiło którykolwiek z wyżej wymienionych zdarzeń wynik walki może zostać zmieniony przez Przedstawiciela WKF albo Komisarz WKF.

Protesty

Wszystkie protesty odnośnie wyników zawodów mogą być zgłoszone jedynie przez protestującego Zawodnika i/lub jego Szefa Obsługi do Supervisora WKF przed końcem zawodów. Okoliczności protestu zostaną zapisane w raporcie Supervisora.

Wszystkie protesty muszą być otrzymane przez odpowiednie biuro WKF, na piśmie wraz z towarzyszącymi im zeznaniami, nie później niż 10 dni po omawianej walce. Żaden protest nie zostanie rozważony o ile nie będzie wniesiona odpowiednia opłata w wysokości 200 PLN.

Wszystkie decyzje Komisarza WKF są ostateczne. Standartowo dla usprawiedliwienia zmiany decyzji ważny jest “ czysty ” dowód, które ją by usprawiedliwił, albo “ czyste ” okoliczności w najlepszym interesie sportu. Jakiegokolwiek pytania w kwestii przepisów WKF powinny być kierowane do Supervisora WKF