

AMATÉRSKÉ PRAVIDLA - PRO VŠECHNY KATEGORIE

*Oficiální pravidla Českého svazu MMA (CSMMA)
Verze dokumentu: 2025*

VĚKOVÉ KATEGORIE

Masters

M1/Ž1 30-34 (U35) IMMAF

M2/Ž2 35-39 (U40) IMMAF

M3/Ž3 40-44 (U45) IMMAF

M4/Ž4 45-49 (U50) IMMAF

M5/Ž5 50-54 (U55) IMMAF

M6/Ž6 55-59 (U60) IMMAF

Senioři 18+ IMMAF

Junioři 18-20 (U21) IMMAF

Mládež A 16-17 (U18) IMMAF

Mládež B 14-15 (U16) IMMAF

Mládež C 12-13 (U14) IMMAF

Mládež D 10-11 (U12) IMMAF

VÁHOVÉ KATEGORIE

MASTERS

ŽENY

Atomweight: -47.6 kg /105 lbs
Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
Super Lightweight: -74.8 kg /165 lbs
Super Welterweight: -79.4 kg /175 lbs

MUŽI

Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
Super Lightweight: -74.8 kg /165 lbs
Super Welterweight: -79.4 kg /175 lbs
Middleweight: -83.9 kg /185 lbs
Super Middleweight: -88.4 kg /195 lbs
Light Heavyweight: -93 kg /205 lbs
Heavyweight: -97 kg /215 lbs
Super Heavyweight: +97 kg /+215 lbs

Poznámka: V každé váze se musí účastnit minimálně 2 účastníci.

JUNIOŘI A SENIOŘI

ŽENY

Atomweight: -47.6 kg /105 lbs
Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
Super Lightweight: -74.8 kg /165 lbs
Super Welterweight: -79.4 kg /175 lbs

MUŽI

Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
Super Lightweight: -74.8 kg /165 lbs
Super Welterweight: -79.4 kg /175 lbs
Middleweight: -83.9 kg /185 lbs
Super Middleweight: -88.4 kg /195 lbs
Light Heavyweight: -93 kg /205 lbs
Heavyweight: -97 kg /215 lbs
Super Heavyweight: +97 kg /+215 lbs

Poznámka: V každé váze se musí účastnit minimálně 2 účastníci.

MLÁDEŽ

Mládež D 10–11 (U12):

DÍVKY A CHLAPCI

- 27 kg /59.5 lbs
- 31 kg /68.0 lbs
- 34 kg /75 lbs
- 37 kg /81.6 lbs
- 40 kg /88.2 lbs
- 44 kg /97 lbs
- 48 kg /105.8 lbs
- 52 kg /114.6 lbs
- 57 kg /125.7 lbs
- +57 kg /125.7 lbs – MAXIMÁLNĚ DO 62 Kg/136.7 lbs

Poznámka: V každé váze se musí účastnit minimálně 2 účastníci.

Mládež C 12–13 (U14):

DÍVKY A CHLAPCI

- 31 kg/ 68 lbs
- 34 kg /75 lbs
- 37 kg /81.6 lbs
- 40 kg /88.2 lbs
- 44 kg /97 lbs
- 48 kg /105.8 lbs
- 52 kg /114.6 lbs
- 57 kg /125.7 lbs
- +57 kg /125.7 lbs – MAXIMÁLNĚ DO 62 Kg /136.7 lbs

Poznámka: V každé váze se musí účastnit minimálně 2 účastníci.

Mládež B 14–15 (U16):

DÍVKY A CHLAPCI

- 40 kg/88 lbs
- 44 kg /97 lbs
- 48 kg /105.8 lbs
- 52 kg /114.6 lbs
- 57 kg /125.7 lbs
- 62 kg /136.7 lbs
- 67 kg /147.7 lbs
- 72 kg /158.7 lbs
- +72 kg /158.7 lbs – MAXIMÁLNĚ DO 77.1Kg/170 lbs

Poznámka: Kategorie Mládež B a C se mohou účastnit pouze své váhové kategorie. Žádný závodník nebude vpuštěn do zápasu s větším váhovým rozdílem než 5 kg.

Příklad: Divize – 72 Kg (Nejmenší možný limit je +67 kg a maximální limit je -72 Kg).

Poznámka 2: V každé váze se musí účastnit minimálně 2 účastníci.

Mládež A 16–17 (U18)

DÍVKY

- Atomweight: -47.6/105 lbs
- Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
- Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
- Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
- Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
- Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
- Super Lightweight: 74.8kg /165 lbs

CHLAPCI

- Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
- Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
- Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
- Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
- Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
- Super Lightweight: -74.8kg / 165 lbs
- Super Welterweight: -79.4 kg / 175 lbs
- Middleweight: -83.9 kg /185 lbs
- Super Middleweight: -88.4 kg / 195 lbs
- Light Heavyweight: -93.0 kg /205 lbs
- Heavyweight: -97 kg/-215 lbs

SOUTĚŽNÍ FORMÁT

JUNIOŘI, SENIOŘI, MASTERS

Formát je postupný vyřazovací turnaj s udělováním medailí. Každý zápas se skládá z kol o délce až 3 minut s minutovými přestávkami. Remízy na konci zápasu nejsou povoleny, jelikož jeden musí postupovat dál. Pokud je skóre na konci zápasu nerozhodné, rozhoduje prodloužené kolo o délce 3 minut. Pokud v tomto prodloužení dojde k penalizaci (např. odečtení bodu), která způsobí remízu, provinilý závodník je vyřazen a jeho soupeř postupuje dále.

Toto prodloužené kolo se používá pouze ve formátu turnaje. Ve všech ostatních případech je výsledek na konci zápasu konečný a nelze jej napadnout.

Bodování probíhá podle „10 point must“ systému se třemi rozhodčími.

MLÁDEŽ

1. STRUKTURA SOUTĚŽE

- Každá kategorie obsahuje alespoň 3 závodníky.
- Počet kol je určen na základě počtu závodníků.

Tento turnajový formát je v souladu s posláním IMMAF poskytovat bezpečnou a vzdělávací platformu pro mladé sportovce a zároveň podporovat vysoké technické standardy v amatérském MMA.

2. FORMÁT KAŽDÝ S KAŽDÝM

Každý závodník v dané váhové kategorii se utká se všemi ostatními závodníky. To zaručuje, že všichni získají zkušenosti a zůstávají v soutěži, nejen vítězové.

Ve všech turnajích schválených organizací IMMAF, které používají formát „Každý s každým“ (platný pro mládež), musí mít každý závodník minimální dobu odpočinku 15 minut mezi zápasy. To se týká i běžně naplánovaných zápasů v rámci skupinové fáze. Za žádných okolností nesmí být závodník nucen nastoupit k dalšímu zápasu dříve, než uplyne minimální doba 15 minut na zotavení. Tato doba odpočinku je povinná kvůli bezpečnosti závodníků a musí být přísně dodržována všemi organizátory.

3. KRITÉRIA PRO ROZHODNUTÍ PŘI SHODĚ (REMÍZE) - POSTUPNĚ

- Více vítězství na submission
- Méně celkového času potřebného k dokončení
- Více vítězství na KO
- Méně celkového času v KO zápasech
- Více vítězství na TKO
- Méně celkového času v TKO zápasech
- Více vítězství jednomyslným rozhodnutím

- Vyšší průměrné skóre v těchto jednomyslných rozhodnutích
- Více vítězství nejednomyslným rozhodnutím (Split decision)
- Vyšší průměrné skóre v těchto nejednomyslných rozhodnutích
- Méně faulů a odečtů bodů.

Upřednostňováním vítězství pomocí submisí se IMMAF snaží podporovat kulturu technické vyspělosti, zajistit bezpečnost sportovců a podporovat jejich dlouhodobé zapojení do tohoto sportu.

4. KONEČNÉ KRITÉRIUM PRO ROZHODNUTÍ PŘI SHODĚ (FORMÁT KAŽDÝ S KAŽDÝM)

V případě, že všechna stanovená kritéria pro rozhodnutí při shodě selžou a závodníci ve formátu „Každý s každým“ mají totožné výsledky (např. všechny zápasy bodované 30-27, bez faulů, odečtu bodů nebo jiných rozlišovacích faktorů), bude svolána komise, která posoudí všechny 3 zápasy a vybere nejlepší celkový výkon.

Tito členové komise musí být rozhodčí s certifikací CSMMA.

5. KRITÉRIA HODNOCENÍ

Komise bude posuzovat tři zápasy podle univerzálních hodnotících kritérií IMMAF, aby bylo zajištěno, že rozhodování odpovídá nejvyšším standardům rozhodování v amatérském MMA.

HLAVNÍ KRITÉRIUM:

1. Effektivní striking/grappling

ZÁLOŽNÍ KRITÉRIA:

2. Effektivní iniciativa (dřív agrese)

3. Effektivní kontrola zápasu (dřív kontrola oktagonu)

Proces rozhodnutí:

Každý rozhodčí v rámci komise nezávisle zhodnotí všechny tři zápasy a určí, který závodník předvedl nejdominantnější a nejefektivnější celkový výkon.

Jejich společné hodnocení bude předáno organizátorovi, který oficiálně oznámí vítěze.

Tento proces zajišťuje, že i ve vzácných případech absolutní statistické shody je uznán nejlepší celkový výkon. Tím se zachovává integrita soutěže a zároveň se podporuje technická vyspělost a rozvoj závodníků, jak se zavázala organizace IMMAF

6. POČET KOL

Každý zápas podle pravidel **IMMAF Mládež** se skládá z následujícího formátu:

IMMAF Mládež A 16-17 (U18) 3 x 2-minutové kola s minutovou přestávkou

IMMAF Mládež B 14-15 (U16) 1 x 4 minutové kolo s minutovou přestávkou

IMMAF Mládež C 12-13 (U14) 1 x 3 minutové kolo s minutovou přestávkou

IMMAF Mládež D 10-11 (U12) 1 x 2 minutové kolo s minutovou přestávkou

Základní myšlenkou je postupné navyšování délky zápasů s rostoucím věkem účastníků, a to od 2 do 6 minut celkového zápasového času.

Žádné zápasy by neměli být na 2 kola, protože roste pravděpodobnost remízy.

FAULY V PROFESIONÁLNÍM MMA

Následující jednání jsou považována za foul v profesionálním MMA zápasech a také ve všech kategoriích IMMAF.

Text zvýrazněný modře se vztahuje ke specifickým pravidlům pro amatérské soutěže IMMAF.

1. Úder hlavou

Použití hlavy jako úderového nástroje jakýmkoliv způsobem je zakázáno. Jakékoliv použití hlavy (hlavou do hlavy, hlavou do těla nebo jiným způsobem) je nelegální.

2. Vypichování očí jakéhokoli druhu

Vypichování očí pomocí prstů, brady nebo loktu je zakázáno. Legální údery nebo pěsti, které zasáhnou oblast očního důlku, nejsou považovány za vypichování očí a jsou považovány za legální.

3. Kousání nebo plivání na soupeře

Jakákoliv forma kousání je zakázána. Závodník si musí být vědom toho, že rozhodčí nemusí být schopen fyzicky některé situace pozorovat, a proto je nutné rozhodčího okamžitě informovat, pokud dochází ke kousání během zápasu.

4. Fish Hooking

Jakýkoli pokus závodníka použít prsty k útoku na ústa, nos nebo uši soupeře, a to tak, že se kůže v těchto oblastech násilně natahuje, bude považováno za „Fish hooking“.

Fish hooking je obecně definováno jako zasunutí prstů do úst soupeře a tažení rukou opačnými směry při současném držení kůže soupeře.

5. Tahání za vlasy

Tahání za vlasy jakýmkoli způsobem je zakázáno. Zápasník nesmí chytit soupeře za vlasy, aby získal kontrolu nad jeho pohybem. Pokud má zápasník dlouhé vlasy, nesmí je používat jako nástroj k držení soupeře nebo k jeho škrcení jakýmkoliv způsobem.

6. Zarážení soupeře hlavou nebo krkem na zem (spiking, pile-driver)

Jakýkoli hod, který má obloukový pohyb, je považován za legální hod – nezáleží na tom, jestli hlava soupeře dopadne na zem.

Za zarážení hlavou se považuje jakýkoli hod, při kterém má závodník kontrolu nad tělem soupeře a umístí jeho nohy směrem nahoru, zatímco hlava nebo krk směřují dolů, a násilně zarazí hlavu soupeře do podlahy nebo žíněnk.

Je důležité poznamenat, že pokud je závodník chycen do submise, ale je schopen zvednout soupeře, může toho soupeře hodit zpět dolů jakýmkoliv způsobem, protože v té chvíli nemá kontrolu nad jeho tělem. Jelikož závodník, který se snaží dokončit submisi, může změnit svou pozici nebo pustit techniku, aby předešel tvrdému dopadu na podložku.

7. Údery na páteř nebo zátylek

Zadní část hlavy začíná na temeni s odchylkou 2,5 cm na každou stranu a pokračuje směrem dolů k týlnímu spojení.

Tato oblast se v týlním spojení rozšiřuje tak, že pokrývá celou šířku krku. Odtud pokračuje dolů podél páteře s odchylkou 2,5 cm od středové linie páteře, včetně kostrče.

8. Údery do krku jakéhokoli druhu a uchopení průdušnice

Jakékoli cílené údery do krku jsou zakázány.

Cílený útok může například zahrnovat situaci, kdy závodník táhne soupeřovu hlavu tak, aby odkryl oblast krku pro úder. Závodník nemusí zarážet prsty nebo palec do krku soupeře nebo průdušnice, aby jej přinutil se vzdát.

Pokud během postojové výměny dojde k úderu, který zasáhne oblast krku, je tento úder považován za čistý a legální.

Ve formátech amatérských soutěží se však takový zásah považuje za neúmyslný foul.

9. Natažené prsty směrem k obličeji/očím soupeře

V postoji se bere jako foul, pokud závodník vysune paži směrem k soupeři s otevřenou dlaní a prsty mířícími na obličej soupeře.

Rozhodčí by měli toto nebezpečné chování okamžitě zastavit jasnou komunikací se závodníky. Závodníkům se nařizuje mít sevřené pěsti nebo směřovat prsty přímo vzhůru, pokud natahují ruce směrem k soupeři.

10. Útok na genitálie jakéhokoli druhu

Jakýkoliv útok na oblast genitálií, včetně úderů, uchopení, štipání nebo kroucení, je zakázán. Toto pravidlo platí stejně tak pro muže i ženy.

11. Údery kolenem nebo kopem do hlavy na uzemněného soupeře

Za uzemněného závodníka se považuje každý, kdo má jakoukoliv část těla kromě dlaní nebo chodidel v kontaktu se zemí/podložkou.

Závodník, který je na zemi, nesmí být legálně zasažen kolenem nebo kopem do hlavy.

12. Dupání na uzemněného soupeře

Za dupání (stomping) se považuje jakýkoli úder nohama, při kterém závodník zvedne nohu ohnutou v kolenní a provede úder spodní částí chodidla nebo patou.

Axe kicky nejsou považovány za stomping.

Dupání na nohu soupeře v postoji není foul. Tento foul se tedy nevztahuje na dupání na nohy soupeře, který je v postoji. (není uzemněný)

13. Držení soupeřových rukavic nebo kraťasů.

Závodník nesmí kontrolovat pohyb soupeře tím, že ho drží za rukavice nebo kraťasy.

Závodník může uchopit soupeřovu ruku, pokud ji drží skutečně za ruku a ne pouze za materiál rukavice.

Je legální si vlastní rukavice nebo kraťasy.

14. Držení pletiva klece nebo lanu ringu pomocí prstů na ruku nebo nohu.

Závodník smí položit ruce na pletivo klece a odrazit se od něj kdykoli.

Závodník také smí položit nohy na pletivo a prostrčit prsty na nohou skrz, ale pouze pokud nedochází k uchopení a kontrole pozice.

Jakmile závodník prostrčí prsty nebo prsty na nohou skrz pletivo a začne ho aktivně držet, čímž ovlivňuje svou nebo soupeřovu pozici, jde o foul.

Závodník nesmí uchopit lano nebo si přehazovat ruce přes lana v ringu.

Záměrné procházení mezi lany je také zakázané.

Pokud závodník drží pletivo nebo lana a toto chování výrazně ovlivní průběh zápasu, může rozhodčí udělit odečet jednoho bodu.

Pokud faulující závodník, kvůli tomuto faulu získá výhodnější pozici, musí rozhodčí zápas restartovat v postoji z neutrální pozice.

15. Manipulace s malými klouby

Prsty na rukou a nohou se považují za malé klouby. (2 a méně)

Zápěstí, kotníky, kolena, ramena a lokty jsou velké klouby.

Je zakázáno manipulovat s jednotlivými prsty nebo prsty na nohou (například tahat, kroutit apod.)

Držení většiny prstů nebo prstů na nohou najednou (3 a více) je povoleno.

16. Vyhození soupeře z klece/ringu

Závodník nesmí vyhodit soupeře z ringu nebo zápasové plochy.

17. Úmyslné strkání prstů do jakéhokoliv otvoru nebo do otevřené rány soupeře

Závodník nesmí strkat prsty do otevřené rány soupeře za účelem jejího zvětšení.

Závodník nesmí strkat prsty do nosu, uší, úst, nebo jiných tělesných otvorů soupeře.

18. Škrábání, štipání nebo kroucení kůže

Jakýkoli útok zaměřený na kůži soupeře s cílem způsobit bolest prostřednictvím škrábání, štipání nebo kroucení kůže je zakázáno.

19. Zbabělost (vyhýbání se kontaktu, opakované vyplivování chrániče, předstírání zranění)

Za zbabělost se považuje chování, kdy se závodník záměrně vyhýbá kontaktu nebo utíká od akce během zápasu.

Rozhodčí může také za zbabělost označit jakýkoli pokus závodníka získat čas falešným předstíráním faulu nebo zranění, stejně jako úmyslné vyplivnutí nebo odhození chrániče zubů nebo jiné akce, které mají za cíl zdržet nebo přerušit průběh zápasu.

20. Použití urážlivého jazyka během zápasu

Použití urážlivého nebo hanlivého jazyka během zápasu není dovoleno. Je na rozhodčím, aby posoudil, kdy jazyk překročí hranici slušnosti.

Závodníci mohou během zápasu mluvit, pouhé používání mluveného projevu není samo o sobě porušením pravidel.

Za urážlivý jazyk se považují například rasistické nebo hanlivé výrazy.

21. Zjevné ignorování pokynů rozhodčího

Závodník MUSÍ za všech okolností dodržovat pokyny rozhodčího.

Jakákoli odchylka nebo neposlušnost může vést až k diskvalifikaci.

22. Nesportovní chování, které způsobí zranění soupeři

Každý zápasník MMA je povinen reprezentovat tento sport pozitivním způsobem kladoucí důraz na sportovní chování a pokoru.

Závodník, který naruší pravidla sportu nebo se pokusí záměrně způsobit zranění soupeři v době přerušení zápasu nebo po ukončení zápasu, bude považován za nesportovní.

23. Útok na soupeře po zaznění gongu na konci kola

Konec kola je označen zazněním gongu nebo jiným dohodnutým způsobem.

Jakýkoliv útočný pohyb zahájený po tomto okamžiku se považuje za nelegální útok po konci kola.

24. Útok na soupeře během přestávky

Závodník nesmí jakkoli zaútočit na soupeře během přestávky nebo přerušení akce v průběhu zápasu.

25. Útok na soupeře, který je pod ochranou rozhodčího

Jakmile rozhodčí zastaví akci kvůli ochraně závodníka, který je neschopný pokračovat, všechny útočné akce na něho musí být okamžitě ukončeny.

26. Zasahování do zápasu ze strany rohu nebo sekundantů

Zasahování se rozumí jakákoli činnost nebo akce, která má za cíl narušit zápas nebo poskytnout nespravedlivou výhodu závodníkovi v rohu.

Rohy nesmí rozptylovat rozhodčího ani se snažit ovlivnit jeho rozhodování.

Trenér smí udílet pokyny pouze svého závodníkovi, nikoli soupeři.

27. Použití cizí látky na těle nebo hlavě s cílem získat výhodu.

Jakékoli nanášení cizích látek (např. olej, vazelína apod.) na tělo nebo hlavu za účelem získání výhody ve fyzickém kontaktu je zakázané.

Dodatek k pravidlu 6

Zarážení soupeře hlavou nebo krkem do podložky (spiking) a technika „pile driver“.

Jediná výjimka z pravidla o spikingu nastává v situaci, kdy je závodník v defenzivě a je napaden submisí, přičemž soupeř má možnost pustit úchop a bránit se.

Běžný příkladem je situace, kdy závodník nasadí armbar a bránící soupeř ho zvedne a spustí přímo na podložku/zem.

V tomto případě má závodník, který provádí armbar, možnost techniku pustit a chránit se, což činí (spike) legálním.

Na rozdíl od defenzivního spikingu tak „pile-driver“ zahrnuje úplnou kontrolu nad tělem soupeře, čímž mu brání v obraně nebo úniku z pozice.

Vzhledem k tomu, že tato technika zcela eliminuje schopnost soupeře reagovat nebo se chránit, je zakázána za všech okolností.

Při provádění takedownu závodník nesmí úmyslně směřovat soupeřovu hlavu přímo dolů k podložce v přímé trajektorii. Jakýkoli záměrný úpohyb, který nasměruje hlavu soupeře přímo k zemi, je považován za nebezpečný a bude odpovídajícím způsobem potrestán.

Slam je jiný pohyb a je legální technikou v profesionálním MMA. Nezaměňuj ho s výše uvedenými technikami „Spike“ a „Pile-driver“

FAULY A ZAKÁZANÉ TECHNIKY PRO VŠECHNY KATEGORIE IMMAF

Kromě faulů uvedených u profesionálního sportu výše, jsou v amatérském MMA (všechny kategorie) zakázány následující techniky:

1. **Údery loktem a předloktím jakéhokoliv druhu.**
2. **Heel Hook**
3. **Twister, neck crank, can opener (otvírák), cervical locks (nelson), sit through crucifix**, a všechny submission techniky, které působí tlak na krk nebo páteř*, včetně komprese žebér*
4. **Kolena na hlavu soupeře.**
5. **Přímé/lineární front kicky směřující přímo na koleno.**

Definice uzemněného soupeře

Sportovec se považuje za uzemněného a nelze jej legálně kopat nebo udeřit kolenem do hlavy, pokud je jakákoliv část jeho těla jiná než ruce či nohy v kontaktu s podlahou (plochou ringu).

Dodatky

1. **Scorpion - Není dovoleno stlačování zad**, například drcení žebér o boky při nuceném torzním zkroucení páteře, přitlačení na bederní oblast, Scorpion nebo manipulace s páteří v bederní či krční oblasti.
2. **Je důležité pamatovat**, že jakákoliv technika manipulující s páteří nebo krkem je považována za nelegální, i když není přímo uvedena. To znamená, že i pokud je pozice zpočátku povolená, přechod do dokončující techniky, která manipuluje s krkem nebo páteří, činí techniku nelegální.
3. **Submise využívající rotaci páteře (Twister-Type Mechanics)** Pohyby zahrnující asymetrické torzní zkroucení páteře (hlavně hrudní a krční oblast) s simultánní kontrolou kyčle a dolních končetin, charakterizované jako Spinal Twisting Submissions (Twister-Type Mechanics), zahrnují:
 - **Twister Roll**
 - **Truck Transitions**
 - **Twister Control**
 - **Banana split**
 - **Crucifix Rollings**

Všechny tyto pohyby, jakmile začnou manipulovat s páteří či krční oblastí, tak se stávají zakázanými kvůli extrémnímu riziku poranění páteře a nervového systému.

4. Triangle

V soutěžích IMMAF se manipulace s krkem v rámci Triangle Choke považuje za legální submisi pouze tehdy, když je v zámku paže soupeře, což znamená, že paže prochází přes krk a je umístěna mezi nohama sportovce provádějícího triangle.

Každý pokus o vyvinutí tlaku na krk, krční páteř nebo hlavu v triangu, pokud není paže soupeře uvnitř zámku, zejména pokud je paže úmyslně vytažena nebo přemístěna, aby odhalila krk, se považuje za nelegální manipulaci s krkem a páteří.

Přímá manipulace s krkem bez ochranné bariéry paže se považuje za foul kvůli vysokému riziku poranění krční a páteřní oblasti.

5. Vyjasnění rizika u pozic

I když je některé technika obecně povolená, určité variace z různých pozic mohou transformovat legální submisi na nelegální, pokud pozice způsobuje nadměrnou manipulaci s páteří, krkem nebo krční oblastí a v některých kategoriích také s koleny či kotníky.

Příklad:

Gilotina, když je aplikována z horní pozice, například z plného mountu nebo zevnitř guardu (myšleno vrchní pozice), se stává pozičním faulem. Tyto poziční omezení jsou stanovena kvůli zvýšenému riziku komprese krční páteře a omezené schopnosti bránícího se sportovce provést bezpečné a efektivní únikové manévry.

Toto je jen jeden příklad legální techniky, která se může stát nelegální kvůli variaci pozice, čímž dochází k manipulaci s krkem, páteří nebo krční oblastí.

6. Poziční cesta a aktivace submisí

Během grapplingových přechodů mohou sportovci vstoupit nebo projít pozicemi, které mohou potenciálně přejít do nelegálních submisí.

Pouhý vstup nebo držení takové tranzitní pozice automaticky neznamená foul nebo nelegální akci. Legálnost je určována mechanickými akcemi sportovce v rámci dané pozice.

A. Tranzitní pozice vs. aktivace submise

Grapplingová pozice se stává nelegální až ve chvíli, kdy sportovec aktivně aplikuje manipulaci, tlak nebo sílu na omezené anatomické oblasti, jako jsou:

- Krční páteř (cervical spine)
- Páteřní sloupec (vertebral column)
- Torze nebo komprese krku (neck twisting or compression)

Pouhé vstoupení do pozice nebo její využití pro kontrolu, stabilizaci nebo přechod k jiné legální technice zůstává povoleno.

B. Příklad aplikace

Vstup do Twister Setup Position (kontrola kyčlí, back ride s ovázáním nohou) není nelegální, pokud:

- Nedochozí k rotaci páteře ani laterální manipulaci krční oblasti.
- Pozice je využita pro kontrolu nebo přechod na jinou techniku.

Pozice se stává nelegální, pokud:

- Sportovec začne aplikovat torzní sílu nebo rotační tlak na páteř.
- Začínají se aktivovat **mechaniky Twister**.

C. Odpovědnost sportovce při variacích použití

(Sportovec musí být odpovědný za to, aby během variant pozice nedocházelo k nelegální manipulaci.)

D. Časování zásahu rozhodčího

- Rozhodčí musí **umožnit poziční přechody**, dokud nedojde k mechanické aktivaci nelegální submise.
- Jakmile jsou **mechaniky umožňující submise zaměřené na zakázané anatomické struktury aktivovány**, je **okamžitý zásah** povinný.

7. Úmyslné nelegální pozicování a provokace faulu během submise

Následující pravidlo se vztahuje na sportovce, kteří **úmyslně manipulují svou pozicí** s cílem vyvolat faul nebo ohrozit autoritu rozhodčího:

Definice provokace faulu

Provokace faulu nastává, když sportovec:

- **Úmyslně vystaví zakázané nebo nelegální cílové oblasti** (včetně, ale nejen zadní části hlavy, krční páteře nebo oblasti krku) během **pokusů o submisi, výměn úderů nebo obranných manévru**.
- **Úmyslná manipulace tělem nebo jeho orientací** za účelem **vyprovokování soupeře k neúmyslnému faulu**;
- **Snaha vyvolat rozhodnutí o faulu**, aby získal nespravedlivou výhodu nebo narušil průběh zápasu.

Příklady provokace faulu (nejsou omezeny pouze na tyto):

- Úmyslné otáčení nebo posouvání hlavy tak, aby byla vystavena zadní část hlavy během sekvencí úderů;
- Úmyslné nastavení těla tak, aby došlo k nelegálnímu kontaktu během submise;
- Jakékoliv **taktické chování**, které omezuje legální možnosti soupeře a vytváří umělé situace faulu.

Po zjištění provokace faulu:

- Rozhodčí musí **okamžitě zastavit akci**.
- Provokující sportovec bude podroben následujícím **disciplinárním opatřením**, podle závažnosti a opakování:
 - Oficiální varování;
 - Okamžité odečtení bodu (dle uvážení rozhodčího);
 - Diskvalifikace v případě závažného nebo opakovaného porušení.

Obnovení pozice po zastavení:

- Zápas pokračuje **ze stejné pozice**, která existovala před pokusem o provokaci faulu.
- Provokující sportovec **nezískává žádnou poziční nebo strategickou výhodu**.

Opakovaná porušení

- Při **druhém potvrzeném úmyslném faulu** je sportovec **okamžitě diskvalifikován** a vítězství se přiznává soupeři.
- Toto pravidlo platí **bez ohledu na fázi zápasu, skóre nebo zbývající čas zápasu**.

KONTROLNÍ POKYN ROZHODČÍHO BĚHEM SUBMISE (PROTOKOL OVĚŘOVÁNÍ REAKCE ZÁPASNÍKA)

Během pokusů o submise, kdy je rozhodčímu omezena viditelnost nebo nelze jednoznačně ověřit vědomí závodníka pouhou vizuální kontrolou, je rozhodčí povinen okamžitě vydat tzv. „Kontrolní pokyn“, aby ověřil stav závodníka, aniž by tím ohrozil jeho obranu pozici nebo bezpečnost.

V MMA je zásadní, aby rozhodčí disponoval silnými pozorovacími schopnostmi a hlubokým porozuměním tělesným reakcím a signálům vědomí, zejména během škrcení a jiných submisí. Rozhodčí musí být schopen „číst“ řeč těla a oči závodníka, aby rozpoznal ztrátu vědomí nebo možné zranění, protože nedobrovolné příznaky, jako je třes končetin nebo zbytkové svalové napětí, mohou být zavádějící.

Primární slovní pokyn:

„Potřebuju vědět, že jsi v pořádku.“

(Rozhodčí může také opakovat: „Jsi v pořádku?“)

Tento pokyn umožňuje závodníkovi reagovat jedním z následujících způsobů:

- Verbálně (mluvením nebo jasnou odpovědí),
- Pomocí minimálních fyzických projevů, jako jsou (Přikývnutí, palec nahoru, pohyb hlavou, oční kontakt, mimika nebo jakékoliv jiné bezpečné minimální gesto)

Doplňková vizuální komunikace:

Rozhodčí musí vždy spojit slovní pokyn s vizuálními neverbálními signály (gesty), aby podpořil univerzální srozumitelnost, zejména u závodníků se sluchovým postižením nebo v stresových situacích, kdy může být slovní pokyn hůře srozumitelný.

Použitá gesta mohou zahrnovat například zřetelný pohyb rukou vyzývající ke zpětné reakci.

Závodníci se sluchovým postižením (hluchota nebo nedoslýchavost):

Pokud je závodník hluchý nebo nedoslýchavý, je třeba před soutěží během pravidlového briefingu nastavit speciální protokol.

V těchto případech:

- Rozhodčí může použít fyzický kontakt (např. lehké poklepání na tělo nebo rameno) k vyžádání reakce závodníka.
- Závodník musí dobrovolně reagovat prostřednictvím zřetelného fyzického projevu, jako je (Přikývnutí, ruční gesto, palec nahoru, oční kontakt apod.)

Upřesnění fyzického kontaktu:

I když je lehké fyzické kontaktování přípustné pro vyžádání potvrzení reakce, rozhodčí musí být opatrní a vědomi následujících skutečností:

- Nedobrovolné tělesné reakce (např. ztuhlost paží, opožděné stažení končetiny, nekontrolovatelné svalové napětí) Ty nejsou považovány za platnou odpověď.
- Reflexní nebo posturální ztuhlost se může objevit i u nevědomých nebo polovědomých závodníků.
- Za platný projev vědomí se považují pouze vědomé a úmyslné reakce – buď verbální, nebo vědomě kontrolované gesta

Pravidlo okamžitého přerušení zápasu:

- Pokud nedojde k žádné reakci, nebo je reakce nejasná či dvojznačná, rozhodčí musí zápas okamžitě ukončit, aby ochránil zdraví závodníka.
- Ve všech takových případech má bezpečnost závodníka absolutní přednost před výsledkem zápasu.

ZDRŽOVÁNÍ V POZICI A POŽADAVEK AKTIVNÍHO ZAPOJENÍ

Závodníci, kteří získají poziční výhodu, musí zůstat aktivní v úsilí o další postup, dominanci nebo dokončení techniky.

Pasivní udržování pozice bez ofenzivního postupu je považováno za zdržování a bude řešeno přerušением pozice rozhodčím.

Ukazatele zdržování:

- Použití pletiva nebo guard pozice pouze k udržení neutrální kontroly, bez pokusů o postup.
- Vyhýbání se útoku, přechodům nebo vytváření příležitostí k ukončení zápasu. Rozhodčí poskytne přiměřený čas na aktivitu, ale následně vydá obecné slovní varování, například (Pracuj, akce, zlepší pozici) a to vůči oběma zápasníkům.

Oba zápasníci nesou odpovědnost.

- Zápasník, který kontroluje pozici, musí aktivně postupovat.
- Zápasník, v defenzivě musí usilovat o únik, zpomalení soupeře nebo kontraútok.

Pokud po varování nenastane žádný pokrok, rozhodčí pozici přeruší a zápas restartuje.

Výjimky v případě extrémních dominantních pozic, jako jsou:

- Back Control
- Full Mount
- Back Mount

Pozn: **Rozhodčí nesmí tyto pozice přerušit, pokud nedojde ke konkrétnímu faulu nebo obavám o bezpečnost závodníka.**

FAULY V KATEGORII IMMAF MASTERS

Kromě faulů uvedených pro profesionální MMA a všech výše popsaných faulů platných napříč kategoriemi IMMAF, jsou v kategoriích Masters amatérského MMA (všechny věkové úrovně) zakázány následující techniky.

ZAKÁZANÉ TECHNIKY

ŽÁDNÉ ÚDERY NA HLAVU NEBO OBLIČEJ

Navzdory zákazu úderů na hlavu v kategoriích masters je důležité si uvědomit, že knockouty a otřesy mozku stále mohou nastat například v důsledku (pádů, nárazů během takedownu, úderů do těla)

To zdůrazňuje důležitost bezpečnostních protokolů a správného rozhodování rozhodčích. Jakákoli technika, která manipuluje s páteří a krkem, je považována za nelegální i pokud není výslovně uvedena v pravidlech.

SPECIFICKÉ FAULY PRO VŠECHNY KATEGORIE (MASTER)

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Zákaz submisí typu biceps crush a calf crush
3. Zákaz suplexů, vyhazování přes rameno, slamů a scissors takedownů
4. Zákaz spikingu, pile-driverrů nebo jakéhokoliv takedownu, při kterém soupeř dopadne hlavou na před.
5. Zákaz techniky electric Chair
6. Zákaz techniky Banana split
7. Zákaz Knee barů / knee reaping (žádné kroucení kolene)
8. Zákaz skákání do guardů nebo skákavých submisí

***Povolené leg locky jsou: Achilles lock a figure four ankle lock – pouze s nataženou nohou.**

Dodatek

1. Spiking soupeře hlavou nebo krkem o zem a techniky typu pile-driver (kategorie masters)

Na rozdíl od profesionálních a juniorských/seniorských amatérských divizí, kde je spiking povolen pouze jako obranná reakce na soupeřův útok (např. únik z armbarů), v kategorii masters je spiking v jakékoliv formě za všech okolností přísně zakázán.

To znamená, že v soutěžích kategorie masters nesmí sportovec provést pohyb typu, „spiking“, ani když se brání proti útoku soupeře.

Následující akce jsou zcela zakázány:

- **Spiking** – Jakýkoli úmyslný pohyb, který vede k tomu, že soupeř je vhozen hlavou napřed do podložky.

- **Pile-driver** – Jak již bylo uvedeno, tato technika je přísně zakázána na všech úrovních.
- **Slamy** – Jakýkoliv slam, i jako obranná reakce na pokus o submisi, je v kategorii Masters zakázána.

Dále při provádění takedownu, nesmí sportovec úmyslně směřovat soupeře hlavou přímo dolů do podložky. Jakýkoli úmyslný pohyb, který žene soupeřovu hlavu přímo k zemi, se považuje za extrémně nebezpečný a povede k trestu nebo diskvalifikaci – podle závažnosti přestupku.

2. Electric Chair jako submise (Hamstring Stretch):

Zakázána kvůli riziku zranění hamstringů, sakroiliakálního skloubení a dolní části zad. Technika známá jako Electric chair bude posuzována různě v závislosti na jejím technickém provedení.

- **Electric Chair jako pozice, sweep nebo přechod:**

Povolena, pokud je cílem výhradně změna pozice, únik z kontroly nebo změna postoje – bez záměru provést submisi.

3. Banana Split:

Technika známá jako Banana split, která spočívá v nuceném odtažení pánve a dolních končetin do strany, čímž dochází k extrémnímu tlaku na adduktory, pánevní skloubení a bederní oblast je zakázána.

Tato pravidla zajišťují maximální bezpečnost sportovců a odpovídají rozvojovému zaměření kategorie Masters MMA, kde je důraz kladen na techniku a kontrolované provedení místo silových či riskantních manérů.

4. Guillotiny

Definice Guillotine choke podle pravidel IMMAF je striktně omezena na techniky, které jsou výslovně uznány tímto názvem v oficiální technické terminologii.

Jakákoli submise nebo kontrolní technika, která nenese explicitní označení „Guillotine“, nebude klasifikována jako Guillotine choke, ale bude přiřazena ke své odpovídající skupině submisí.

Příklad: Uznávané variace Guillotine choke zahrnují (ale nejsou omezeny na):

- Chinstrap Guillotine
- Classic Guillotine
- High-Elbow Guillotine
- 10-Finger Guillotine
- Cross Grip Guillotine

Všechny tyto techniky obsahují v názvu slovo Guillotine a spadají pod oficiální klasifikaci IMMAF „Guillotine chokes“

Příklad technik, které nejsou klasifikovány jako Guillotiny:

- Anaconda Choke
- Arm Triangle (Kata Gatame)
- Darce Choke

5. Zákaz skákání do guardu a skákavých submisí

- Skákání do guardu a skákavé submise jsou přísně zakázány.
- Pulling guard je povolen, sportovec může usednout nebo stáhnout soupeře do guardu, ale nesmí do této pozice skákat nebo vyskakovat.

Toto pravidlo má za cíl minimalizovat zbytečná rizika, jako jsou zranění dolních končetin nebo náhodné srážky hlavami.

Klíčové rozdíly:

A. Pulling Guard nebo pulling submise - povoleno:

Sportovec může soupeře stáhnout do guardu tahem nebo plynulým přechodem na zem.

B. Skákání do Guardu a skákavé submise - zakázáno:

Sportovec nesmí skákat ani vyskakovat za účelem navázání guardu. Jakýkoli takový pokus povede k trestu:

- a) Varování, pokud byl pohyb neúmyslný
- b) Odečet bodů, pokud byl pohyb považován za bezohledný
- c) Diskvalifikace, pokud rozhodčí usoudí, že šlo o úmyslný foul

6. Každý hod musí být typu přes bok nebo varianta hip tossu a musí zahrnovat kontroly hlavy i paže.

Základní princip soutěže v kategorii Masters amatérů spočívá v aplikaci a úpravě technik smíšených bojových umění v prostředí s maximálním důrazem na bezpečnost.

Výše uvedená technická omezení mají za cíl umožnit a usnadnit závodníkům v kategorii Masters získat potřebný čas a zkušenosti v soutěžním prostředí, a to bez rizika zbytečných zranění nebo traumatu.

Z tohoto důvodu budou rozhodčí instruováni, aby v případě utáhnutí legální techniky mohli ukončovat zápas, aniž by se daný sportovec vzdal.

Musíme si uvědomit, že v kategorii masters je kladen důraz především na bezpečnost a proto se nepřipustí ani neriskuje zbytečné zranění sportovců.

Výsledkem je to, že „Technická submise“ bude častějším způsobem ukončování zápasů.

JUNIOŘI A SENIOŘI - FAULY

Fauly pro juniory a seniory v rámci IMMAF jsou fauly zakázané pro všechny kategorie IMMAF.

IMMAF – PRAVIDLA PRO KREV U MLÁDEŽE

Okamžitá povinnost přerušení:

Pokud je sportovec viditelně krvácející, rozhodčí musí okamžitě přerušit zápas, aby posoudil závažnost zranění a předešel možným zdravotním rizikům.

Určení příčiny:

- **Nelegální technika:** Pokud bylo krvácení způsobeno nelegální technikou, provinilý sportovec je diskvalifikován a prohrává zápas.
- **Běžný boj (legální technika):** Pokud krvácení vzniklo během normálních, legálních akcí v zápase, krvácející sportovec prohrává zápas TKO.
- **Náhodné zranění:** Pokud bylo krvácení způsobeno nešťastnou náhodou, o výsledku rozhodnou bodovací lístky rozhodčích. (viz níže) Pokud je skóre nerozhodné – zápas se vyhlašuje jako No contest (NC).

Pokud zápas přesáhl alespoň polovinu stanoveného času, vítěze určí bodovací lístky rozhodčích (dobodovávání zápasu).

Pokud je zápas přerušen před polovinou, vyhlašuje se No contest.

Tato pravidla mají za cíl chránit zdraví sportovců a zároveň zachovat férovost soutěže díky jednotným a spravedlivým rozhodnutím v případech přerušení souvisejících s krvácením.

FAULY MLÁDEŽ

Kromě uvedených faulů z profesionálního MMA platí pro všechny mládežnické kategorie IMMAF také tyto zakázané techniky, které zůstávají nepřípustné ve všech mládežnických kategoriích IMMAF.

ZAKÁZANÉ TECHNIKY

NESMÍ BÝT ŽÁDNÉ ÚDERY DO HLAVY NEBO OBLIČEJE.

Navzdory zákazu úderů na hlavu v kategoriích masters je důležité si uvědomit, že knockouty a otřesy mozku stále mohou nastat například v důsledku (pádů, nárazů během takedownu, úderů do těla)

To zdůrazňuje důležitost bezpečnostních protokolů a správného rozhodování rozhodčích. Jakákoli technika, která manipuluje s páteří a krkem, je považována za nelegální i pokud není výslovně uvedena v pravidlech.

SPECIFICKÉ FAULY – VŠECHNY MLÁDEŽNICKÉ KATEGORIE

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Žádné údery koleny v jakékoli podobě
3. Žádné submise typu biceps crush nebo calf crush
4. Žádné techniky typu wristlock
5. Žádné suplexy, vyhazování přes rameno, slamy ani scissors takedowns.
6. Žádné techniky typu „spiking“, „pile-driver“ ani jiné takedowny hlavou napřed.
7. Žádné přímé kopy na koleno.
8. Žádné up-kicky z pozice na zemi.
9. Žádné dupání na nohy. (foot stomps)
10. Žádná technika Electric chair
11. Žádná technika Banana split

Dodatek

1. Spiking soupeře hlavou nebo krkem o zem a techniky typu pile-driver (kategorie mládež)

Na rozdíl od profesionálních a juniorských/seniorských amatérských divizí, kde je spiking povolen pouze jako obranná reakce na soupeřův útok (např. únik z armbarů), v kategorii mládež je spiking v jakékoliv formě za všech okolností přísně zakázán.

To znamená, že v soutěžích kategorie masters nesmí sportovec provést pohyb typu, „spiking“, ani když se brání proti útoku soupeře.

Následující akce jsou zcela zakázány:

- **Spiking** – Jakýkoli úmyslný pohyb, který vede k tomu, že soupeř je vhozen hlavou napřed do podložky.
- **Piledriver** – Jak již bylo uvedeno, tato technika je přísně zakázána na všech úrovních.
- **Slamy** – Jakýkoliv slam, i jako obranná reakce na pokus o submisi, je v kategorii Mládež zakázána.

Dále při provádění takedownu, nesmí sportovec úmyslně směřovat soupeře hlavou přímo dolů do podložky. Jakýkoli úmyslný pohyb, který žene soupeřovu hlavu přímo k zemi, se považuje za extrémně nebezpečný a povede k trestu nebo diskvalifikaci – podle závažnosti přestupku.

2. Electric Chair jako submise (Hamstring Stretch):

Zakázána kvůli riziku zranění hamstringů, sakroiliakálního skloubení a dolní části zad.

Technika známá jako Electric chair bude posuzována různě v závislosti na jejím technickém provedení.

- **Electric Chair jako pozice, sweep nebo přechod:**

Povolena, pokud je cílem výhradně změna pozice, únik z kontroly nebo změna postoje – bez záměru provést submisi.

3. Banana Split:

Technika známá jako Banana split, která spočívá v nuceném odtažení pánve a dolních končetin do strany, čímž dochází k extrémnímu tlaku na adduktory, pánevní skloubení a bederní oblast je zakázána.

Tato pravidla zajišťují maximální bezpečnost sportovců a odpovídají rozvojovému zaměření mládežnických kategorií MMA, kde je důraz kladen na techniku a kontrolované provedení místo silových či riskantních manévřů.

4. Guillotiny

Definice Guillotine choke podle pravidel IMMAF je striktně omezena na techniky, které jsou výslovně uznány tímto názvem v oficiální technické terminologii.

Jakákoli submise nebo kontrolní technika, která nenese explicitní označení „Guillotine“, nebude klasifikována jako Guillotine choke, ale bude přiřazena ke své odpovídající skupině submisí.

Příklad: Uznávané variace Guillotine choke zahrnují (ale nejsou omezeny na):

- Chinstrap Guillotine
- Classic Guillotine
- High-Elbow Guillotine
- 10-Finger Guillotine
- Cross Grip Guillotine

Všechny tyto techniky obsahují v názvu slovo Guillotine a spadají pod oficiální klasifikaci IMMAF „Guillotine chokes“

Příklad technik, které nejsou klasifikovány jako Guillotiny:

- Anaconda Choke
- Arm Triangle (Kata Gatame)
- Darce Choke

SPECIFICKÉ FAULY PODLE KATEGORIÍ

MLÁDEŽ D (10-11 let) U12– dodatečná omezení:

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Žádné údery koleny v jakékoli podobě
3. Žádné submise typu biceps crush nebo calf crush
4. Žádné techniky typu wristlock
5. Žádné suplexy, vyhazování přes rameno, slamy ani scissors takedowns.
6. Žádné techniky typu „spiking“, „pile-driver“ ani jiné takedowny hlavou napřed.
7. Žádné přímé kopy na koleno.
8. Žádné up-kicky z pozice na zemi.
9. Žádné dupání na nohy. (foot stomps)
10. Žádná technika Electric chair
11. Žádná technika Banana split

12. Žádné údery na zemi jakéhokoliv druhu.
13. Žádné páky na nohy jakéhokoliv druhu.
14. Žádné Toe holdy
15. Žádné kneebary a kroucení kolene.
16. Žádná omoplata
17. Žádné guillotine chokes v jakémoliv podobě
18. Žádný body squeeze
19. Žádný naskakovaný guard nebo naskakované submise.
20. Žádná technika Teepee Choke

Dodatek

1. Zákaz skákání do guardu a skákavých submisí

- Skákání do guardu a skákavé submise jsou přísně zakázány.
- Pulling guard je povolen, sportovec může usednout nebo stáhnout soupeře do guardu, ale nesmí do této pozice skákat nebo vyskakovat.

Toto pravidlo má za cíl minimalizovat zbytečná rizika, jako jsou zranění dolních končetin nebo náhodné srážky hlavami.

Klíčové rozdíly:

A. Pulling Guard nebo pulling submise - povoleno:

Sportovec může soupeře stáhnout do guardu tahem nebo plynulým přechodem na zem.

B. Skákání do Guardu a skákavé submise - zakázáno:

Sportovec nesmí skákat ani vyskakovat za účelem navázání guardu. Jakýkoli takový pokus povede k trestu:

- a) Varování, pokud byl pohyb neúmyslný
- b) Odečet bodů, pokud byl pohyb považován za bezohledný
- c) Diskvalifikace, pokud rozhodčí usoudí, že šlo o úmyslný foul

2. Každý hod musí být typu přes bok nebo varianta hip tossu a musí zahrnovat kontroly hlavy i paže.

Základní princip soutěže v kategorii U12 amatérů spočívá v aplikaci a úpravě technik smíšených bojových umění v prostředí s maximálním důrazem na bezpečnost.

3. Teepee Choke (submise)

Technika známá jako Teepee Choke je klasifikována jako přímá škrťící technika, která působí tlakem na průdušnici a krční tepny, s mírným předklonem krční páteře a čelní kompresí, bez zapojení torza páteře.

Výše uvedená technická omezení mají za cíl umožnit a usnadnit mladým závodníkům získat potřebný čas a zkušenosti v soutěžním prostředí, a to bez rizika zbytečných zranění nebo traumatu. Z tohoto důvodu budou rozhodčí instruováni, aby v případě utáhnutí legální techniky ukončovali zápas, aniž by se daný sportovec vzdal. Musíme si uvědomit, že v takto raném věku je kladen důraz především na bezpečnost a proto se nepřipustí ani neriskuje zbytečné zranění mladých sportovců.

Výsledkem je to, že „Technická submise“ bude častějším způsobem ukončování zápasů.

MLÁDEŽ C (12-13 let) U14– dodatečná omezení:

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Žádné údery koleny v jakékoli podobě
3. Žádné submise typu biceps crush nebo calf crush
4. Žádné techniky typu wristlock
5. Žádné suplexy, vyhazování přes rameno, slamy ani scissors takedowns.
6. Žádné techniky typu „spiking“, „pile-driver“ ani jiné takedowny hlavou napřed.
7. Žádné přímé kopy na koleno.
8. Žádné up-kicky z pozice na zemi.
9. Žádné dupání na nohy. (foot stomps)
10. Žádná technika Electric chair
11. Žádná technika Banana split
12. Žádné údery na zemi jakéhokoliv druhu.
13. Žádné páky na nohy jakéhokoliv druhu.
14. Žádné Toe holdy
15. Žádné kneebarry a kroucení kolene.
16. Žádná omoplata
17. Žádné guillotine chokes v jakémoliv podobě
18. Žádný body squeeze
19. Žádný naskakovaný guard nebo naskakované submise.
20. Žádná technika Teepee Choke

Dodatek

1. Každý hod musí být typu přes bok nebo varianta hip tossu a musí zahrnovat kontroly hlavy i paže.

Základní princip soutěže v kategorii U14 amatérů spočívá v aplikaci a úpravě technik smíšených bojových umění v prostředí s maximálním důrazem na bezpečnost.

MLÁDEŽ B (14-15 let) U16– dodatečná omezení:

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Žádné údery koleny v jakékoli podobě
3. Žádné submise typu biceps crush nebo calf crush
4. Žádné techniky typu wristlock
5. Žádné suplexy, vyhazování přes rameno, slamy ani scissors takedowns.
6. Žádné techniky typu „spiking“, „pile-driver“ ani jiné takedowny hlavou napřed.
7. Žádné přímé kopy na koleno.
8. Žádné up-kicky z pozice na zemi.
9. Žádné dupání na nohy. (foot stomps)
10. Žádná technika Electric chair
11. Žádná technika Banana split
12. Žádné údery na zemi jakéhokoliv druhu.

13. Žádné Toeholdy
14. Žádné kneebars a kroucení kolene. * (Pouze rovné páky-Achilles lock a Figure four ankle lock pouze s narovnanou nohou)
15. Žádná omoplata
16. Žádné guillotine chokes ve stoje (Musí být varianta s rukou a utáhnout ji pouze v uzemněné pozici.)

Dodatek

- 1. Figure four ankle locks** musí být nasazován pouze s narovnanou nohou a nesmí docházet ke kroucení kolena.
- 2. Guillotine chokes** musí být nasazován s rukou a pouze v uzemněné pozici.

MLÁDEŽ A (16-17 let) U18– dodatečná omezení:

1. Žádné údery do hlavy (v postoji ani na zemi)
2. Žádné údery koleny v jakékoli podobě
3. Žádné submise typu biceps crush nebo calf crush
4. Žádné techniky typu wristlock
5. Žádné suplexy, vyhazování přes rameno, slamy ani scissors takedowns.
6. Žádné techniky typu „spiking“, „pile-driver“ ani jiné takedowny hlavou napřed.
7. Žádné přímé kopy na koleno.
8. Žádné up-kicky z pozice na zemi.
9. Žádné dupání na nohy. (foot stomps)
10. Žádná technika Electric chair
11. Žádná technika Banana split
12. Žádné kopy jakéhokoli druhu do uzemněného soupeře. Pouze údery rukama.
13. Žádné guillotine chokes ve stoje (Může být varianta bez ruky, ale musí být utáhnuta v uzemněné pozici).

Dodatek

- 1. Figure four ankle locks** musí být nasazován pouze s narovnanou nohou a nesmí docházet ke kroucení kolena.
- 2. Toeholdy** pouze přímé, bez rotace.
- 3. Guillotine chokes** může být nasazován bez ruky, ale pouze v uzemněné pozici.