

VII. REGULAMIN KONG SAO MIX-KUMITE

I. Przepisy ogólne

1. Celem Kong Sao Mix-Kumite jest zwycięstwo w walce. Walka dzieli się na 3 fazy.
 - **faza pierwsza** obejmuje kopnięcia i uderzenia zgodnie z przepisami Kong Sao semi contact.
 - **na fazę drugą** składają się rzuty, podcięcia i obalenia.
 - **faza trzecia** to walka w parterze.
 - w kategorii dzieci do 12 roku życia rozgrywana jest walka składająca się z drugiej i trzeciej fazy (faza 1 zostaje pominięta). W przypadku dogrywki zawodnicy wracają do drugiej fazy.
2. W przypadku remisu po trzech fazach, sędzia zarządza dogrywkę w formie fazy pierwszej. Walka trwa do momentu zdobycia przez zawodnika pierwszego punktu (dotyczy kategorii wiekowej juniorów oraz seniorów). **W przypadku braku rozstrzygnięcia walki po dogrywce w kategorii wiekowej dzieci do lat 12 sędziowie ogłaszają zwycięzcę poprzez wskazanie.**
3. Jeśli jeden z zawodników wygrał dwie pierwsze fazy, nie przystępują oni do rozgrywania fazy trzeciej. Walkę uznaje się za rozstrzygniętą na korzyść zawodnika posiadającego 2 duże punkty.
4. Komisja sędziowska składa się z 3 lub 5 sędziów. Sędzia punktuje każdą z trzech faz jednym dużym punktem.

II. Wyposażenie maty i stolika sędziowskiego

1. Organizator zawodów zapewnia czerwone i białe pasy lub opaski, zegar z funkcjami stopera, lizaki lub opaski (frotki) dla sędziów bocznych oraz materiały biurowe.
2. Konkurencja będzie odbywać się na macie o określonych przez organizatora rozmiarach.

III. Ubiór zawodnika

1. Ubiór zawodników powinien być adekwatny do prezentowanego stylu (karatega, judoga). Musi być schludny i czysty. Zabrania się podwijania rękawów i nogawek, stopy i dłonie powinny być odsłonięte. Noszenie biżuterii powoduje dyskwalifikację zawodnika. Podkoszulki pod kimonem są dozwolone. W celu upięcia długich włosów dozwolone są jedynie gumki. W fazie drugiej i trzeciej obowiązkowo judogi.
2. Sprzęt ochronny obowiązkowy w 1 fazie (szczegółowy opis w regulaminie semi conkakt) :
 - a) rękawice półotwarte 10 OZ,
 - b) ochraniacze na stopy,
 - c) suspensor,Dodatkowym, nieobowiązkowym sprzętem jest kask i miękki ochraniacz na golenie, ochraniacz na zęby.

3. Trener

Zawodnikowi musi towarzyszyć trener lub sekundant. Jeśli żaden z nich nie będzie obecny, zawodnik przegrywa walkę.

IV. Kategorie wiekowe i wagowe

Następuje podział zawodników ze względu na płeć i wiek i kategorie wagowe.

1. Rozróżnia się kategorie wiekowe (z podziałem na płeć):

- a) dziewczęta kategoria dzieci do 12 roku życia
- b) chłopcy kategoria dzieci do 12 roku życia
- d) dziewczęta kategoria juniorzy od 12 do 16 roku życia
- e) chłopcy kategoria juniorzy od 12 do 16 roku życia
- f) seniorki od 16 roku życia
- g) seniorzy od 16 roku życia

2. Kategorie wagowe:

dzieci : -25kg,-30kg,-35kg,-40kg, +40kg

juniorzy: -45kg,-50kg,-55kg,-60kg, -65 kg, +65kg

Seniorzy kobiety: -55kg,-60kg,-65kg,-70kg,-75kg, +75kg

Seniorzy mężczyźni: -65kg,-70kg,-75kg,-80kg,-85kg, -90kg, +90kg

V. Faza 1:

1. Podstawowym elementem, który bezwzględnie winien być przestrzegany przez zawodników jest ich bezpieczeństwo podczas walki.

Wszystkie werdykty wydawane są przez sędziego matowego.

2. W fazie pierwszej przyznawane są punkty dodatnie, ujemne oraz ostrzeżenia (z zaznaczeniem, że użyte techniki muszą być w duchu semi kontakt i nie mogą być technikami kończącymi, a ciosy proste muszą być z zaznaczone cofnięciem ręki po uderzeniu):

a) oceny dodatnie:

1 punkt

- techniki ręczne w dowolne dozwolone strefy,
- techniki nożne w środkową strefę (korpus),
- wejście w kontrolowaną technikę,

2 punkty

- techniki nożne wykonane w górną strefę (głowa),
- techniki nożne wykonane z wyskoku na środkową strefę (korpus)

b) ostrzeżenia: (przyznawane decyzją sędziego planszowego)

- atak na tył: nogi, kręgosłup, krtań, tył głowy (bez kontaktu),
- atak lub straszenie poniżej talii (bez kontaktu),
- odwracanie się tyłem do przeciwnika,
- udawanie kontuzji,
- świadome wyjście poza matę,
- pasywność, unikanie walki,
- obejmowanie, trzymanie bez akcji,
- techniki niekontrolowane (bez kontaktu),
- atakowanie niedozwoloną techniką (bez kontaktu),

c) punkty ujemne:

1 punkt ujemny (przyznany decyzją sędziego planszowego):

- rozmowa na macie,
- trzecie ostrzeżenie, lub drugie za to samo przewinienie,

1 punkt ujemny, (przyznany notami sędziów):

- atak z kontaktem: poniżej talii, na kręgosłup, krtań, tył głowy
- kontynuacja walki po komendzie STOP!
- atakowanie leżącego zawodnika,
- atak otwartą dłonią,
- techniki niekontrolowane,
- atakowanie niedozwoloną techniką,

- zbyt twardy kontakt,
- 2 punkty ujemne
- kontynuowanie po komendzie STOP! techniki, której konsekwencją jest punkt ujemny.

3. Fazę pierwszą wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobył trzy małe punkty, które równają się jednemu dużemu punktowi (za wygraną fazę). W przypadku upływu czasu decyduje przewaga punktowa.

4. W kwestiach spornych dotyczących rozstrzygnięć w fazie 1, decyzja sędziów zostanie podjęta w myśl przepisów regulaminu Kong Sao Semi contact (dotyczy tych przypadków, które nie zostały opisane w niniejszym regulaminie).

VI. Faza 2:

1. W fazie drugiej ocenie podlega wykonanie prawidłowego kontrolowanego rzutu (przeciwnik musi upaść na jedną łopatkę, plecy lub dwie nogi muszą zostać poderwane z maty), podcięcia lub obalenia. Zawodnik, który pierwszy wykona prawidłową technikę otrzymuje 1 duży punkt i automatycznie wygrywa 2 fazę.

2. W przypadku, gdy technika nie będzie wykonana prawidłowo (zawodnik źle upadnie) walka jest wznawiana.

3. Zabronione jest:

- wykonywanie rzutów, po których przeciwnik ląduje na głowie,
- szczypanie, gryzienie, atakowanie oczu i gardła,
- atak na krocze,
- wykonywanie uderzeń i kopnięć.

VII. Faza 3:

W fazie trzeciej ocenie podlega wykonanie techniki kończącej typu: duszenie, dźwignia prosta i trzymanie 10 sekundowe. **Sędzia prowadzący walkę może w dowolnym momencie odliczania przerwać je kończąc ją. Uzasadnieniem takiej decyzji prowadzącego walkę jest zagrożenie zdrowia spowodowane brakiem reakcji (odklepania) przez zawodnika, któremu założono technikę kończącą. Powyższe ma zastosowanie przede wszystkim w kategoriach dzieci i juniorów.**

Zawodnik, który wykona tę technikę i zmusi przeciwnika do odklepania wygrywa fazę trzecią i otrzymuje 1 duży punkt. Zawodnik będący w parterze musi mieć trzy punkty podparcia.

Zabronione jest:

- szczypanie, gryzienie, atakowanie oczu
- ucisk na grdykę
- dźwignię na małe stawy (np. palce u rąk lub nóg itp.)
- dźwignie skrętne na stopy
- rozbijanie przeciwnika o matę
- uderzenia i kopnięcia.

Podnoszenie przez kark jest zabronione i automatycznie prowadzi do dyskwalifikacji zawodnika.

Jeżeli zawodnik wychodzi poza matę otrzymuje ostrzeżenie. Każde kolejne wyjście poza matę jest równoznaczne z otrzymaniem punktu ujemnego.

VIII. Punktacja przy ocenie końcowej:

- ostrzeżenia oraz punkty ujemne nie są kasowane po każdej fazie, lecz obowiązują przez całą walkę.

- w pierwszej fazie punkty ujemne są uwzględniane przy ogłaszaniu jej zwycięzcy.

IX. Sposób walki:

Walkę prowadzi sędzia matowy.

1. Rozpoczęcie i zakończenie walki:

- sprawdzenie, czy zawodnicy mają regulaminowy sprzęt i ubiór,
 - podanie komendy lub sygnału do wejścia na matę,
 - podanie komendy lub sygnału do ukłonu w stronę stolika sędziowskiego, a także względem siebie,
 - upewnienie się, że sędziowie czasowi i punktowi są przygotowani do rozpoczęcia walki (zegar i tablice punktowe muszą być wyzerowane),
 - podanie komendy do rozpoczęcia walki,
 - po zakończonej walce: podanie komendy lub sygnału do złożenia ukłonu względem siebie oraz stolika sędziowskiego, podliczenie punktów i wskazanie zwycięzcy,
 - zwycięzcą zostaje zawodnik, który zgromadził większą ilość punktów.
- Zwycięzcą przez KO zostaje zawodnik, który przed upływem regulaminowego czasu walki pierwszy zdobył 3 punkty dodatnie (dot. fazy pierwszej).

2. Komendę do rozpoczęcia i zatrzymania walki podaje wyłącznie sędzia planszowy i tylko jego komenda jest obowiązująca.

Sędzia planszowy prowadzący walkę podaje komendę do zatrzymania walki STOP! Komenda musi być podana głośno i stanowczo. Po zatrzymaniu walki ze względu na punktowanie dodatnie lub ujemne, a także spowodowane przewinieniem jednego z zawodników karane ostrzeżeniem, sędzia matowy ogłasza werdykt.

Werdykt sędziego musi być natychmiast umieszczony na tablicy wyników.

3. Każdorazowo po komendzie STOP! sędzia czasowy zatrzymuje zegar.

Walkę przerywa się wyłącznie w n. wym. przypadkach:

- zakończenie regulaminowego czasu walki (sygnalizowane przez sędziego czasowego rzuceniem woreczka na środek maty),
- zakończenie walki przez KO (dot. fazy pierwszej),
- zawsze po stwierdzeniu przez sędziego, że jeden z zawodników zdobył punkt dodatni lub ujemny, albo zasłużył na ostrzeżenie,
- w przypadku doznania kontuzji przez jednego z zawodników, zauważenia uszkodzenia sprzętu do walki, potknięcia się lub przewrócenia jednego z zawodników,
- w uzasadnionych przypadkach w celu zaprowadzenia dyscypliny na macie lub w jej bezpośrednim sąsiedztwie,
- w przypadku zauważenia przez jednego z sędziów rażących nieprawidłowości (np. pomyłka na tablicy punktowej, itp.), w przypadkach naruszenia dyscypliny przez trenera
- stosowania zabronionych technik,
- kiedy zawodnik/zawodniczka nie może sam/a zakończyć walki odklepując w trakcie dzwigni lub duszenia.

X. Czas trwania walki.

Walka składa się z 3 faz trwających 1,5 minuty. Po fazie pierwszej zawodnicy zdejmują ochraniacze i walczą dalej nie schodząc z maty.

W przypadku kontuzji w czasie walki, zawodnik ma 60 sek. na wyleczenie urazu, jeśli ten czas zostanie przekroczony, przegrywa.

XI. Dyskwalifikacja decyzją sędziego planszowego

- trzeci punkt ujemny,
- full kontakt,
- utrata ducha walki i brak samokontroli,

- spowodowanie nokautu lub kontuzji uniemożliwiającej dalszą walkę,
- okazywanie lekceważenia przeciwnikowi lub sędziom,
- noszenie biżuterii na macie,
- zbyt długie paznokcie u stóp lub rąk,
- powtarzające się ignorowanie poleceń sędziego planszowego,
- widoczny stan po użyciu alkoholu lub narkotyków,
- przystąpienie do walki bez wymaganych ochraniaczy,
- nie przystąpienie do walki po trzecim wezwaniu.

