

Stowarzyszenie Sportów i Sztuk Walki  
Kong Sao  
/Komitet Techniczny/  
wrzesień, 2015

**V. Regulamin walki Kong Sao Open Combat**

1. Uczestnicy
2. Sprzęt ochronny
  - a) obowiązkowy sprzęt ochronny
  - b) nieobowiązkowy (dodatkowy) sprzęt ochronny
3. Ubiór zawodnika
4. Mata do walki i komisja sędziowska
5. Czas trwania walki
6. Trener
7. Zwycięzca
8. Kategorie wagowe
9. Wiek zawodników
10. System punktacji
  - a) dozwolone techniki i punktacja
  - b) zabronione techniki
11. Ostrzeżenia
12. Dyskwalifikacja.



## V. REGULAMIN WALKI KONG SAO OPEN COMBAT

### 1. Uczestnicy.

- zawodnicy muszą posiadać:
- obowiązkowe ubezpieczenie NNW- do okazania przy rejestracji.
- dokument tożsamości ze zdjęciem
- potwierdzenie wpłaty (przelew) opłaty startowej
- aktualne badania lekarskie potwierdzone przez lekarza sportowego. Zaświadczenia wystawione przez innych lekarzy nie będą honorowane!

### 2. Sprzęt ochronny:

#### a) obowiązkowy sprzęt ochronny:

- ochraniacz szczęki,
  - suspensor,
  - miękkie - półotwarte rękawice /zgodne ze wzorcem/
  - miękkie ochraniacze piszczeli.
- Sprzęt ochronny musi być sprawdzony i zatwierdzony przez sędziego.

#### b) nieobowiązkowy (dodatkowy) sprzęt ochronny:

- kask
- bandażę lib taśmy na dłoń
- ochraniacz kolana
- ochraniacz stopy

### 3. Ubiór zawodnika:

- krótkie lub długie spodnie, koszulka, t-shirt (powinien być obcisły) lub bez koszulki.
  - zawodnicy walczą bez obuwia.
- Zabrania się noszenia wszelkiego rodzaju biżuterii: łańcuszków, wisiorków, kolczyków.

### 4. Mata do walki i komisja sędziowska:

- wymiary maty 6x6 m.
- jeden sędzia matowy
- dwóch sędziów bocznych
- jeden lub dwóch sędziów stolikowych (czasowy i sekretarz maty)

### 5. Czas trwania walki:

Walka składa się z 2 rund trwających 3 minuty z jednominutową przerwą. Jeżeli liczba zawodników jest większa dopuszcza się skrócenie czasu trwania rund. W czasie walki zawodnik ma 30 sek. na wyleczenie urazu, jeśli ten czas zostanie przekroczony, przegrywa walkę. W przypadku remisu sędzia dolicza dodatkową rundę.

### 6. Trener.

Zawodnikowi musi towarzyszyć trener. Jeśli trener nie będzie obecny, zawodnik przegrywa walkę. Trener musi posiadać ręcznik. Jeśli zapadnie decyzja o poddaniu walki, rzuca go na matę.

### 7. Zwycięzca.

- Zwycięzca walki zostaje wyłoniony poprzez:
- większą liczbę punktów,
  - nokaut,

- niezdolność do walki,
  - rzucenie przez trenera przeciwnika ręcznika na matę,
  - poddanie techniczne (sędzia ma prawo przerwać walkę jeśli widzi, że technika jest założona prawidłowo i istnieje możliwość kontuzji),
  - trzykrotne liczenie zawodnika,
  - odklepanie (poddanie walki przez zawodnika).
- Zwycięzcy walczą ze sobą aż do finałowych rozgrywek.

## 8. Kategorie wagowe.

a) mężczyźni:

- 60 kg, - 65kg, - 70 kg, - 76 kg, - 83 kg, - 91 kg, + 91 kg

kobiety:

-55kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, +70 kg

W przypadku zbyt małej liczby zawodników w jednej kategorii wagowej, za porozumieniem sędziów i zawodników, dopuszcza się połączenie kategorii wagowych.

## 9. Wiek zawodników.

Zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat.

## 10. System punktacji.

a) dozwolone techniki i punktacja:

**1 punkt:**

- uderzenie na głowę, uderzenie w tułów podczas walki w stójce,
- uderzenie pięścią w głowę podczas walki w parterze,
- kopnięcie w głowę, kopnięcie w tułów, kopnięcie w udo,
- kopnięcie kolanem w tułów lub w udo,
- seria uderzeń na korpus i udo w parterze,
- seria kopnięć w uda lub łydki zarówno leżącego jak i stojącego zawodnika,
- kopnięcie kolanem na korpus i udo podczas walki w parterze,
- pozycja boczna,
- pozycja 6/9,
- próba /założenie/techniki kończącej - dźwignia, duszenie itp.,
- rozbicie przeciwnika.

Aby przyznany został punkt, uderzenie lub kopnięcie musi być wyraźnie zaznaczone.

**2 punkty:**

- za sprowadzenie do parteru poprzez: podcięcie, obalenie, lub rzut, dosiad i zajście za plecy,

**b) zabronione techniki:**

- w czasie zapasów (walka w parterze) kopnięcia na głowę są zabronione,
- dźwignie skrętne na stawy,
- uderzenie łokciami we wszystkich formach,
- uderzenia głowa,
- wszystkie rzuty, po których przeciwnik ląduje na głowie,
- uderzenia kolanem w głowę,
- szczypanie, gryzienie, atakowanie oczu

- kopnięcie lub uderzenie w tylną część ciała,
- łapanie za krocze, krtań lub twarz,
- kopnięcie lub uderzenie w krocze
- dźwignie na kręgosłup i na mniej niż cztery stawy paliczkowe,
- rozbicie przeciwnika powyżej pasa,
- łapanie za odzież przeciwnika,
- wszelkie uderzenia w tył głowy.

### **11. Ostrzeżenia:**

dwa ostrzeżenia równają się 1 pkt karnemu, a każde następne to - 1 pkt.

### **12. Dyskwalifikacja.**

Dyskwalifikacja zawodnika następuje przez 3 punkty karne lub złośliwy faul wykonany ze szczególną premedytacją. Sędzia matowy może zdyskwalifikować zawodnika natychmiast. Zawodnicy zobowiązani są do walki fair-play oraz do wykonywania poleceń sędziego. Niestosowanie się do poleceń sędziego skutkuje dyskwalifikacją i odpowiedzialnością karną.

