



Reguli de Freestyle K1-Light

Cuprins

Art. 1. Definiție

Art. 2. Cântar

Art. 3. Echipamente

Art. 3.1 Echipament de protecție

Art. 3.2 Echipament de lupta

Art. 4. Regulile luptei

Art. 5. Atributiile arbitrului central în timpul luptei

Art. 6. Zonele de lovire legale

Art. 7. Zonele de lovire ilegale. Tehnici și comportamente interzise.

Art. 8. Tehnicile legale

Art. 9. Criteriile de punctare

Art. 9.1 Punctaje

Art. 9.2 Sistemul de punctare folosind tabele electronice

Art. 9.3 Sistemul de punctare folosind clickere

Art. 9.4 În caz de egalitate

Art. 9.5 Minus puncte

Art. 9.6 Decizii

Art. 9.7 Schimbarea unei decizii

Art. 9.8 Acordarea punctajelor

Art. 10. Încălcările regulamentului

Art. 11. Penalități (Avertismente, Descalificări și leșiri)

Art. 11.1 Avertismente

Art. 11.2 leșiri

Art. 11.3 Descalificari

Art. 12. Numărul loviturilor de picior sau celor specifice formei de (genunchi) per rundă

luptă

Art. 13. Semnele făcute cu mâna

Art. 14. Meciul

Art. 15. Oficialii (Judecătorii, Arbitrul de centru)

Art. 15.1 Judecătorii

Art. 15.2 Arbitrul de centru

Art. 15.2.1 Atribuțiile arbitrului de centru

Art. 16. Accidentări

Art. 17. Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H și a accidentărilor

Art. 17.1 Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H

Art. 17.2 Procedura urmată în cazul accidentărilor în general

Art. 18. Atingerea mânușilor

Art. 19. Reguli pentru numărarea sportivului (knock-down)

Art. 20. Utilizarea drogurilor

Art. 21. Indicație

Art. 1. Definiție

Freestyle K-1 light contact reprezintă o formă de luptă continuă în care se folosesc tehnici din full contact, foarte bine controlate, ce vor atinge ținte permise cu forta

rezonabila. Se va pune în mod egal accentul pe lovituri de pumn, lovituri de picior cat și de genunchi.

Sportivii pot lovi la nivel superior, mediu și inferior (low kick) dar nu mai jos de genunchi cu exceptia gleznelor (botosel) la secerari. Sportivii se luptă în continuu până la comanda STOP sau DESPĂRȚIȚI-VĂ (eng. BREAK) a arbitrului de centru. Meciul va avea o durată de timp prestabilită. Arbitrul de centru nu judecă luptătorii, rolul său este de a avea grijă de sănătatea și siguranța luptătorilor și se asigură că aceștia respectă regulamentul. Trei judecători vor arbitra folosind clickere sau sistemul electronic de punctaj (acolo unde există). Câștigător va fi luptătorul care va acumula cele mai multe puncte la sfârșitul meciului.

NOTĂ: Tinta o reprezinta zonele de lovire legale situate la nivel superior, mediu și inferior (deasupra genunchiului) precum și laba piciorului pentru secerari.

Art. 2. Cântar

În timpul Cupelor Mondiale, campionatelor mondiale și europene cât și în competițiile internaționale se vor respecta următoarele:

- ❑ Fiecare luptător va fi cântărit oficial o singură dată, CU EXCEPȚIA FAPTULUI CÂND COMITETUL DIRECTORILOR DECIDE ALTFEL, CAZ ÎN CARE OFICIALII FRFK & WFKO VOR ANUNȚA CU MULT TIMP ÎNAINTE TOȚI MEMBRII DE ACEASTĂ SCHIMBARE.
- ❑ Greutatea înregistrată cu această ocazie este definitivă. Este permis totuși, ca un reprezentant al unei țări unde un luptător nu s-a încadrat la categoria lui în timpul cântăririi oficiale, să îl mute la o categorie corespunzătoare, cu condiția ca țara respectivă să aibă un loc liber la acea categorie și să nu se fi terminat cântarul. Este de asemenea permis pentru toate țările, să înlocuiască un luptător cu un altul, înainte de sfârșitul primei cântăriri și verificări medicale, cu condiția ca pentru fiecare competiție unde sunt permise înlocuiri, sportivul în cauză să fi fost înregistrat ca rezervă, sau ca participant în orice altă categorie.
- ❑ Pentru alte detalii cu privire la cântar, verifică Regulamentul General FRFK & WFKO.

În timpul competițiilor nationale se vor respecta următoarele:

Pentru eficiență sporită, cântărirea sportivilor se realizează la club, de fiecare antrenor în parte, urmând ca acesta să declare pe propria răspundere că sportivul este

încadrat corect în limitele categoriei de greutate. Antrenorul este responsabil pentru greutatea **declarată și reală** a sportivilor sai. Înaintea începerii meciului, antrenorii sau oficialii federației pot cere proba cântarului dacă se consideră că adversarul este în afara limitelor categoriei. Ambii sportivi se vor urca pe cântar pentru a fi verificată greutatea acestora. Sportivul care depășește limita superioară a categoriei de greutate este descalificat.

Notă 1:

*În timpul competiției **nu este admisă depășirea limitei maxime** a categoriei de greutate!*

Notă 2:

*Cântărirea se face pe cântarul oficial al federației. Vă recomandăm să țineți cont de eventualele **diferențe** dintre aparatele de măsurare a greutății.*

Notă 3: Oficialii Federației vor putea face verificări aleatorii ale sportivilor înscrși în concurs.

Exemplu:

Categoria: -50 Kg.

Sportivul va avea o greutate cuprinsă între 45,00 kg și 49.99 kg.

Dacă sportivul are greutatea de **50,00 Kg**, acesta va concura la categoria **-55 Kg**.

Dacă sportivul are greutatea de **45,00 Kg**, acesta poate concura la categoria **-50 Kg**.

Dacă sportivul are greutatea de **44,99 Kg**, acesta va concura la categoria **-45 Kg**.

Art. 3 Echipamente

Art 3.1 Echipament de protecție

❑ cască – fără protecție facială, fără pometii acoperiti;

❑ proteză dentară (gutiera);

❑ **Notă:** - sportivii ce poarta aparat dentar trebuie sa aiba aprobarea medicului stomatolog

- aparat dentar maxilar sus – gutiera sus

- aparat dentar maxilar jos – gutiera sus și jos (dubla)

- aparat dentar maxilar sus și jos – gutiera sus și jos (dubla)

? Protecție de sâni (doar pentru luptători de sex feminin)

Notă: fetele mici care au sâni vizibil dezvoltați, trebuie să poarte protecție de sâni

? mănuși de kickboxing:

- 5-10 ani doar 8 oz;

- 11 ani + doar 10 oz

Notă: manusa nu poate fi cu prindere in șiret, cu degetul mare nelipit de corpul manuşii, strânsă cu alte improvizații etc

? feșe (bandaje pentru încheietura mainii);

Notă: acestea pot fi bandaje simple, tip orteza, tip orteza cu bandaj/feșe

? protecție inghinală (scoică) - **obligatorie pentru băieți și fete;**

? tibiere cu inștep;

Art 3.2 Echipament de luptă

? tricou de arte marțiale, cu mâneci scurte, rotund la baza gâtului;

? short de kickboxing.

Atenție:

? fără buzunare la pantaloni

? shortul de MMA nu este admis

? shortul de thai boxing nu este admis;

? shortul obișnuit este interzis;

? fără centură de grad

? mănușa nu poate fi cu prindere in șiret, cu degetul mare nelipit de corpul mănușii, strânsă cu altfel de invenții.

Art. 4 Regulile luptei

Lupta în sistem Freestyle K1-Light presupune atingerea unor tinte aflate la nivel superior, mediu și inferior, dar nu mai jos de genunchi, cu excepția secerarilor care se fac la nivelul gleznei / botoselului, cu lovituri clare, precise, cu forță controlată.

Sportivii vor fi invitați de către central pe tatami. La intrarea sportivilor pe suprafața de luptă aceștia vor fi verificați dacă echipamentul de luptă este corespunzător. Luptătorii vor intra pe tatami și își vor atinge mânușile la comanda ATINGEȚI MĂNUȘILE (eng. TOUCH GLOVES). Apoi se vor retrage puțin, vor intra în poziția de luptă și vor aștepta comanda "LUPTĂ" (eng. FIGHT) a arbitrului.

Timpul se va opri doar la comanda arbitrului central, atunci când acesta va striga "STOP TIMP / STOP TIME" și se va uita spre masa oficială și va gesticula specific. Timpul nu se va opri la acordarea punctelor. Arbitrul de centru are voie să se adreseze luptătorilor în timpul meciului doar pentru a corecta abateri minore și fără a opri lupta.

Un luptător poate să aibă 1 (unu) sau maxim 2 (doi) antrenori în colțul său în timpul meciului. Amândoi trebuie să rămână pe scaunul antrenorului pe tot parcursul meciului. Niciun antrenor nu are voie să intre pe suprafața de luptă în timpul meciului. Dacă un antrenor dorește să interacționeze cu arbitrul de centru în timpul meciului, va ridica mâna semnaland faptul că are ceva de comentat etc. Niciun antrenor nu are voie să facă remarci vis-a-vis de arbitrul de centru sau de judecători. Antrenorii nu pot face remarci despre tehnicile punctate sau nepunctate.

Numai arbitrul de centru poate opri timpul. Un luptător poate cere oprirea cronometrului pentru a-și aranja echipamentul sau pentru a verifica o accidentare ridicând bratul în aer astfel încât arbitrul central să poată să îl vadă și să oprească lupta. Arbitrul de centru nu trebuie să oprească meciul dacă este de părere că acest lucru dezavantajează celălalt sportiv. Oprirea timpului se va face cât mai rar posibil.

Dacă arbitrul de centru este de părere că un luptător folosește opririle pentru a se odihni sau a-l împiedica pe adversar să puncteze, se va da o avertizare. Dacă sportivul continuă cu un astfel de comportament acesta poate primi o penalizare cu pierdere de puncte sau poate fi descalificat pentru întârzierea meciului și / sau refuzul de a lupta. Deciziile se vor lua între arbitrul de centru și arbitrii judecatori.

Dacă o lovitură de picior, de genunchi sau de pumn este blocată sau atinge blocajul, este slabă ca forță, stearsă, deviata, aceasta nu este punctată.

NOTA:

NU este permisă intrarea pe suprafața de luptă a sportivilor cu lantcuri la gât,

inele, cercei, piercing

Art. 5 Atributiile arbitrului central în timpul luptei

Arbitrul central are puterea să:

- ❑ În Freestyle K1 light arbitrul central poate lua decizii singur;
- ❑ poate sa oprească lupta în orice moment din motive de siguranță și sănătate;
- ❑ poate opri lupta în orice moment în cazul în care consideră că un luptător este superior tehnic dar numai dupa ce trece suficient timp pentru a se forma o opinie clara și se discuta cu arbitrii judecatori;
- ❑ oprește lupta în orice moment dacă este de părere că unul dintre luptători a primit o lovitură neregulamentară sau dacă este rănit sau în cazul în care consideră că nu mai poate continua să lupte;
- ❑ oprește lupta în orice moment dacă un sportiv are un comportament nesportiv; în acest caz, el poate să descalifice sportivul respectiv direct sau după consultarea cu judecatorii;
- ❑ avertizează un sportiv și oprește meciul pentru a acorda un minus punct sau un avertisment unui luptător care a încălcat regulamentul;
- ❑ descalifică un antrenor sau un secund care a încălcat regulamentul;
- ❑ avertizeaza, penalizeaza sau descalifica un antrenor sau secund care contesta comenzile arbitrului central într-un mod vehement, necivilizat, nesportiv etc;

NOTA: daca un antrenor doreste să interacționeze cu arbitrul de centru in timpul meciului, va ridica mana semnaland faptul ca are ceva de comentat etc

- ❑ descalifică, cu sau fără avertisment, un luptător care a încălcat regulamentul, în funcție de gravitatea faptei; poate face acest lucru și fara consultarea arbitrilor judecatori daca greseala este grava;
- ❑ poate decide asupra unei măsuri care nu este prevăzută în regulament atâta timp cât acest lucru este aplicabil sau compatibil cu lupta care are loc în acel moment;
- ❑ dacă un luptător încalcă regulamentul, dar nu merită neapărat o descalificare, arbitrul de centru trebuie să oprească meciul și să acorde un avertisment luptătorului. Înainte de avertisment, el trebuie să ceară luptătorilor să oprească meciul. Avertismentul trebuie să fie dat clar, pentru ca luptătorul să înțeleagă exact motivul pentru care a fost penalizat. Arbitrul de centru trebuie să semnaleze fiecărui judecător acea penalizare și

să arate luptătorul în cauză și va urmări să fie afișată și pe tabela. După acordarea avertismentului, arbitrul dă comanda reînceperii luptei;

- ❓ arbitrul de centru poate atenționa un luptător în timpul luptei; pentru a face acest lucru, nu este nevoie să oprească meciul și poate mustra luptătorul în timpul acesteia pentru abateri minore;
- ❓ poate să oprească lupta oricând dacă unul dintre luptători a primit o lovitură ilegală, este rănit sau dacă arbitrul central consideră că luptătorul nu mai poate continua;
- ❓ poate să avertizeze un luptător sau să oprească lupta și să penalizeze un luptător pentru orice greșeală;
- ❓ interacționează cu echipa medicală
- ❓ alte situații

Comenzile date de arbitrul central

ATINGEȚI MĂNUȘILE (eng. TOUCH GLOVES)

- ❓ la fiecare început de meci
 - Dacă în timpul atingerii mănușilor un sportiv atacă cu scopul de a puncta, acest lucru se penalizează cu 2 avertismente oficiale și i se va scădea 1 punct deoarece nu luptă fair-play.
 - Dacă sportivii doresc să își atingă mănușile și la început de repriza sau ca scuză pentru o acțiune neregulamentară acest lucru nu va fi penalizat.

TIMP (formând litera T cu mâinile) (eng TIME)

- ❓ folosit la fiecare început de repriza și adresat mesei de cronometraj sau după o întrerupere a luptei

STOP TIMP (formând litera T cu mâinile) (eng STOP TIME)

- ❓ Arbitrul de centru va da comanda STOP TIMP în următoarele situații:
 - Când acordă avertismente unui luptător (al cărui adversar trebuie să se ducă imediat în colțul neutru). Arbitrul trebuie să explice motivul pentru care avertizează un luptător;
 - Atunci când un luptător cere oprirea timpului prin ridicarea mâinii drepte (adversarul său trebuie să se ducă imediat în colțul neutru);

- Când arbitrul de centru observă că este necesar ca un luptător să-și corecteze echipamentul (uniforma sau protecțiile);
- Când arbitrul de centru observă că un luptător s-a accidentat (timpul maxim pentru intervenția doctorului este de 2 minute per meci pentru toate categoriile de vârstă);
- alte situații în care este necesar ca timpul să fie oprit;

STOP

❓ Atunci când arbitrul cere luptătorilor să se oprească, indiferent de motiv

- La această comandă sportivii trebuie să oprească lupta imediat.

LUPTĂ (eng. FIGHT)

❓ Se folosește la fiecare început de repriza sau după ce timpul a fost oprit, indiferent de motiv

DESPĂRȚITI-VĂ (eng. BREAK)

❓ Se folosește pentru despărțirea (separarea) sportivilor aflați în clinchi, comanda la care fiecare luptător trebuie să facă un pas în spate înainte de a continua lupta.

Art. 6 Zonele de lovire legale

Pot fi atacate următoarele părți ale corpului, folosind tehnici legale:

▪ **Cap**

Față, laterale, barbă (upercut)

▪ **Trunchi**

Frontale, laterale

▪ **Picioare**

- coapsă – interiorul, exteriorul și spatele acesteia;

- nivelul labei piciorului pentru secerări

Art. 7 Zonele de lovire ilegale.

Tehnici și comportamente interzise.

Este interzis:

- ? Să lovești orice altă parte decât cele menționate în secțiunea 6
- ? Atacul cu forță excesivă sau cu rea intenție
- ? Lupta după comanda STOP sau după sfârșitul rundei
- ? parasirea suprafeței de luptă
- ? pașirea în afara suprafeței de luptă (ieșire)
- ? Să nu faci cel puțin un pas înapoi la comanda DESPĂRȚIȚI-VĂ (BREAK)
- ? Atacul asupra creștetului capului
- ? Căderea intenționată sau aruncarea la podea pentru a împiedica adversarul să puncteze
- ? Să atace spatele trunchiului (rinichi sau coloană)
- ? Să atace partea superioară a umerilor
- ? Atacul gâtului: față, spate, laterale
- ? Întoarcerea spatelui adversarului pentru a evita lupta (fuga)
- ? Toate tehnicile oarbe, necontrolate în general
- ? Atacul spatelui capului
- ? Atacul zonei inghinale
- ? Executarea de lovituri de picior la nivelul articulațiilor genunchiului și sub genunchi
- ? Să execute lovitură de picior prin întoarcere pe partea din față a coapsei
- ? Să lovească cu piciorul frontal (cu talpa în fata) și lateral la nivelul soldului
- ? Sa blocheze cu talpa în fata loviturile de picior
- ? Atacul cu cotul, tăișul mâinii, capul, degetul mare și umărul
- ? Atacul cu pumnii la nivelul picioarelor
- ? Atacul cu calcaiul indiferent de nivelul la care se lovește
- ? Să lovească din săritură pe spate (**somersault**)

- ❑ Lovitură de pumn prin întoarcere (**SPINNING BACK FIST și SPINNING HAMMER FIST ESTE INTERZIS**)
- ❑ placajele și orice altă tehnică din wrestling și aplecarea mai jos de bazinul adversarului
- ❑ Aruncarea
- ❑ Agățarea - ținerea adversarului în orice fel (de brat sau de picior)
- ❑ Atacul oponentului care este în cădere sau este deja la podea, de îndată ce o mână sau un genunchi atinge podeaua
- ❑ Ungerea cu ulei a feței și a corpului
- ❑ Unui luptător să scuie intenționat proteza dentară
- ❑ Atacul la podea

Un luptător nu poate ataca adversarul aflat la podea. Arbitrul central este responsabil cu oprirea imediată a meciului când unul din luptători atinge podeaua cu orice parte a corpului, alta decât talpa. Poate duce la minus puncte sau descalificare (judecătorii decid prin majoritate)

Pentru comportament nesportiv (insulte, gesturi etc) un luptător va fi avertizat o singură dată apoi procedura de penalizare și descalificare va fi urmată conform regulamentului. Totuși, în cazul comportamentului nesportiv grosolan, luptătorul poate primi minus 1(unu) punct pentru prima abatere, depinzând de severitatea abaterii sau descalificare directă.

Art. 8 Tehnicile legale

▪ **Lovituri de picior**

Frontale, laterale, în spate (spre înapoi), circulare, prin agățare (doar cu talpa), ascendente, prin balans (doar cu talpa), prin săritură, prin întoarcere, întoarcere din săritura.

▪ **Lovituri de pumn**

Toate loviturile din box

(SPINNING BACK FIST și SPINNING HAMMER FIST ESTE INTERZIS)

- **Clinciul**

Clinci cu o singura mână - maxim 3 secunde, timp în care este permis atacul cu o singură lovitură de genunchi la corp și este permis de asemenea să pui o mână în spatele capului sau corpului adversarului, fără să-i tragi capul sau corpul în jos.

➔ **Clinciul fără activitate după primele 3 secunde** va fi oprit / intrerupt de arbitrul central cu comanda BREAK, în timp ce atinge / bate ușor pe umăr sportivii cu câte o mână;

- **Lovituri de genunchi**

Este permisă lovirea cu genunchiul doar la corp, cu punerea / tinerea mainii în spatele capului sau trunchiului, fara a se trage, și aplicarea unei singure lovitură de genunchi o singura data la fiecare actiune.

- **Secerări**

Doar la nivelul labei piciorului.

Pentru a obține punctaj în cazul unei secerări, cel care atacă trebuie să rămână în picioare. Dacă în timpul execuției unei secerări, cel care atacă atinge tatami cu orice parte a corpului în afară de tălpi, nu se va acorda niciun punct. Se va puncta atunci când adversarul acestuia atinge tatami cu orice altă parte a corpului în afară de tălpi.

Tehnicile de pumn, de picior și de genunchi ar trebui folosite în mod egal pe tot parcursul meciului. Aceste sunt punctate când sunt executate cu intenție clară de a lovi adversarul cu o forță adecvată. Este obligatorie folosirea a minim 6 lovituri de picior și cel puțin o lovitură de genunchi (la corp) în fiecare rundă.

Nota: Nu este permisă tinerea piciorului sau a bratului adversarului

Nota: SPINNING BACK FIST și SPINNING HAMMER FIST ESTE INTERZIS

Art. 9 Criteriile de punctare

Se va puncta orice tehnică legală ce atinge o țintă permisă. Tehnicile permise de lovire cu mâna, cu genunchiul sau cu piciorul trebuie să atingă clar și controlat ținta. Judecătorii trebuie să vadă cum lovitură atinge ținta. ACORDAREA PUNCTELOR PE BAZA

SUNETULUI PRODUS DE LOVITURĂ NU ESTE PERMISĂ. Luptătorul trebuie să se uite la țintă atunci când execută lovitura.

Toate loviturile trebuie să folosească o forță “rezonabilă”. Orice lovitură care doar atinge, șterge sau împinge adversarul nu va fi punctată.

Dacă un luptător sare în aer pentru a ataca, el trebuie să aterizeze în interiorul suprafeței pentru a fi punctat și trebuie să-și mențină echilibrul. Nu este permisă atingerea podelei cu nicio parte a corpului în afară de talpă.

Dacă o lovitură de picior, de pumn sau de genunchi este blocată sau atinge blocajul, este slaba ca forta, stearsa, deviata, aceasta nu este punctată.

ÎN FREESTYLE K1-LIGHT:

DACĂ UN LUPTĂTOR ARE UN AVANTAJ DE MINIM 15 PUNCTE LA CEL PUȚIN 2 (DOI) JUDECĂTORI, ÎN TIMPUL SAU LA SFÂRȘITUL PRIMEI REPRIZE, ATUNCI LUPTA VA FI OPRITĂ LA ÎNCEPUTUL URMATOAREI REPRIZE ȘI LUPTĂTORUL AFLAT ÎN AVANTAJ VA FI DECLARAT ÎNVINGĂTOR. DACA DIFERENTA ESTE MAJORA ȘI SE PUNE ÎN PERICOL LUPTĂTORUL INFERIOR TEHNIC, LUPTA VA FI OPRITA IMEDIAT.

Art. 9.1 Punctaje

?	Lovitură de pumn	1p
?	Lovitură de picior cu tibia (pe coapsă)	1p
?	Loitură de genunchi la corp	1p
?	Lovitură de picior la corp	2p
?	Secerarea piciorului adversarului atunci când acesta atinge podeaua cu orice altă parte a corpului în afară de talpă	1p
?	Lovitură de picior la cap	3p
?	Lovitură de picior prin săritură la corp	3p
?	Lovitură de picior prin săritură la cap	5p

Art. 9.2 Sistemul de punctare folosind tabele electronice

Pentru fiecare lovitură de picior, de pumn sau secerare care atinge o țintă permisă cu viteză, precizie, echilibru și forță, judecătorul va apăsa pe butonul corespunzător luptătorului care a punctat (din colțul roșu sau albastru). Punctele vor fi acumulate din prima rundă și vor fi vizibile tuturor pe un ecran.

La sfârșitul meciului, învingător este luptătorul care a acumulat cele mai multe puncte și va fi arătat pe ecran.

Dacă arbitrul de centru acordă un avertisment sau o penalizare, el va indica acest lucru în fața judecătorilor, șefului de suprafață și cronometrorul va semnaliza acest lucru pe tabela electronică.

Dacă arbitrul de centru acordă un minus punct, el va indica acest lucru în fața judecătorilor, șefului de suprafață și cronometrorului care va semnaliza acest lucru pe ecranul electronic scăzând 3(trei) puncte de la fiecare judecător pentru luptătorul respectiv.

Sistemul electronic arată și timpul. În fiecare moment, toată lumea va cunoaște situația punctajelor.

Art. 9.3 Sistemul de punctare folosind clickere

Câștigătorul va fi luptătorul care acumulează cele mai multe puncte de-a lungul tuturor rundelor, fie că sunt 1(una), 2(două) sau 3(trei) runde. JUDECĂTORII NU ÎȘI RESETEAZĂ CLICKERELE DUPĂ FIECARE REPRIZĂ.

Dacă un luptător iese de pe tatami, i se dă IEȘIRE! Arbitrul central va opri, atunci, timpul și va așeza luptătorii în pozițiile de start (colțul roșu/albastru). Arbitrul central îi va arăta semnul de ieșire luptătorului în cauză și minus punct. Apoi va cere judecătorilor să ia 1(unu) punct/click (cum nu poți da clicker-ul înapoi, aceasta va însemna un total de 3(trei) puncte pe clicker-ul oponentului).

Art. 9.4 În caz de egalitate

Dacă la sfârșitul meciului, unul sau mai mulți judecători a acordat un număr egal de puncte celor doi concurenți, sistemul electronic va declara ca și câștigător luptătorul cu scorul cel mai mare din ultima repriză. În cazul unei egalități, sistemul electronic va permite judecătorilor să facă o ultimă evaluare. Pentru a face acest lucru, judecătorii trebuie să țină cont, în această ordine, de:

- ❑ mai bun în ultima rundă;
- ❑ mai activ;
- ❑ un stil și tehnici de luptă mai bune;
- ❑ o defensivă mai bună;
- ❑ mai multe lovituri de picior / genunchi.

❓ mai multe lovituri specifice probei (în acest caz lovituri de genunchi)

Dacă numărul de puncte din ultima rundă este egal în continuare, se vor lua în considerare avertismentele și minus punctele. Apoi, luptătorul care a fost cel mai bun dintre cei doi, mai respectuos și a urmat regulile, va fi declarat învingător. În acest caz, judecătorii vor apăsa butonul potrivit pentru a indica arbitrului central câștigătorul.

Art. 9.5 Minus puncte

Criteriile pentru minus puncte, se arată de către arbitrul de centru în urma semnalizărilor judecătorilor:

- stil de luptă necorespunzător
- clinci constant
- întoarcerea repetată a spatelui
- aplecarea sub nivelul bazinului
- prea puține lovituri de picior / genunchi
- contact excesiv
- ieșiri din suprafața de luptă
- lovituri în forță care duc la knockdown
- lovituri oarbe (atunci când un luptător nu se uita spre adversar când lovește sau are capul în jos fără a se uita la adversar)
- alte încălcări ale regulamentului

Pentru luptele la care se folosesc clickere pentru păstrarea scorului, arbitrul de centru va indica fiecărui judecător în parte să acorde 3 puncte pe clicker adversarului luptătorului penalizat.

Toate tehnicile din timpul meciului din distanță foarte mică, după clinci, nu se vor lua în considerare de către judecători.

Art. 9.6 Decizii

Următoarele decizii pot duce la terminarea meciului:

- câștigător la puncte
- câștigător prin descalificarea adversarului
- câștigător prin KD

- câștigător prin neprezentare
- câștigător prin abandon
- câștigător prin oprirea meciului (arbitrul de centru oprește meciul)
- câștigător prin decizie medicală – în cazul unei accidentări medicul are ultimul cuvânt în ceea ce privește continuarea luptei

În cazuri dificile, arbitrul de centru poate cere o descalificare fără să fi dat vreun avertisment, dar numai după ce s-a consultat cu judecătorii.

De exemplu:

- punerea adversarului la podea cu o lovitură la cap necontrolată sau dată cu răutate;
- lovirea excesivă și continuă după comanda stop;
- un comportament nesportiv, cum ar fi insultarea unui arbitru sau a adversarului de către un luptător sau pentru un comportament deosebit de agresiv.
- câștigător prin neprezentare
- câștigător prin oprirea meciului (arbitrul de centru oprește meciul)
- alte situații

Un meci poate fi oprit dacă un luptător nu mai poate lupta sau nu se mai poate apăra sau dacă adversarul său dă dovadă de superioritate. Judecătorii decid cine este câștigătorul. Dacă meciul a fost oprit din cauza unei accidentări, oficialii vor lua o decizie pe baza articolului 16 al prezentului regulament.

Art. 9.7 Schimbarea unei decizii

Toate deciziile făcute public sunt definitive și nu pot fi schimbate, cu excepția:

- greșelilor făcute din calcularea punctelor
- unul dintre judecători declară că a făcut o greșeală și schimbă punctajele luptătorilor între ei
- sunt încălcări evidente ale regulamentelor FRFK&WFKO

Arbitrul responsabil de competiție, cu ajutorul CCA al FRFK&WFKO, va rezolva imediat protestele. După discuții, acesta va anunța rezultatul oficial.

Art. 9.8 Acordarea punctajelor

În acordarea punctelor trebuie să se țină seama de:

Pe parcursul fiecărei runde, judecătorul va marca punctajul corespunzător fiecărei tehnici controlate ce atinge o țintă permisă, pentru fiecare luptător în parte. PENTRU A FI PUNCTATĂ, O LOVITURĂ FIE EA DE PUMN, DE PICIOR SAU DE GENUNCHI, TREBUIE SĂ NU FIE BLOCATĂ SAU DEVIATĂ, NICI MĂCAR PARȚIAL. Câștigătorul va fi luptătorul care acumulează cele mai multe puncte de-a lungul tuturor rundelor, fie că sunt 1(una), 2(două) sau 3(trei) runde. JUDECĂTORII NU ÎȘI RESETEAZĂ CLICKERELE DUPĂ FIECARE REPRIZĂ.

Loviturile date de către un luptător nu vor fi luate în considerare dacă:

- o sunt contrare regulamentului
- o lovesc brațele sau piciorul aflate în poziție de blocaj (adversarul are „garda sus” etc)
- o Sunt lipsite de forță
- o Sunt date după comanda STOP
- o alte situații

Art. 10 Încălțările regulamentului

Un arbitru de centru poate, fără să oprească meciul, să atenționeze un luptător, dar doar pentru abateri minore, în orice moment. Dacă vrea să acorde un avertisment, el va trebui să oprească meciul și să anunțe avertismentul în urma sesizărilor judecătorilor sau a propriei sale observări. El va arăta acest lucru celor trei judecători, indicând cu mâna luptătorul penalizat.

Următoarele acțiuni pot fi considerate încălcări ale regulamentului:

- ❑ lovitura sub centură, agățarea, punerea piedicilor
- ❑ loviturile cu capul, umerii, antebrațele și coatele,
- ❑ sugrumarea adversarului, presarea feței acestuia cu brațele sau coatele,
- ❑ împingerea adversarului
- ❑ loviturile cu mână deschisă, cu interiorul acesteia sau cu încheietura mâinii
- ❑ lovirea spatelui adversarului - ceafa, spatele capului, în coloana vertebrală și a rinichilor
- ❑ întinderea pe jos, lupta la sol, sau refuzul de a lupta

- ☐ Căderea intenționată pentru a opri adversarul să punteze
- ☐ Scurparea protezei dentare în mod voluntar. Dacă aceasta se întâmplă, arbitrul central trebuie să oprească lupta și să îi dea luptătorului un avertisment oficial și minus 1(unu) punct a doua oară.
- ☐ Agățarea
- ☐ Ținerea
- ☐ atacul unui adversar aflat la podea, sau care este pe punctul de a se ridica de pe sol
- ☐ clinciul fără motiv
- ☐ prinderea și lovirea în același timp a adversarului, sau tragerea acestuia și lovirea lui
- ☐ agățarea și ținerea brațului adversarului, sau punerea unui braț sub brațul adversarului
- ☐ coborârea bruscă a capului sub nivelul centurii într-un mod ce poate fi periculos pentru acesta.
- ☐ folosirea unor mijloace artificiale pentru o apărare pasivă și căderea intenționată pe jos, pentru a evita o lovitură
- ☐ folosirea insultelor și a unui limbaj agresiv în timpul unei runde
- ☐ refuzul de a se retrage după comanda DESPĂRȚIȚI-VĂ
- ☐ încercarea de a lovi adversarul imediat după comanda DESPĂRȚIȚI-VĂ, înainte de a se retrage
- ☐ atacarea sau insultarea arbitrilor de centru sau a judecătorilor în orice moment
- ☐ la prima încălcare a regulamentului, de exemplu pentru un clinci, se acordă avertisment verbal.
- ☐ Comportamentul neadecvat al antrenorului sau al asistentului
- ☐ alte situatii

Art. 11 Penalități

Avertismente, Descalificări și leșiri

Art. 11.1 Avertismente

Avertismentele se vor da clar și cu voce tare astfel încât să audă și să înțeleagă atât cei doi luptători cât și antrenorii acestora. Arbitrul de centru trebuie să stea cu fața către luptătorul care a greșit atunci când îi va da avertismentul.

Pentru a penaliza un luptător, arbitrul de centru trebuie să ceară mai întâi oprirea timpului. El se va întoarce cu fața spre cel care ține scorul și va sublinia luptătorul care a fost penalizat prin arătarea acestuia și va aștepta marcarea pe tabela a penalizării. Avertismentele se vor aduna pe tot parcursul meciului, din toate rundele și vor fi afisate pe tabela de scor.

■ **Primul avertisment**

AVERTISMENT verbal - nu se contorizează pe tabela de scor

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului verbal și prin gesturi

■ **Al doilea avertisment** - Primul avertisment oficial - se contorizează pe tabela de scor

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ **Al treilea avertisment** - Al doilea avertisment oficial - se contorizează pe tabela de scor

MINUS 1 (UNU) PUNCT

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ **Al patrulea avertisment** - Al treilea avertisment oficial - se contorizează pe tabela de scor și se avertizează antrenorul și sportivul că la următoarea abatere va fi descalificat

MINUS 1 (UNU) PUNCT

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ **Al cincilea avertisment** - Al patrulea avertisment oficial - se contorizează pe tabela de scor

DESCALIFICARE

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / mesei oficiale verbal și prin gesturi

Art. 11.2 . Ieșiri

Ieșirile - Părăsirea suprafeței de luptă:

Pășirea afară (ieșire) înseamnă calcarea în afara liniei de margine (suprafetei de lupta) cu un picior (toata talpa), indiferent de dimensiunea suprafetei de lupta. Dacă talpa este pe linie nu se considera ieșire.

Dacă un luptător părăsește suprafața de luptă (ieșire) fără a fi împins, lovit sau doborât de către oponentul său, se va considera „IEȘIRE VOLUNTARĂ” și va primi un avertisment și minus 1(unu) punct de la arbitrul central. La a patra ieșire voluntara luptătorul va fi descalificat.

- ❑ Avertismentele (puncte minus) pentru părăsirea suprafeței vor fi ținute separat de celelalte avertismente.
- ❑ Dacă luptătorul se luptă la marginea tatami-ului, arbitrul central nu trebuie să oprească lupta pentru a împiedica luptătorul să iasă de pe suprafață
- ❑ Călcarea liniei sau a marginii nu poate fi considerată ieșire. Întregul picior trebuie să fie în afara suprafeței.
- ❑ Dacă un luptător este împins de celălalt, sau dacă a ieșit ca urmare a unei lovituri, nu se consideră ieșire.
- ❑ Dacă un luptător este împins de celălalt, sau dacă a ieșit ca urmare a unei lovituri sau KO, arbitrul central trebuie să decidă dacă a fost folosită forța excesivă. Dacă este așa, un avertisment trebuie dat celui care a atacat dacă nu, un avertisment pentru ieșire (minus 1 punct) trebuie să fie dat luptătorului care a ieșit și ambii luptători vor începe de la centrul suprafeței.

■ Prima ieșire de pe suprafață - MINUS UN PUNCT

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / judecătorilor / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ A doua ieșire de pe suprafață - MINUS UN PUNCT

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / judecătorilor / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ A treia ieșire de pe suprafață - MINUS UN PUNCT

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / judecătorilor / mesei oficiale verbal și prin gesturi

■ **A patra ieșire de pe suprafață** - DESCALIFICARE

Decizie comunicată luptătorului / antrenorului / judecătorilor / mesei oficiale verbal și prin gesturi

Art. 11.3. Descalificări

Dacă este necesară descalificarea, arbitrul de centru se va consulta cu șeful de suprafață, judecătorii și observatorul pentru a se asigura că se respectă toate procedurile.

**Art. 12 Numărul loviturilor de picior sau celor specifice
formeii de lupta (genunchi) per rundă**

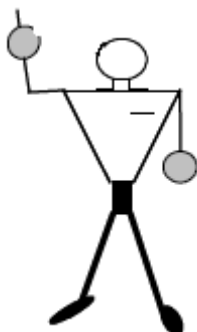
Este obligatorie folosirea a minimum 6 lovituri de picior și minim o lovitură de genunchi la corp în fiecare rundă.

În freestyle k1-light nu există număr maxim de lovituri de picior sau de genunchi pentru că luptătorii primesc punctaje diferite în funcție de tehnica folosită. Desigur, luptătorii vor folosi în aceeași măsură lovituri de pumn, de picior și de genunchi. Luptătorul care nu folosește lovituri de picior sau lovituri specifice formeii de lupta, va primi avertismente verbale, apoi avertismente oficiale urmate de descalificare.

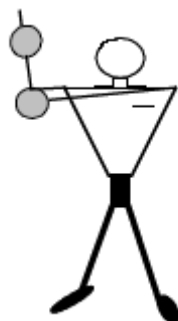
Art. 13 Semnele făcute cu mâna



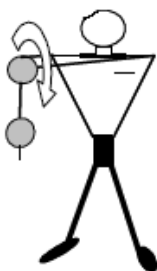
Arbitrul de centru



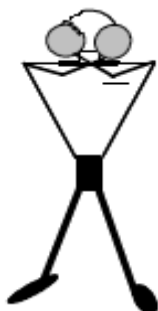
Avertisment verbal



Avertisment oficial



Minus un punct



Descalificare

Art. 14 Meciul

Un antrenor și un secund pot asista luptătorul. Aceștia vor trebui să respecte următoarele reguli:

- în timpul meciului pot da sfaturi sau încurajări luptătorului într-un mod decent.
- antrenorul și secundul pot cere oprirea meciului dacă sportivul se află în dificultate, aruncând prosopul pe tatami;
- în timpul meciului sau în pauze, nici antrenorul și nici secundul nu au voie să intre pe tatami. Trebuie să adune prosoapele, gălețile și echipamentul lor înainte de fiecare rundă;
- orice antrenor, secund sau oficial ce îndeamnă spectatorii să dea sfaturi și să încurajeze un luptător în mod negativ pe parcursul meciului, vor fi penalizați și chiar suspendați din funcția lor pe parcursul competiției; dacă încurajările sau sfaturile degenerază în reacții negative din partea sustinatorilor la adresa

- adversarului sau a arbitrilor (urlete, injuri, amenințării, semne obscene) vor fi penalizați și chiar suspendați din funcția lor pe parcursul competiției;
- Antrenorul sau asistentul care încalcă aceste reguli, poate primi un avertisment sau poate fi descalificat de către arbitrul central dacă încălcarea este considerată ca fiind nesportivă și va fi deferit comisiei de disciplină a FRFK.

Art. 15 Oficialii (Judecatorii, Arbitrul de centru)

Pentru reguli generale și alte detalii despre oficiali, vezi regulamentul general.

Art. 15.1 Judecatorii

Fiecare meci va fi arbitrat de trei judecatori care vor sta în colturile suprafeței de luptă, departe de spectatori.

În cazul în care organizatorul nu poate să respecte regula menționată mai sus din cauza unor circumstanțe speciale, el va găsi o soluție care să asigure neutralitatea și imparțialitatea oficialilor, urmată de un raport prompt către comitetul de arbitri.

Fiecare judecător trebuie să analizeze singur cei doi luptători și să aleagă un câștigător conform regulamentului.

În timpul meciului, acesta nu va vorbi cu luptătorii, cu alți judecatori sau cu nimeni altcineva, cu excepția arbitrului de centru. El poate, dacă este necesar, la sfârșitul unei runde să semnaleze arbitrului de centru o încălcare a regulamentului ce a trecut neobservată de către acesta (de exemplu, comportamentul nepotrivit al unui secund etc). Pe timpul fiecărei runde, judecatorii vor adăuga puncte pe clickerele lor pentru fiecare tehnică controlată care lovește o zonă permisă pentru fiecare luptător care face aceasta. Pentru a fi punctată, o lovitură nu trebuie să fie blocată sau deviată nici măcar parțial. Câștigătorul va fi luptătorul care acumulează cele mai multe puncte de-a lungul tuturor rundelor, fie că sunt 1(una), 2(două) sau 3(trei) runde. JUDECĂTORII NU ÎȘI RESETEAZĂ CLICKERELE DUPĂ FIECARE REPRIZĂ.

Judecătorul nu își va părăsi locul până la anunțarea deciziei.

ÎN TIMP CE ARBITREAZĂ, JUDECĂTORUL TREBUIE SĂ FOLOSEASCĂ CLICKERE PENTRU A ȚINE SCORUL.

Art. 15.2 Arbitrul de centru

Va supraveghea buna desfășurare a luptei, cu respectarea regulamentelor și va avea în vedere protejarea sportivilor.

La sfârșitul fiecărui meci, arbitrul de centru adună și verifică scorurile de pe clickerele și fișele de scor ale celor trei judecători. După verificare, el le va înmâna crainicului care va anunța câștigătorul.

Atunci când se anunță câștigătorul, arbitrul de centru trebuie să ridice mâna acestuia.

Are puterea de decizie de a lua hotărâri și singur, fără consultarea judecătorilor.

Art. 15.2.1 Atribuțiile arbitrului de centru

- oprește lupta în orice moment în cazul în care consideră că un luptător este superior tehnic.
- oprește lupta în orice moment dacă este de părere că unul dintre luptători a primit o lovitură neregulamentară, sau dacă este rănit, sau în cazul în care consideră că nu mai poate continua să lupte
- oprește lupta în orice moment dacă un sportiv are un comportament nesportiv. În acest caz, el trebuie să descalifice sportivul respectiv, în urma consultării cu judecătorii.
- avertizează un sportiv sau oprește meciul pentru a acorda un minus punct sau un avertisment unui luptător care a încălcat regulamentul, în urma semnalizării judecătorilor.
- descalifică un antrenor sau un secund care a încălcat regulamentul
- descalifică un luptător care a încălcat regulamentul doar în urma consultării cu judecătorii.
- interpretează regulile atâta timp cât sunt aplicabile sau compatibile cu lupta care are loc în acel moment, sau într-un anumit moment.
- dacă un luptător încalcă regulamentul, arbitrul de centru trebuie să oprească meciul și să acorde un avertisment luptătorului în urma semnalizării judecătorilor. Înainte de avertisment, el trebuie să ceară luptătorilor să oprească meciul. Avertismentul trebuie să fie dat clar, pentru ca luptătorul să înțeleagă exact motivul pentru care a fost penalizat. Arbitrul de centru trebuie să semnaleze fiecărui judecător acea penalizare, și să arate luptătorul în cauză. După acordarea avertismentului, arbitrul dă comanda reînceperii luptei.

- arbitrul de centru poate atenționa un luptător, pentru abateri minore, în timpul luptei fără a fi necesar să oprească meciul; o atenționare este un avertisment verbal dat de către arbitrul de centru unui luptător.
- Alte situații

Art. 16 Accidentări

Meciul se va opri în cazul unei accidentări, în cazul în care trebuie așezat un echipament sau pentru a da ocazia arbitrului de centru să se consulte cu judecătorii. Meciul va fi oprit numai de către arbitrul de centru (judecătorii și medicul pot doar semnala arbitrului de centru oprirea timpului). În cazul unei accidentări a unuia dintre competitori, meciul va fi oprit, iar medicul va decide dacă acesta poate continua sau nu. Imediat ce medicul a ajuns pe tatami, el va avea la dispoziție doar **2 (doua) minute** pentru a decide dacă este necesar un tratament. Tratamentul va fi făcut tot în limita celor 2 minute. În orice caz, tăieturile nu pot fi acoperite cu plasturi.

Timpul total pentru intervenția echipei medicale pe toată durata meciului este de 2 (doua) minute

Dacă meciul trebuie oprit datorită accidentării, arbitrul de centru și cei trei judecători vor decide:

Cine a cauzat accidentarea?

- Cine a cauzat accidentarea?
- Dacă accidentarea a fost intenționată sau nu
- Dacă a fost sau nu vina accidentatului
- Dacă accidentarea a fost sau nu cauzată de o tehnică nepermisă
- Dacă nu a fost o încălcare a regulamentului de către sportivul neaccidentat, acesta va câștiga prin abandon
- Dacă a fost o încălcare a regulamentului de către sportivul neaccidentat, sportivul accidentat va câștiga prin descalificare
- Dacă sportivul accidentat este declarat apt să mai lupte de către medic/doctor, meciul va continua
- Dacă un luptător este accidentat în timpul meciului, doctorul este singurul care poate evalua situația.

- Dacă un sportiv rămâne inconștient, doar arbitrul și doctorul de gardă vor putea rămâne pe suprafață, exceptând cazul în care doctorul are nevoie de asistență sau de translator.

Dacă accidentarea s-a produs în urma unei încălcări a regulamentului, luptătorul responsabil va fi descalificat. Dacă accidentarea s-a produs din vina lui, celălalt luptător este declarat câștigător prin RSC-H.

În cazul oricărei accidentări, doar medicul are ultimul cuvânt de spus în ceea ce privește continuarea meciului. Acesta va comunica decizia arbitrului de centru care o va respecta. Un luptător poate renunța oricând la meci prin ridicarea mâinii indicând renunțarea. În acest caz arbitrul de centru va chema lângă el celălalt luptător și îl va declara câștigător prin abandon.

Art. 17 Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H și a accidentărilor

Dacă un luptător este accidentat în timpul meciului medicul este singurul care poate evalua situația.

Dacă un sportiv rămâne inconștient, doar arbitrul de centru și echipa medicala vor putea rămâne pe suprafață, exceptând cazul în care doctorul are nevoie de asistență.

Art. 17.1 Procedura urmată în cazul KO, RSC, RSC-H

Un sportiv care a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului (sau dacă arbitrul a oprit meciul datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte) va fi examinat de un doctor imediat, și transportat la spital de ambulanța de serviciu sau de o altă modalitate de transport adecvată. Luptătorului respectiv nu i se va permite să participe într-o altă competiție sau să lupte pentru o perioadă de 8 săptămâni după KO.

Dacă luptătorul a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului sau dacă arbitrul a oprit meciului datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte, de două ori la rând în 3 luni, i se va interzice participarea într-o altă competiție sau să lupte pe o perioadă de 3 luni după cel de-al doilea KO sau RSC-H.

Unui luptător care a fost făcut knock out datorită unei lovituri la cap în timpul meciului sau dacă arbitrul a oprit meciul datorită unui traumatism cranian care îl împiedică să mai lupte, de 3 ori consecutiv într-o perioadă de 12 luni, i se va interzice să participe într-o competiție sau să se lupte pentru o perioadă de un an după cel de-al treilea KO sau RSC-H.

Perioadele de repaus mai sus menționate pot fi prelungite la cererea doctorului de gardă. De asemenea doctorii de la spital responsabili cu testarea/scanarea rezultatelor la cap pot mări perioada de repaus.

Perioada de repaus înseamnă acea perioadă în care un sportiv nu poate participa în nicio competiție de kickboxing indiferent de disciplină. Perioada de repaus reprezintă „perioada minimă” și nu poate fi încălcată nici măcar în cazul în care nu s-au găsit răni.

Arbitrul de centru va comunica mesei oficiale să treacă KO sau RSC-H sau RSC pe foile de scor, atunci când a oprit lupta datorită imposibilității de a continua a unui sportiv datorită unei lovituri puternice la cap sau la corp.

Același lucru trebuie comunicat de către arbitrul de centru de pe suprafața respectivă spre a fi notat în pașaportul sportiv FRFK al luptătorului. Înainte de a relua activitatea sportivă după suspendarea mai sus menționată, un sportiv, după examinarea medicală, va trebui declarat apt să participe în competiții de un medic sportiv. După o înfrângere prin KO, un sportiv va trebui să dețină o tomografie înainte de a-și relua activitatea sportivă.

Art. 17.2 Procedura urmată în cazul accidentărilor în general

În cazul accidentărilor în afara KO sau RSC-H, doctorul poate acorda un timp de repaus și recomanda tratamentul la spital. Un doctor poate cere un tratament imediat, la un spital.

Art. 18 Atingerea mânușilor

La începutul meciului luptătorii vor atinge mânușile, în semn de fair play, conform regulamentului. Atingerea mânușilor va avea loc înainte de începerea unei runde. **Atingerea mânușilor poate fi făcută sub forma de salut (la începutul unei reprize, acolo unde avem mai mult de una), de scuze / fair-play (daca a survenit o lovitura nepermisa etc).**

Art. 19 Reguli pentru numărarea sportivului (knock-down)

- ➔ Knock-down-ul a fost introdus în arbitrarea sportivilor cu următoarele scopuri principale:
- protejarea sănătății și siguranței sportivilor;

- posibilitatea de a le da timp sa își revina, sa reintre in lupta;
- sa avem siguranta ca sportivii pot continua in siguranta meciul.

➔ În caz de knock-down arbitrul de centru trebuie sa oprească lupta și sa înceapă imediat numărătoarea;

- adversarul celui numarat va merge în colțul neutru sau în locul indicat de arbitrul central;
- lupta va fi reluata după ce arbitrul a ajuns cu numărătoarea la 8 dar numai daca arbitrul de centru constata ca sportivul care a fost numarat și-a revenit, este ferm în picioare, în poziție de lupta, poate tine brațele sus / ridicate, cu vederea clara (fără semne de ameteala), constient, concentrat;
- la toate categoriile de varsta, sportivul care a suferit KD va primi minus punct iar adversarului lui i se vor adauga 3 puncte pe clickere;
- daca sportivul care a provocat KD a utilizat o tehnica legala, cu control, intr-o zona permisa va primi punct in plus dar daca a folosit forta excesiva sau o lovitura ilegala poate primi avertisment sau sa fie descalificat, in functie de situatia existenta;
- daca o tehnica legala atinge o tinta legala și cauzeaza KD sportivul va fi numarat. Dar daca tehnica este asociata unei tinte ilegale sau KD este provocat de o ilegalitate și este de natura sa necesite asistenta medicala atunci arbitrul va chema medicul
- daca o tehnica a fost ilegala (forta excesiva, lipsa de sportivitate etc) și trebuie acordata o penalitate sau sa fie dat un avertisment, arbitrul de centru se va consulta cu judecatorii de suprafata sau cu arbitrul sef

➔ Un sportiv este considerat KD daca:

- ✓ a atins suprafata cu orice alta parte a corpului in afara de talpa piciorului ca urmare a unei lovituri sau a unei serii de lovituri;
- ✓ dupa o serie de lovituri sportivul nu cade pe suprafata dar se afla intr-o stare confuza, este pus in dificultate, se afla intr-o stare de semi inconstienta, arata semne clare ca are probleme nefiind in stare sa continue lupta.

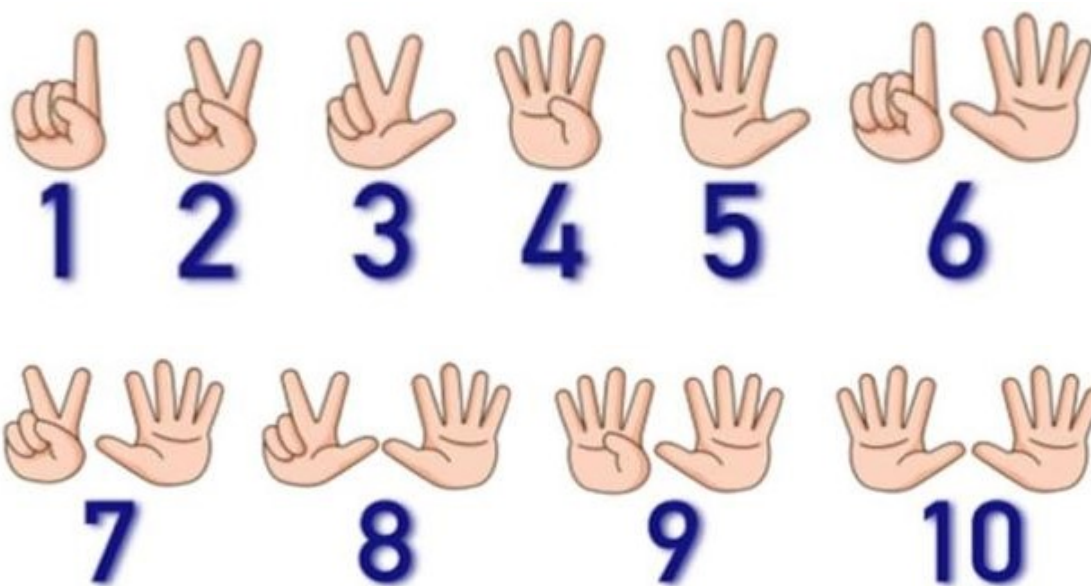
Numarul de Knock-Down (KD) pe meci permis pentru fiecare categorie de varsta:

- 5-12 ani o singură numărătoare (un KD)

- 13-15 ani două numărători pe repriză sau pe meci (două KD)
- 16 + ani trei numărători două pe repriză sau trei pe meci (trei KD)

➔ Dacă sportivul este facut KD pentru a doua sau a treia oară, functie de categorie și acest lucru este conform cu regulamentul (forta controlata, atinge tinte permise, lovitura legala etc) atunci acesta va pierde meciul **prin decizie de superioritate tehnica**. Dacă nu sunt respectate conditiile regulamentare (contact excesiv, lovitura ilegală etc) sportivul care a fost facut KD va castiga.

Semnele folosite la numaratoare:



Not

a 1: Numaratoare – după o tehnică legală de pumn, picior sau genunchi care aduce luptătorul în imposibilitatea de a continua meciul

Nota 2: Timp medical / asistenta medicală - după o tehnică de pumn, picior sau genunchi care duce la imposibilitatea unui sportiv de a continua lupta și care se afla într-o stare ce necesită intervenția de specialitate a unui medic (sangerare nas, alte situații)

Art. 20 Utilizarea drogurilor

FRFK folosește Regulile de Conduită WADA și lista sa de medicamente interzise, care pot fi modificate din când în când. Consultați regulile FRFK Anti Doping și procedurile sale.

Orice sportiv care refuză examinarea medicală sau testul doping înainte sau după un meci poate fi imediat descalificat sau suspendat până la stabilirea unei audieri complete. Același lucru se întâmplă în cazul unei încurajări din partea unui oficial în acest sens. Este permisă anestezia locală dacă aceasta este aprobată de un doctor din Comitetul Medical.

FRFK face referire și adoptă Regulile Doping WADA în toate situațiile.

Art. 21 Indicație

Pentru o citire ușoară, uneori textul folosește numai pronume masculine, dar referirile se fac la ambele sexe.