



## MAMMAL STRIKING Pravidlá

*Národné pravidlá pre zápasy v disciplíne MAMMAL STRIKING, ktoré schvaľuje Slovenský zväz MMA.*

*Akákoľvek iná forma týchto pravidiel sa nesmie nazývať "MAMMAL STRIKING"*

### **Trvanie zápasu:**

Každé kolo trvá 3 minúty, pričom medzi jednotlivými kolami je 1 minútová prestávka.

- a. Súťaž nesmie trvať dlhšie ako 3 kolá alebo 9 minút.
- b. Zápasy MAMMAL STRIKING majú 3 kolá.
- c. V prípade turnaja môže byť čas boja v semifinále skrátený na 3 kolá po 2 minútach.

### **Rozhodca:**

Rozhodca je jediným arbitrom zápasu a je jedinou osobou oprávnenou zastaviť zápas.

### **Ochranná výstroj:**

Všetci bojovníci musia počas zápasu mať nasadený chránič zubov . Kolo sa nemôže začať bez vloženého chrániču zubov. Ak sa chránič zubov počas súťaže uvoľní, rozhodca v prvom vhodnom okamihu nechá chránič zubov znovu nasadiť bez toho, aby zasahoval do okamžitej akcie. Rozhodca môže odčítat body, ak má pocit, že chránič zubov je vyplutý úmyselne. Všetci bojovníci musia nosiť suspenzor (plastový a kovový materiál je povolený). Obaja bojovníci musia mať rovnaký model rukavíc MMA s otvorenými prstami. Rukavice musia mať hmotnosť 8oz a musia sa považovať za amatérske MMA rukavice. Všetci bojovníci musia nosiť chrániče na holene (neoprénové alebo látkové ponožky)

### **Bojová zóna:**

Bojová zóna môže byť kruhová, šesťuholníková alebo osemuholníková, a mať rovnaké strany a nesmie byť menšia ako 6 x 6 metrov a väčšia ako 9,8 x 9,8 metrov v priemere. Podlaha bojovej plochy musí byť čalúnená spôsobom schváleným komisiou/hostiteľským regulačným orgánom aspoň s 40 mm vrstvou výplne z peny s vysokou hustotou. Čalúnenie musí presahovať kruhovú/bojovú oblasť a okraj plošiny. Bojová plocha musí mať vinylovú krytinu. Plátne nie je povolené, pokiaľ nejde o jednodňovú súťaž alebo finále.

Pletivo: Podlahová krytina bojovej plochy musí byť ohraničená pletivom vyrobeným z takého materiálu, ktorý nedovolí bojovníkovi preraziť ho alebo prepadnúť na zem či na divákov. Vhodné je napríklad pletivo potiahnuté vinylom. Akákoľvek kovová časť oploteného priestoru musí byť zakrytá a čalúnená spôsobom schváleným komisiou/hostiteľským regulačným orgánom a nesmie spôsobiť odrenie.

Oplotený priestor musí mať minimálne 1 vchod (ktorý sa musí otvárať smerom von)

Na žiadnej časti oplotenia okolo priestoru, v ktorom zápasníci súťažia, nesmie byť žiadna prekážka.

### **Vazelína:**

Aplikáciu vazelíny alebo inej podobnej látky pred zápasom vykonávajú oficiálni cutmeni (alebo sekundati) organizácie! Opätovná aplikácia vazelíny alebo inej podobnej látky na tvár môže byť povolená medzi kolami a môžu ju aplikovať len schválení cutmeni alebo sekundanti.

### **No contest:**

V prípadoch, keď sa zápas musí ukončiť z dôvodu nepredvídaných problémov, ktoré nesúvisia s bojom, môže sa zápas dobodovať na výsledkových kartách, zápas sa doboduje ak sa odohrá polovica plánovaných kôl plus jedna sekunda (1/2 +1). Ak dôjde k zastaveniu zápasu pred hranicou 1/2 +1, zápas sa hodnotí ako "No Contest".

### **Tejpy:**

- a) Na jednu ruku je povolená maximálne jedna rolka (najviac 2" široká a 15 metrov dlhá) bielej, mäkkej, látkovej gázy. Gáza nesmie presahovať zápäsný pás pretekárovej rukavice. Obnaženú základňu palca je možné chrániť.
- b) Na jednu ruku je povolená maximálne jedna rolka (najviac 1,25" široká a 10' dlhá) bielej športovej pásky. Páska nesmie presahovať zápäsný pás pretekárovej rukavice. Páska môže byť umiestnená cez prsty, ale nesmie pokrývať kĺby. Odhalený palec je možné chrániť.
- c) Na hotový obal sa môže aplikovať jedna vrstva elastickej alebo ohybnej pásky.
- d) Akékoľvek posilňovanie alebo krútenie na kĺboch alebo medzi nimi je zakázané a bude mať za následok okamžitú diskvalifikáciu bojovníka! Zdravotná páska nesmie zakrývať kĺby (minimálna vzdialenosť zdravotnej pásky od kĺbov je 0,5")

### **Bandáže:**

- a. Okrem rúk súťažiacemu nesmie byť na hornej časti tela žiadna páska, krytie alebo ochranný výstroj akéhokoľvek druhu. Patria sem okrem iného: kĺbové návleky, polstrovanie alebo akákoľvek forma ortézy/ tejpovacej pásky.
- b. Pretekár môže použiť mäkký neoprénový alebo elastický textilný návlek, ktorý zakrýva len kolenné alebo členkové kĺby. Schválené návleky nesmú mať: polstrovanie, suchý zips, plast, kov, viazanie alebo akýkoľvek iný materiál, ktorý sa považuje za nebezpečný alebo ktorý by mohol vytvoriť nespravodlivú výhodu. Pásky, gáza alebo akýkoľvek iný zdravotnícky materiál pod bandážami musia byť skontrolované a schválené

### **Oblečenie zápasníka:**

- a. Všetci zápasníci musia nosiť ochranný výstroj, ktorý SZMMA považuje za potrebný.
- b. Bojovníci musia byť označení rohovou červenou alebo modrou lepiacou páskou, ktorá je omotaná okolo zápästia rukavíc.  
Bojovník nesmie mať rukavice vo farbe rohu svojho súpera!

- c. Muži a ženy musia mať na sebe vhodné šortky, rashguard s krátkym rukávom (nad lakeť) chránič zubov a rukavice. Muži musia nosiť aj vhodný suspensor.
- d. Pretekárky sa budú riadiť rovnakými požiadavkami na zakrytie spodnej časti tela ako pretekári, okrem požiadavky na ochranu slabín. Chránič poprsia je voliteľný.
- e. Spodný okraj šortiek nesmie siahť pod kolená.
- f. Bojové šortky/trenírky/kalhoty nesmú mať odhalené suché zipsy, vrecká ani zipsy.
- g. Bojovníci v tom istom zápase, súťaže alebo exhibícii môžu mať na sebe rôzne farby trenírok
- h. Bojovníci nesmú v kletke ani v ringu nosiť obuv.
- i. Ak to rozhodca považuje za potrebné, bojovníci musia mať vlasy upevnené tak, aby nebránili vo výhľade a bezpečnosti žiadneho zo súťažiacich. Na upevnenie vlasov súťažiacieho sa nesmie nosiť žiadny predmet, ktorý by mohol spôsobiť zranenie niektorého zo súťažiacich.
- j. Nosenie šperkov (vrátane piercingu v jazyku!) bude počas všetkých súťaží prísne zakázané.
- k. Počas všetkých súťaží je zakázané mať aplikovanú telovú kozmetiku. Aplikovanie kozmetiky na tvári je na rozhodnutí komisie alebo rozhodcu.

### **Povolené techniky:**

- a. Vo všeobecnosti sú povolené všetky údery a kopy v štýle bojových umení, okrem úderov lakťom a kolien na oblasť hlavy.  
*Podrobný popis nedovolených techník a akcií nájdete v časti Fauly a nedovolené akcie!*
- b. Klinčovanie je vo všeobecnosti legálne. Ak sa obaja bojovníci držia v klinči dlhšie ako 5 sekúnd bez výraznejšieho úderu, rozhodca ich vyzve k akcii. Ak bojovníci pokračujú v zdržiavaní ďalších 5 sekúnd, rozhodca zastaví boj a obnoví zápas v stoju uprostred bojového priestoru.

### **Fauly:**

#### **a. Úder hlavou**

Hlava sa nesmie používať ako úderový nástroj. Akékoľvek použitie hlavy ako úderového nástroja, či už hlavou na hlavu, hlavou na telo alebo iným spôsobom, je zakázané.

#### **b. Eye poke**

Vypichovanie očí prstami, bradou alebo lakťom je nezákonné. Legálne údery alebo údery, ktoré sa dotýkajú očnice bojovníka, nie sú vypichovaním očí a považujú sa za legálne útoky.

#### **c. Hryzenie alebo pľuvanie na súpera**

Hryzenie v akejkoľvek forme je nezákonné. Bojovník si musí uvedomiť, že rozhodca nemusí byť schopný fyzicky pozorovať niektoré činnosti, a musí ho upozorniť, ak ho počas exhibície boja niekto hryzie.

#### **d. Fish hooking**

Akýkoľvek pokus bojovníka použiť prsty spôsobom, ktorý útočí na ústa, nos alebo uši súpera a rozťahuje kožu v tejto oblasti, sa bude považovať za "Fish hooking". Fish hooking vo všeobecnosti znamená vkladanie prstov do úst súpera a ťahanie rúk v opačnom smere, pričom sa držíte kože súpera.

**e. Ťahanie za vlasy**

Ťahanie za vlasy akýmkoľvek spôsobom je nezákonné. Bojovník nesmie chytať svojho súpera za vlasy, aby ho akýmkoľvek spôsobom kontroloval.

**f. Údery do chrbtice alebo temena**

Zadná časť hlavy sa začína na temene hlavy s 1-palcovou (2,5 cm) odchýlkou na obe strany, ktorá vedie po zadnej časti hlavy až k zátylku. Táto oblasť sa rozprestiera na zátylkovom spojení (zátylku) a pokrýva celú šírku krku. Potom sa pohybuje smerom nadol po chrbtici s odchýlkou 1 palec (2,5 cm) od osi chrbtice, vrátane kostrče.

**g. Údery do hrdla akéhokoľvek druhu**

Nie sú povolené žiadne cielené údery do krku. Riadený útok by zahŕňal bojovníka, ktorý ťahá súpera za hlavu tak, aby otvoril oblasť krku pre úder.

*Ak počas boja v stoji dôjde k úderu a úder dopadne do oblasti krku bojovníka, považuje sa to za čistý a legálny úder.*

**h. Prsty vystreté smerom k tvári/očiam súpera**

Ak bojovník v stoji pohne rukou smerom k súperovi s otvorenou rukou, pričom prsty smerujú na tvár/oči súpera, bude to znamenať faul. Rozhodcovia majú tomuto nebezpečnému správaniu predchádzať tým, že to bojovníkom jasne oznámia. Bojovníci sú usmernení, aby zatínali päste alebo smerovali prsty rovno do vzduchu alebo nadol, keď sa naťahujú k súperovi.

**i. Údery laktom a predlaktím**

**j. Úder kolenom do hlavy súpera**

**k. Útoky na slabiny akéhokoľvek druhu**

Akýkoľvek útok na oblasť slabín vrátane úderov, chytania, stláčania alebo krútenia je nezákonný. *Malo by byť jasné, že útoky na slabiny sú rovnaké pre mužov aj ženy.*

**l. Držanie súperových rukavíc alebo šortiek**

Bojovník nesmie kontrolovať pohyb súpera držaním sa jeho šortiek alebo rukavíc. Bojovník môže držať alebo uchopiť ruku svojho súpera, pokiaľ nekontroluje ruku len pomocou materiálu rukavíc, ale skutočne uchopí ruku súpera. *Držanie sa za vlastné rukavice alebo šortky je legálne.*

**m. Držanie alebo uchopenie plota alebo lán prstami na rukách alebo nohách**

Bojovník môže kedykoľvek položiť ruky na pletivo a odtlačiť sa od neho. Bojovník môže kedykoľvek položiť nohy na klietku a prsty na nohách prechádzať cez materiál oplotenia. Keď prsty na rukách alebo nohách bojovníka prejdú cez klietku a zachytia sa pletiva a začnú kontrolovať polohu svojho tela alebo polohu tela súpera, stáva sa to nezákonným konaním. Bojovník nesmie v žiadnom okamihu uchopiť laná alebo obaliť ruky cez alebo pod laná ringu. Bojovník nesmie úmyselne prešliapnuť cez laná. Ak je bojovník prichytený, ako sa drží pletiva, klietky alebo lana ringu, rozhodca môže odčítať jeden bod z výsledkovej karty previnilého bojovníka, ak faul spôsobil podstatný vplyv na zápas. Ak dôjde k odpočítaniu bodu za držanie pletiva a v dôsledku priestupku sa faulujúci bojovník ocitne v dôsledku faulu vo výhodnejšej pozícii, bojovníci by mali byť rozhodcom vrátení znovu do neutrálnej polohy.

**n. Manipulácia s malými kĺbmi**

Prsty na rukách sú malé kĺby a nie je dovolené ich ohýbať alebo s nimi manipulovať, ak sú uchopené samostatne.

- o. Vyhodenie súpera z ringu alebo z priestoru v kletke;**  
Bojovník nesmie úmyselne vyhodiť svojho súpera z ringu alebo kletky.
- p. Úmyselné vloženie prsta do akéhokoľvek otvoru alebo do akejkolvek rany súpera**  
Bojovník nesmie vkladať prsty do otvorenej rany v snahe ju zväčšiť. Bojovník nesmie vkladať prsty do súperovho nosa, uší, úst alebo akejkolvek telesnej dutiny.
- q. Priame kopy (akékoľvek variácie kopov s priamym pohybom) na koleno súpera sú nezákonné!**  
Priamy kop do kolena môže spôsobiť veľkú silu a náraz! V záujme ochrany kolien bojovníkov pred vážnymi zraneniami sú všetky priame kopy na kolená zakázané!
- r. Drápanie, štipanie, krútenie mäsa;**  
Akýkoľvek útok, ktorý je zameraný na kožu bojovníka, a to tak, že sa do nej zatínajú nechty alebo sa jedná o pokús ťahať alebo krútiť kožu s cieľom spôsobiť bolesť, je zakázaný.
- s. Plachosť (vyhýbanie sa kontaktu alebo neustále púšťanie náustku, alebo predstieranie zranenia)**  
Plachosť je definovaná ako moment kedy sa bojovník zámerne vyhýba kontaktu so súperom alebo uteká z akcie boja. Rozhodca môže tiež vyhlásiť, že bojovník sa pokúša získať čas falošným tvrdením o faule, zranení alebo úmyselným vyplúťím náustku alebo iným konaním, ktorého cieľom je zdržať alebo oddialiť priebeh zápasu.
- t. Používanie urážlivých výrazov**  
Počas súťaže MAMMAL STRIKING nie je povolené používať urážlivé výrazy. Je výlučne v kompetencii rozhodcu určiť, kedy konanie prekročí hranicu urážky. Malo by byť jasné, že bojovníci môžu počas zápasu hovoriť. Samotné používanie zvukových prejavov nie je porušením tohto pravidla. Príkladmi urážlivého jazyka by boli (rasovo motivovaný alebo hanlivý jazyk).
- u. Nerešpektovanie pokynov rozhodcu**  
Bojovník sa MUSÍ vždy riadiť pokynmi rozhodcu. Akákoľvek odchýlka alebo nedodržanie pokynov môže mať za následok diskvalifikáciu bojovníka.
- v. Nešportové správanie, ktoré spôsobí zranenie súpera**  
Od každého športovca súťažiaceho sa očakáva, že bude tento šport reprezentovať v pozitívnom svetle s dôrazom na športové správanie a pokoru.
- w. Útok na súpera po gongu alebo prestávke**  
Koniec kola je ohlásený zvukom gongu (alebo klaksónu) a hlášením rozhodcu. Keď rozhodca oznámi stop, všetky útočné akcie, ktoré bojovník začne, sa považujú za nezákonné po zaznení gongu. Počas prestávky alebo prerušenia akcie v súťaži nesmie bojovník žiadnym spôsobom zasiahnuť do svojho súpera. Keď rozhodca požiadava o prerušenie akcie na ochranu bojovníka, ktorý je nespôsobilý alebo nie je schopný pokračovať v zápase, bojovníci musia zastaviť všetky útočné akcie proti súperovi.
- x. Zásah sekundantov do priebehu zápasu;**  
Zasahovanie je definované ako akákoľvek činnosť alebo aktivita zameraná na narušenie zápasu alebo spôsobenie nespravodlivej výhody. Sekundantom nie je dovolené rozptyľovať pozornosť rozhodcu alebo akýmkoľvek spôsobom ovplyvňovať činnosť rozhodcu, rozhodcov alebo inšpektorov.

### **Postup pri úmyselných fauloch:**

- a. Ak úmyselný faul spôsobí zranenie a toto zranenie je dostatočne vážne na okamžité ukončenie zápasu, bojovník, ktorý spôsobil zranenie, prehrá diskvalifikáciou.
- b. Ak úmyselný faul spôsobí zranenie a zápas môže pokračovať, rozhodca to oznámi orgánom a odpočíta dva (2) body bojovníkovi, ktorý faul spôsobil. Odpočítanie bodov za úmyselné fauly je povinné.
- c. Ak úmyselný faul spôsobí tržnú ranu alebo opuch a zápas môže pokračovať ale následne zranenie spôsobí nutnosť ukončiť zápas v ktoromkoľvek kole po 1/2 plánovaných kôl plus jednej (1) sekunde, zranený bojovník zvíťazí TECHNICKÝM ROZHODNUTÍM, ak je na bodovacích kartách vo vedení ; alebo zápas skončí TECHNICKOU REMÍZOU, ak zranený bojovník prehráva alebo je priebeh zápasu na bodových kartách vyrovnaný.
- d. Ak sa bojovník zraní pri pokuse úmyselne faulovať svojho súpera, rozhodca nebude konať v jeho prospech a toto zranenie bude rovnaké ako zranenie spôsobené dovoleným úderom.
- e. Ak sa rozhodca domnieva, že sa bojovník správal nešportovo, môže zastaviť zápas a odčítať body alebo zastaviť zápas a diskvalifikovať bojovníka.

### **Postup pri neúmyselných fauloch:**

- a. Ak náhodný faul spôsobí zranenie natoľko vážne, že rozhodca musí zápas zastaviť, zápas bude mať za následok NO CONTEST ak bude zastavený pred ukončením 1/2 plánovaných kôl plus jednej (1) sekundy zápasu.
- b. Ak náhodný faul spôsobí zranenie natoľko vážne, že rozhodca zastaví zápas po 1/2 plánovaných kôl plus po jednej (1) sekunde ukončeného zápasu, zápas sa skončí TECHNICKÝM ROZHODNUTÍM, ktoré sa udelí bojovníkovi, ktorý je v čase zastavenia zápasu na bodových kartách vo vedení.
- c. Ak bojovník v priebehu kola viditeľne stratí kontrolu nad telesnými funkciami (zvracanie, moč, výkaly), rozhodca zápas zastaví a bojovník prehrá súťaž technickým knokautom (TKO)
- d. V prípade straty telesných funkcií v čase odpočinku medzi kolami musí byť privolaný lekár z ringu, aby posúdil, či bojovník môže pokračovať. Ak lekár pri ringu nepovolí bojovníkovi pokračovať v zápase, bojovník prehrá technickým knokautom (TKO)
- e. Ak sa kedykoľvek objavia výkaly, rozhodca zápas zastaví a bojovník, ktorý sa previnil, prehrá technickým knokautom (TKO)

### **Postup po faule:**

Ak je spáchaný faul, rozhodca:

1. Zastaví čas; pošle bojovníkov do neutrálnych rohov
2. Skontroluje stav zraneného zápasníka
3. Posúdi faul z hľadiska možného odpočtu bodov a udelenia času na zotavenie
4. Počas všetkých time-out procedúr nie je dovolené sekundantom koučovať.

### **Čas na zotavenie po faule:**

- 1 Ak dôjde k faulu na slabiny a súťažiaci je schopný pokračovať, faulovaný súťažiaci môže mať až 5 minút na zotavenie.
- 2 Rozhodca nesmie v žiadnom prípade žiadať oddychový čas, aby vyhodnotil dopad legálneho úderu, okrem prípadu, keď je prítomná tržná rana.

### **Knockdown / Count Out postupy:**

- 1 Ak je bojovník zrazený k zemi na podložku 3-krát v jednom kole alebo piatykrát v zápase, zápas sa automaticky končí.
- 2 Ak je bojovník zrazený na podlahu ringu alebo zhodený na zem, musí vstať vlastnými silami.
- 3 Ak je bojovník zrazený na zem, rozhodca okamžite začne počítať! Bojovník musí vstať a byť pripravený bojovať skôr, ako sa napočíta do 10. Ak bojovník nie je pripravený bojovať hneď po napočítaní do 10, rozhodca musí boj zastaviť! Bojovník je považovaný za "odpočítaného" a prehráva zápas TKO.
- 4 Ak je bojovník zhodený na zem a zdá sa, že je po náraze dezorientovaný alebo omráčený a nemôže hneď vstať, rozhodca musí začať počítať! Bojovník musí vstať a byť pripravený bojovať skôr, ako sa napočíta do 10. Ak bojovník nie je pripravený bojovať hneď po odpočítaní do 10, rozhodca musí boj zastaviť! Bojovník prehráva zápas TKO.
- 5 V súťaži MAMMAL STRIKING sa vždy používa počítanie v stoji do 8. Ak bojovník vyzerá bezmocne a dostane niekoľko úderov do hlavy alebo tela, ale naďalej stojí, nehýbe sa a nebráni sa, rozhodca začne odpočítanie v stoji a ak to považuje za potrebné, môže zápas zastaviť.
- 6 Vždy, keď jeden z bojovníkov je počítaný, musí druhý bojovník ustúpiť do najvzdialenejšieho neutrálneho rohu. Nie je povolené žiadne koučovanie.
- 7 **Za každé počítanie sa bojovníkovi odpočíta jeden bod na bodovacej karte rozhodcu!**



## **Bodovanie zápasu(JUDGE)**

Všetky zápasy budú hodnotiť 3 rozhodcovia

Štandardom bodovania súbojov bude 10-bodový systém Must.

Podľa systému 10-bodového bodovania Must musí byť víťazovi kola udelených 10 bodov a porazenému 9 alebo menej bodov. Neakceptuje sa bodovanie 10-10 kôl (iba výnimka: Nedokončené, krátke kolá v prípade technických rozhodnutí môžu byť bodované 10-10.)

Rozhodcovia hodnotia techniky bojových umení, ako je efektívny striking(damage) (plán A), účinná agresivita (plán B) a kontrola bojového priestoru (plán C). Plány B a C sa neberú do úvahy, pokiaľ sa plán A nehodnotí ako vyrovnaný.

Hodnotenia sa vykonávajú v poradí, v akom sa techniky objavujú v , pričom najväčšiu váhu v bodovaní má efektívny úder, efektívna agresivita a kontrola bojovej oblasti.

Účinnosť úderov sa posudzuje na základe určenia vplyvu/účinku legálnych úderov, ktoré súťažiaci zasadil, a to výlučne na základe výsledkov týchto legálnych úderov. Tvrdší úder so spôsobeným poškodením sa hodnotí vyššie ako veľa úderov s nízkym dopadom a nižším poškodením!

Účinná agresivita znamená agresívne pokusy o ukončenie boja.

Kontrola bojovej oblasti sa posudzuje podľa toho, kto diktuje tempo, miesto a pozíciu v zápase.

## **Bodovacie kritériá**

a. Kolo môže byť hodnotené s výsledkom 10-10, len ak je zápas zastavený pred 1/2 kola a technické rozhodnutie si vyžaduje, aby bolo kolo vyhodnotené!

**Ak je kolo prerušené po skončení 1/2 kola, rozhodcovia musia nájsť víťaza kola!**

b. Kolo sa hodnotí ako kolo s výsledkom 10:9, keď súťažiaci vyhrá tesným rozdielom; To znamená keď bojovník ktorý vyhral kolo zasadil lepšie údery

c. Kolo sa hodnotí ako kolo s výsledkom 10:8, keď súťažiaci vyhrá kolo s veľkým náskokom na základe úderov(spôsobeného damage), dominancie a trvania úderov, v kole.

d. Kolo sa hodnotí ako kolo s výsledkom 10-7, keď je súťažiaci úplne ovládnutý údermi, dominanciou a trvaním úderov, a bol tesne pred ukončením zápasu na TKO.

## **Typy výsledku zápasu**

### **Knockout (KO):**

Zastavenie rozhodcom: po údere kedy zápasník nemôže ďalej pokračovať  
Alebo sa nedokázal postaviť počas počítania

### **Technický knokaut (TKO) :**

Zastavenie rozhodcom: rozhodca zastaví zápas, pretože

1. Bojovník sa nebráni INTELIGENTNE úderom
2. Dôsledku vzniknutia tržnej rany
3. Zastaví zápas na znamenie od sekundantov

### **TKO z dôvodu lekárskeho zastavenia:**

1. Tržná rana
2. Zastavenie zápasu od lekára
3. Strata kontroly nad telesnými funkciami.

### **Výhra na body:**

1. Jednohlasné rozhodnutie: Keď všetci traja rozhodcovia hodnotia zápas v prospech toho istého súťažiaceho.
2. Delené rozhodnutie: Keď dvaja rozhodcovia hodnotia zápas v prospech jedného súťažiaceho a jeden v prospech súpera.
3. Rozhodnutie väčšiny: Keď dvaja rozhodcovia vyhodnotia zápas v prospech toho istého súťažiaceho a jeden rozhodca vyhlási remízu;
4. Technické rozhodnutie: Keď je zápas predčasne ukončený z dôvodu zranenia spôsobeného náhodným faulom a súťažiaci vedie na bodovacích kartách.

### **Remíza:**

1. Jednomyseľná remíza - keď všetci traja rozhodcovia hodnotia zápas ako nerozhodný.
2. Väčšinová remíza - keď dvaja rozhodcovia hodnotia zápas ako remízu.
3. Delená remíza - keď všetci traja rozhodcovia hodnotia rozdielne a celkový výsledok je remíza.
4. Technická remíza - Ak počas súťaže dôjde k zraneniu v dôsledku úmyselného faulu a zápas môže pokračovať, neskôr si zranenie vyžiada zastavenie buď legálnym, alebo nelegálnym úderom do postihnutej oblasti po uplynutí 1/2 plánovaných kôl plus 1 sekundy, ak vtedy zranený súťažiaci v čase zastavenia zápasu na bodovacích kartách prehráva alebo je bodové skóre nerozhodné, výsledok zápasu je technická remíza.

**Diskvalifikácia:**

Ak je zranenie , spôsobené v dôsledku úmyselného faulu a poškodený bojovník nemôže ďalej pokračovať v zápase.

Diskvalifikácia môže vzniknúť aj v dôsledku opakovania viacerých faulov

Prípadne ak došlo k hrubému nerešpektovaniu pravidiel alebo pokynov rozhodcu.

**NO CONTEST:**

Ak je zranenie spôsobené v dôsledku neúmyselného faulu a zápasník nemôže pokračovať v zápase a zároveň neprebehla ešte ½ kôl aby mohlo dôjsť k technickému rozhodnutiu.

**Váhové kategórie:**

Maximálna hmotnosť atómovej váhy. 105 libier (47,6 kg)

Slamová váha nad 105 až 115 libier (52,2 kg)

Mušia váha nad 115 do 125 libier (56,7 kg)

Bantamová váha nad 125 do 135 libier (61,2 kg)

Pérová váha nad 135 do 145 libier (65,8 kg)

Ľahká váha nad 145 až 155 libier (70,3 kg)

Super ľahká váha nad 155 do 165 libier (74,8 kg)

Velterová váha 165 do 175 libier (79,4 kg)

Super velterová váha nad 170 do 175 libier (79,4 kg)

Stredná váha nad 175 do 185 libier (83,9 kg)

Super stredná váha nad 185 do 195 libier (88,5 kg)

Ľahká ťažká váha nad 195 do 205 libier (93,0 kg)

Ťažká váha nad 205 do 265 libier (120,2 kg)

Super ťažká váha nad 265 libier (120,2 kg)

Keďže sa jedná o amatérsku súťaž každá váha je bez tolerancie.

## **Pravidlá pre kategóriu U18 "Teenager"**

Tieto doplnky v pravidlách sú určené pre bojovníkov vo veku od 16 do 17 rokov.

- Trvanie kola je 3 kolá po 2 minúty s 1 minútovou prestávkou
- Bojovníci musia nosiť prilbu (MMA prilba bez lícnic)

## **Zdravotné a administratívne podklady potrebné pre zápasenie**

1. Každý bojovník musí mať podpísaný reverz pred začatím súťaže
2. Každý bojovník musí absolvovať lekársku prehliadku
3. Každý bojovník musí odovzdať registračný formulár