

PRZEPIS GLADIATOR ARENA 3
MIEJSCE WALK:

KLATKA

KATEGORIE WAGOWE:

61,66 ,70,77, 84, 93, open

RUNDY:

amatorsko : 2x4 min

3x5 min.

z przerwą 1 min.

ZASADY:

DOZWOLONE:

- uderzenia na głowę w stójce jak i w parterze
- uderzenia kolankiem na głowę (stójka) oraz parter (tułów)(w przypadku walk amatorskich **brak kolan na głowę**)
 - różnego rodzaju dźwignie, duszenia
 - rzuty jak i sprowadzenia do parteru zgodne z przepisami
 - kopnięcia na - całe ciało prócz głowy w parterze
- obuwi zapaśnicze (w przypadku walki w obuwiu zapaśniczym zakaz kopania na głowę)

-walkę można wygrać przez:

^Podanie- zawodnik odklepuje minimum dwa razy w matę lub ciało przeciwnika lub werbalnie(okrzyk).Sędzia może przerwać walkę, jeśli widzi, że technika kończąca jest założona precyzyjnie, ale zawodnik nie chce się poddać i to zagraża jego zdrowiu

^Decyzja:, Kiedy czas trwania walki został zakończony, sędziowie sumują punkty i ogłaszają zwycięzcę

^TKO- zawodnik wyraźnie jest oszołomiony i sędzia podejmuje decyzję o przerwaniu walki, rzucenie rękawiczek przez narożnik, sędzia przerywa walkę z powodu urazu zawodnika, lub z powodu jego braku chęci do kontynuowania walki

^KO

^Dyskwalifikacja-, Kiedy zawodnik fauluje 3 razy automatycznie jest zdyskwalifikowany lub faul jest złośliwy I wykonany ze szczególną premedytacją, zawodnik może zostać zdyskwalifikowany natychmiast.

Niedozwolone:

1.

- bez łokci w stójce i parterze
 - uderzenia głową
 - wylupywanie oczu
- gryzienie lub plucie na przeciwnika
 - ciągnięcie za włosy
- wkładanie palców do ust przeciwnika
 - uderzenia w krocze
- celowe wkładanie palców w otwory ciała przeciwnika
- dźwignie na mniejsze stawy (np. palce)
 - dźwignie na kręgosłup
 - ciosy w kręgosłup lub tył głowy
 - uderzenia w gardło
- szczypanie i łapanie za obojczyk
- kopanie w głowę przeciwnika będącego w parterze
- uderzanie kolanem w głowę przeciwnika będącego w parterze
- zakazane jest używanie stompów ("deptanie" przeciwnika będącego w parterze)
 - używanie obraźliwego języka w obszarze walki
 - atakowanie przeciwnika podczas przerwy
- atakowanie przeciwnika, który w danym momencie jest pod opieką arbitra
- unikanie walki (unikanie kontaktu, wypluwanie ochraniacza, symulowanie kontuzji)
 - ingerencja/przeszkadzanie ze strony sekundantów
 - wyrzucanie przeciwnika z obszaru walki
 - rażące niestosowanie się do poleceń arbitra

2. Dyskwalifikacja następuje po tym jak zawodnik wykona kombinację trzech fauli z pt. 1, lub, kiedy arbiter zadecyduje o tym, że faul był zamierzony i szczególnie rażący, natomiast po 2-wóch ostrzeżeniach następuje odjęcie punktu.

3. Skutkiem faulu jest odjęcie punktu.

4. Tylko arbiter może wskazywać na faul. Jeśli arbiter nie wskaże na faul to sędziowie nie mogą sami decydować o faulu i brać go pod uwagę w punktacji.

5. Sfaulowanemu zawodnikowi przysługuje do 5 min. przerwy na dojście do siebie.

6. Jeśli zostanie popełniony faul to arbiter powinien:

- poprosić o czas
- sprawdzić stan zdrowia sfaulowanego zawodnika
- poinformować przeciwnika o tym, że wykonał faul, odebrać mu punkty i powiadomić sekundantów z obu narożników oraz sędziów.

7. Jeśli zawodnik z dołu popełni faul, to dopóki zawodnik na górze nie dozna obrażeń, walka jest kontynuowana, aby nie zmarnować jego dominującej pozycji. (Tzw. "przywilej korzyści")

- arbiter powinien upomnieć zawodnika na dole
- po zakończeniu rundy arbiter powinien odnotować faul, poinformować o nim sekundantów z obu narożników oraz sędziów

- arbiter może zatrzymać walkę, jeśli faul jest wyjątkowo drastyczny. Za tak rażący faul zawodnik powinien zostać zdyskwalifikowany.

8. Zakaz bandaży na nadgarstkach(wytłumaczone zostanie na odprawie)

Wymagania co do zawodników:

- każdy zawodnik powinien być ubezpieczony we własnym zakresie od nieszczęśliwych wypadków (NNW)
 - posiadania badania lekarskie zezwalające na walkę MMA
 - posiadać ochraniacz na szczękę i genitalia
 - rękawice zapewnia organizator
- w przypadku walka amatorskich , zawodnik powinien posiadać własne ochraniacze na golenie (piszczele)
- **jeżeli z dane klubu startuje 2 zawodników lub więcej , zawodnik może mieć 3 sekundantów ale tylko dwóch może wyjść do walki**