



# **Tävlingsregler för Wushu Sanda**

Svenska Kung fu & Wushu Förbundet  
2018

## Innehåll

Förord .....	3
Nationella regler för Wushu Sanda .....	4
<b>Kapitel 1 Allmänna regler .....</b>	<b>4</b>
Artikel 1 Tävlingsystem.....	4
Artikel 2 Kvalificeringar och krav .....	4
Artikel 3 Viktklasser.....	4
Artikel 4 Invägning .....	5
Artikel 5 Lottning.....	5
Artikel 6 Klädsel och skyddsutrustning .....	5
Artikel 7 Tävlingsprotokoll .....	5
Artikel 8 Att ge upp .....	6
Artikel 9 Andra förutsättningar.....	6
<b>Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter .....</b>	<b>6</b>
Artikel 10 Funktionärer.....	6
Artikel 11 Personal.....	6
Artikel 12 Tävlingsfunktionärernas uppgifter.....	7
<b>Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter .....</b>	<b>7</b>
Artikel 13 Juryns sammansättning .....	7
Artikel 14 Juryns uppgifter.....	7
Artikel 15 Procedur för protester .....	8
<b>Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar .....</b>	<b>8</b>
Artikel 16 Tekniker.....	8
Artikel 17 Förbjuden träffyta.....	8
Artikel 18 Giltig träffyta .....	8
Artikel 19 Förbjudna tekniker .....	8
Artikel 20 Poäng.....	9
Artikel 21 Foul och bestraffning.....	9
Artikel 22 Stoppa matchen.....	10
<b>Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering .....</b>	<b>10</b>
Artikel 23 Vinnare och förlorare .....	10
Artikel 24 Placering .....	11
Artikel 25 Föra protokoll .....	12
<b>Kapitel 6 Tävlingsyta och utrustning .....</b>	<b>12</b>
Artikel 26 Tävlingsyta.....	12
<b>Kapitel 7 Klasser .....</b>	<b>13</b>
Artikel 27 A-klass.....	13
Artikel 28 B-klass.....	13
Artikel 29 Lättkontakt .....	13
<b>Kapitel 8 Medicinska hänsynstaganden .....</b>	<b>14</b>

## Förord

Välkomna till den åttonde utgåvan av Wushu Sanda-reglerna, tidigare kallade Wushu Sanshou-reglerna. Sanda är det namn som används internationellt idag, och har blivit det allmänt vedertagna sen senast. I denna utgåva har mycket av de tidigare instruktiva delarna, exempelvis domarinstruktioner, tävlingsstrukturer med mera som finns i de internationella reglerna, tagits bort. Förbundet kommer att bestämma dem för varje tävling, och de ska även kunna uppdateras vid behov, utan nya ansökningsförfaranden för hela regelverket gällande själva tävlingssystemet.

De åldersklasser detta regelverk behandlar är endast 16–40 år. Det är endast där (alltså för tävling där tekniker mot huvud är tillåtet) som det behövs regler godkända av kampsportdelegationen. I lägre åldersklasser är detta inte tillåtet, och då regleras dessa tävlingsregler direkt av förbundet.

Förbundet kommer att ha ett kompletterande dokument för allt som är nödvändigt för tävlingar som inte står med här, som bland annat instruktioner för domare vad gäller teckengivning, organisationen av tävlingar, regler för lägre åldersklasser med mera.

Målsättningen med uppdateringen har varit att förenkla, att enbart ta med detaljer som är väsentliga för att beskriva och förstå reglerna, poängbedömningen och de tävlandes säkerhet.

Stockholm 20 juni 2018

Peder Finnsjö,  
ordförande Svenska Kung fu & Wushu Förbundet

## Nationella regler för Wushu Sanda

### Kapitel 1 Allmänna regler

#### Artikel 1 Tävlingsystem

1.1 Matchvinnare är den som vinner två av tre ronder i en match. Varje rond varar i två minuter. Pausen mellan ronderna är en minut. En extrarond kan tillämpas.

Juniorklass har en och en halv minuts ronder

1.2 Tävling kan genomföras i två klasser. A-klass med fullkontakt, och B-klass med lättkontakt. (Se kapitel 7, artikel 28 och 29)

#### Artikel 2 Kvalificeringar och krav

2.1 Junior är 16–17 år gammal. Senior är 18–40 år gammal.

2.2 Tävlade måste ha giltig försäkring.

2.3 Tävlade måste ha giltig tävlingslicens.

2.4 För att delta i tävling med A-klass måste tävlade klara av grundläggande hälsokontroll.

#### Artikel 3 Viktklasser

##### Herrar

3.1 48 kg klass ( $\leq 48$  kg)

3.2 52 kg klass ( $> 48$  kg– $\leq 52$  kg)

3.3 56 kg klass ( $> 52$  kg– $\leq 56$  kg)

3.4 60 kg klass ( $> 56$  kg– $\leq 60$  kg)

3.5 65 kg klass ( $> 60$  kg– $\leq 65$  kg)

3.6 70 kg klass ( $> 65$  kg– $\leq 70$  kg)

3.7 75 kg klass ( $> 70$  kg– $\leq 75$  kg)

3.8 80 kg klass ( $> 75$  kg– $\leq 80$  kg)

3.9 85 kg klass ( $> 80$  kg– $\leq 85$  kg)

3.10 90 kg klass ( $> 85$  kg– $\leq 90$  kg)

3.11 Över 90 kg klass ( $> 90$  kg)

##### Damer

3.12 48 kg klass ( $\leq 48$  kg)

3.13 52 kg klass ( $> 48$  kg –  $\leq 52$  kg)

3.14 56 kg klass ( $> 52$ – $\leq 56$  kg)

3.15 60 kg klass ( $> 56$  kg– $\leq 60$  kg)

3.16 65 kg klass ( $> 60$  kg– $\leq 65$  kg)

3.17 70 kg klass ( $> 65$  kg– $\leq 70$  kg)

3.18 75 kg klass ( $> 70$  kg– $\leq 75$  kg)

3.19 +75 kg ( $> 75$  kg)

#### Artikel 4 Invägning

4.1 Invägning ska göras upp till 24 timmar innan tävlingsstart.

4.2 Tävlade ska vägas varje dag under en tävling som omfattar flera dagar

4.3 En tävlade som inte klarar vikten och inte heller kan klara vikten efter en timme får ej delta.

#### Artikel 5 Lottning

5.1 Lottning utförs av den administrativa gruppen. Närvarande ska också juryns ordförande och chefsdomaren vara.

5.2 Lottningen utförs efter invägningen.

#### Artikel 6 Klädsel och skyddsutrustning

6.1 Tävlade ska ha boxhandskar, huvudskydd och bröstskydd. Tävlade i B-klass ska ha benskydd, tävlade i A-klass får inte ha benskydd, däremot är fotskydd som är avsett att täcka vristen är tillåtet, men ej krav. Tävlade ska ha eget tandskydd och egen suspensoar (måste bäras under byxorna). Uniformen ska vara korta shorts och kortärmad eller ärmlös tröja.

6.2 Kvinnliga tävlade kan bära heltäckande kroppsnära klädsel.

6.3 Handskarnas storlek ska vara 280 gram (10 oz.).

6.4 Handlindor ska användas, max längd 2,5 meter, icke elastiska.

#### Artikel 7 Tävlingsprotokoll

7.1 De tävlade ska på kommando hälsa på publik och domare.

7.2 De tävlade ska på kommando hälsa på varandra före matchens start.

7.3 När matchens resultat ska annonseras och vinnaren visas ska de tävlande byta plats med varandra. Slutligen hälsar den tävlande på motståndarens coacher som också besvarar hälsningen.

## Artikel 8 Att ge upp

8.1 En tävlande som inte kan fortsätta matchen på grund av skada eller sjukdom eller som inte kan klara sin vikt har förlorat genom att ge upp. Hen får ej fortsätta tävla men uppnådda resultat i tidigare matcher är fortsatt giltiga.

8.2 Om det är stor teknisk skillnad mellan de tävlande så kan coachen alternativt den tävlande själv ge upp för att undvika framtida skaderisk. Om coachen väljer att ge upp ska hen visa detta genom att kasta in handduken, som betyder att ge upp. Om den tävlande väljer att ge upp ska hen sträcka ena armen rakt upp.

8.3 Tävlande som saknas vid invägningen anses ha givit upp. Tävlande som inte finns på plats efter tre stycken upprop före sin match anses ha givit upp. Tävlande som avviker efter att ha infunnit sig vid matchuppropet och inte dyker upp till matchstart anses ha givit upp utan anledning.

8.4 Tävlande som anses ha givit upp utan anledning anses ha givit upp hela tävlingen varför resultat i föregående matcher stryks.

## Artikel 9 Andra förutsättningar

9.1 Domarna skall alltid fokusera på sitt uppdrag. Inte prata med andra, inte lämna sin plats utan huvuddomarens tillstånd.

9.2 Tävlande och coach skall följa reglerna samt respektera och följa domslut. Det är förbjudet att motsätta sig domslut, svära och slänga ifrån sig handskar eller annan skyddsutrustning. Tävlande får inte lämna plattformen innan matchens resultat har visats såvida inte den tävlande är skadad.

9.3 Coach och läkare skall stanna på sin anvisade plats.

9.4 Doping är förbjudet. Det är inte tillåtet att inandas syrgas under rondpaus.

## Kapitel 2 Funktionärernas uppgifter

### Artikel 10 Funktionärer

10.1 Domargruppen ska bestå av en huvuddomare, en plattformsdomare samt tre eller fem poängdomare.

### Artikel 11 Personal

11.1 En läkare ska finnas tillgänglig under tävlingen.

## Artikel 12 Tävlingsfunktionärernas uppgifter

12.1 Tidtagaren ska:

12.1.1 signalera start och slut på rond, samt rondvila

12.1.2 ta tiden under match, avbryta tidtagningen vid matchavbrott och ta tiden under rondpaus

12.1.3 signalera 10 sekunder före start av varje rond.

12.2 Läkaren/läkarna ska:

12.2.1 genomföra hälsokontroll vid A-klass inför tävlingen

12.2.2 tillhandahålla första hjälpen till skadade eller sjuka tävlande under tävlingen

12.2.3 fälla slutgiltigt avgörande om huruvida en match ska fortsätta eller avbrytas vid skador som orsakats av regelbrott

12.2.4 ansvara för tävlingens alla medicinska aspekter och föreslå för huvuddomaren vilka tävlande som inte kan anses vara i tillstånd att fortsätta tävla.

## Kapitel 3 Juryn och dess uppgifter

### Artikel 13 Juryns sammansättning

13.1 Juryn ska bestå av en ordförande, och minst två övriga medlemmar.

### Artikel 14 Juryns uppgifter

14.1 Juryns arbete leds av organisationskommittén och är huvudsakligen ansvarig för att övervaka tävlingens utförande så som att kontrollera tävlingsytan och arenan, skyddsutrustning, lottdragning, invägning och hur domarna utses. Juryn ska övervaka domarnas arbete. Juryn har rätt att varna enskilda domare eller domargrupper, såväl huvuddomare som plattform- och poängdomare i de fall de uppenbart favoriserar vissa tävlande eller inte klarar av att döma enligt reglerna. Juryn kan också föreslå förbundet att en felande domare byts ut under tävlingen för att säkerställa Fair play.

14.2 Juryn skall ta emot och hantera protester som lämnas in av deltagare gällande bedömning samt reglernas implementation.

14.3 Om juryn accepterar en protest för behandling ska den behandlas snarast. Om möjligt ska juryn genomföra en videogranskning. Juryn skall informera alla berörda parter om sitt beslut snarast möjligt.

14.4 De inblandade parterna ska höras innan beslut men de har ingen rösträtt i beslutet. Juryns beslut kräver att majoriteten röstar för samma beslut. Är det lika röster så har juryns ordförande utslagsröst.

14.5 En jurymedlem skall anmäla jäv och inte delta i beslutet om klagomålet gäller hans tävlande.

14.6 Juryn kan besluta att det beslutet som det protesteras mot står fast eller att det ska ändras och därmed var felaktigt. Om juryn finner att beslutet (bedömningen) var felaktigt och ska ändras, ska också förbundet underrättas så att åtgärder kan vidtas mot de funktionärer eller domare som har gjort fel. Juryns beslut kan inte överklagas.

## Artikel 15 Procedur för protester

15.1 Tävländens representant ska överlämna protesten skriftligen till juryn inom femton (15) minuter efter matchens slut. Avgiften för en protest är 500 SEK vilket ska betalas när protesten lämnas in. Om den protesterande parten har rätt och beslutet ändras av juryn återbetalas avgiften. I annat fall ändras resultatet inte och avgiften anses förverkad.

15.2 Juryns beslut kan inte överklagas.

## Kapitel 4 Tekniker, poäng och bestraffningar

### Artikel 16 Tekniker

16.1 Slag, spark och kast är tillåtna tekniker.

### Artikel 17 Förbjuden träffyta

17.1 Huvudets baksida, nacken, strupen samt grenen är förbjudna träffytor.

### Artikel 18 Giltig träffyta

18.1 Huvudet, kroppen och låren är giltiga träffytor.

### Artikel 19 Förbjudna tekniker

19.1 Att attackera motståndaren med huvudet (så kallad skallning), armbåge, eller knä eller att böja någon led mot dess naturliga rörelseriktning.

19.2 Kasta motståndaren med huvudet först, eller att avsiktligt kasta någon för att skada dem.

19.3 Attackera fallen motståndarens huvud med spark.

19.4 Attackera/utföra teknik mot underliv.



## Artikel 20 Poäng

### 20.1 **Två poäng** ges till tävlanden när:

20.1.1 motståndaren faller av plattformen

20.1.2 motståndaren faller och tävlande själv förblir stående

20.1.3 tävlande träffar motståndaren på kroppen eller huvudet med en spark

20.1.4 motståndaren faller genom teknik där tävlande själv faller och omedelbart ställer sig upp som del i tekniken

20.1.5 motståndaren får ta påtvingad räkning

20.1.6 motståndaren får en varning.

### 20.2 **En poäng** ges till tävlanden när:

20.2.1 tävlande träffar motståndare med ett slag

20.2.2 tävlande träffar motståndare på låret med en spark

20.2.3 båda faller och motståndaren faller först

20.2.4 motståndaren faller genom teknik där tävlande själv faller och inte ställer sig upp som del i tekniken

20.2.5 motståndaren är passiv i fem sekunder och efter att ha blivit uppmanad att anfälla är passiv i ytterligare fem sekunder

20.2.6 motståndaren faller med flit och förblir liggande i minst tre sekunder

20.2.7 motståndaren får en tillsägelse.

### 20.3 **Ingen poäng** ges till någondera sidan när:

20.3.1 ingen tydlig teknik utförs och ingen uppenbar träff har noterats

20.3.2 båda faller till golvet eller faller av plattformen samtidigt

20.3.3 tävlande träffar motståndaren i clinch.

## Artikel 21 Foul och bestraffning

### 21.1 Foul

#### 21.1.1 Teknisk foul innefattar:

1. att passivt hålla motståndaren
2. begära timeout i ett dåligt läge
3. försena matchen med flit
4. osportsligt uppträdande gentemot domare eller ignorera domslut
5. komma till matchen utan tandskydd, att spotta ut tandskyddet med flit eller att lossa på skyddsutrustning med flit under matchen
6. osportsligt uppträdande
7. passivt undflyende.

### 21.1.2 Personlig foul innefattar:

1. att anfalla innan "start" (*kaishi*) eller efter att "stop" (*ting*) har beordrats
2. träffa motståndaren på förbjuden träffyta
3. träffa motståndaren med förbjuden teknik
4. medvetet skada motståndaren.

## 21.2 Besträffning

21.2.1 Teknisk foul bestraffas med tillsägelse.

21.2.2 Personlig foul bestraffas med varning.

21.2.3 En tävlande som har bestraffats med tre personliga fouler och därmed tre varningar diskvalificeras i matchen.

21.2.4 Tävlande som medvetet skadar sin motståndare diskvalificeras från hela tävlingen och eventuella uppnådda resultat stryks.

21.2.5 Tävlande som dopar sig eller inandas syrgas under rondpaus diskvalificeras från hela tävlingen och eventuella uppnådda resultat stryks.

## Artikel 22 Stoppa matchen

### 22.1 Matchen stoppas tillfälligt när:

22.1.1 en tävlande faller till golvet eller av plattformen (förutom när den tävlande faller med flit som del i attack eller försvar)

22.1.2 en tävlande tilldelas tillsägelse eller varning

22.1.3 en tävlande är skadad

22.1.4 de tävlande håller i varandra utan attack eller aktivitet mer än 2 sekunder.

22.1.5 en tävlande faller med flit som del av en teknik och förblir liggande mer än tre sekunder

22.1.6 de tävlande begär tillfälligt stopp genom att lyfta handen på grund av objektiva hinder (exempelvis skydd som lossnat)

22.1.7 huvuddomaren rättar en felaktig bedömning

22.1.8 problem eller faror på plattformen behöver rättas till

22.1.9 matchen påverkas av utomstående hinder som t ex belysning

22.1.10 en av de tävlande är passiv enligt 20.2.5.

## Kapitel 5 Vinnare, förlorare, placering

### Artikel 23 Vinnare och förlorare

#### 23.1 Absolut seger

23.1.1 Om det föreligger stor skillnad i styrkeförhållande eller teknik mellan två tävlande kan domaren avbryta matchen och med huvuddomarens godkännande tilldela den starkare sidan segern.

23.1.2 En tävlande vinner om motståndaren inte kan fortsätta efter 10 sekunder när hen har träffats av en tillåten teknik (ej genom otillåtna tekniker).

23.1.3 En tävlande vinner om en motståndare får ta påtvingad räkning tre gånger under en match.

## 23.2 Rondvinnare

23.2.1 Varje ronds vinnare utses av poängdomarna.

23.2.2 En tävlande vinner ronden om hans motståndare får ta påtvingad räkning två gånger under samma rond.

23.2.3 En tävlande vinner ronden om hans motståndare faller av plattformen två gånger under samma rond.

23.2.4 Om båda tävlande har samma poäng vid rondens slut utses rondvinnare enligt följande ordning:

1. Den som har fått minst varningar under ronden är vinnare.
2. Den som har fått minst tillsägelser under ronden är vinnare.

23.2.5 Om det fortfarande är lika är ronden oavgjord.

## 23.3 Matchens vinnare

23.3.1 Den tävlande som först vinner två ronder i en match vinner matchen.

23.3.2 Tävlande vinner om motståndaren inte kan fortsätta på grund av skada eller sjukdom.

23.3.3 Om en tävlande bluffar om skada på grund av foul från motståndaren förklaras den bluffande som matchens förlorare. Detta skall bekräftas av tävlingsläkaren.

23.3.4 Om en tävlande skadas på grund av otillåten teknik och inte kan fortsätta matchen (enligt tävlingsläkarens utlåtande) skall den skadade förklaras som matchens vinnare. Däremot får den tävlande inte fortsätta i turneringen.

23.3.5 I de fall alla möter alla (tre deltagare i en viktklass) blir matchresultatet oavgjort om båda tävlande har vunnit lika många ronder.

23.3.6 Om båda tävlande vinner lika många ronder under en match och det är utslagsturnering utses matchvinnare enligt följande ordning:

1. Den som har fått minst varningar under matchen är vinnare.
2. Den som har fått minst tillsägelser under matchen är vinnare.

## Artikel 24 Placering

### 24.1 Individuell placering

24.1.1 Vid utslagsturnering ges placeringarna direkt.

24.1.2 Vid poolsystem är den vinnare som har flest poäng (enligt modellen vinst 2 p, oavgjort 1 p, förlust 0 p).

Om två eller flera har lika många poäng utses vinnaren enligt följande ordning:

3. Den som har förlorat minst ronder är vinnare
4. Den som har fått minst varningar är vinnare
5. Den som har fått minst tillsägelser är vinnare

Om det fortfarande är lika skall de tävlande dela samma placering.

## 24.2 Lagplacering

### 24.2.1 Placeringspoäng

De första åtta placeringarna i varje viktklass ges poäng som följer: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 poäng. Alternativt: De första sex placeringarna i varje viktklass ges poäng som följer: 7, 5, 4, 3, 2, 1 poäng.

24.2.2 Om två eller flera lag har lika många placeringspoäng utses vinnare enligt följande ordning:

6. Det lag som har flest klassvinnare är vinnare. Om det fortfarande är oavgjort räknas flest andraplaceringar och så vidare.
7. Det lag som har minst varningar är vinnare
8. Det lag som har minst tillsägelser är vinnare

Om det fortfarande är oavgjort skall lagen tilldelas samma placering.

## Artikel 25 Föra protokoll

25.1. Poängdomarna skall notera poäng enligt dessa regler inklusive fouls. Vid varje rondslut skall poängen noteras i protokollen.

25.2. Protokollförande funktionär skall notera tillsägelser, varningar, diskvalifikation, passivitet och påtvingad räkning.

25.3. När poolsystem nyttjas ska protokollförande funktionär också notera två poäng för matchens vinnare samt noll för matchens förlorare och eventuellt en poäng vardera vid oavgjort resultat. Vid uppgivet tilldelas vinnaren två poäng och förloraren inga poäng.

## Kapitel 6 Tävlingsyta och utrustning

### Artikel 26 Tävlingsyta

26.1 Tävlingsytan ska som standard vara en 0,8 meters hög plattform med en 8 x 8 meters yta. Den ska täckas med en tunn mjuk matta med en canvasyta.

Skyddande mattor (30 centimeter höga och 2 meter breda) ska placeras runt plattformen.

26.2 Även pusselmatta på golv kan användas. Standardmåtten ska vara 8 x 8 meter, och minsta yta ska vara 6 x 6 meter.

## Kapitel 7 Klasser

Tävlande deltar i tävling antingen i A-klass eller B-klass (lättkontakt).

### Artikel 27 A-klass

27.1 För att delta i A-klass skall följande krav uppfyllas:

- Minst två års utövande.
- Minst en seger i B-klass i tidigare tävling, eller minst två placeringar bland de tre främsta i B-klass, eller minst 10 matcher i B-klass.
- Utövaren ska vara 18–40 år.

27.1.1 Undantagsvis kan tävlande anses uppfylla kraven för deltagande i A-klass. Kraven kan uppfyllas på annat vis, exempelvis genom motsvarande erfarenhet från närliggande kampsporter. Detta är en bedömningsfråga som får avgöras från fall till fall i samråd med arrangör, tävlandes förening samt förbundets tävlingsansvariga.

### Artikel 28 B-klass

28.1 Kvalifikationer för B-klass

För att delta i B-klass skall följande krav uppfyllas:

- Minst ett års utövande.
- Tävlingsdeltagare får inte ha deltagit i A-klass vid tidigare tävlingar. Observera att Svenska Mästerskap endast är A-klass och deltagande i SM räknas som deltagande i A-klass.
- Utövaren ska vara 16–40 år.

28.1.1 Inga undantag medges för deltagande i B-klass.

28.2 Alla tävlingar i B-klass genomförs i lättkontakt (se artikel 29)

### Artikel 29 Lättkontakt

Samtliga tävlingar i B-klass genomförs i lättkontakt.

Lättkontakt, även kallat light-contact, har tillkommit för att göra det lättare för utövare att påbörja sin tävlingskarriär under säkra och ordnade former. Reglerna är identiska med de vanliga reglerna bortsett från kontaktgraden.

29.1 Definition av lättkontakt

Kontakten skall alltid vara på en nivå som innebär att en fysiskt starkare person inte skall åtnjuta någon fördel på grund av hårda tekniker. En något oprecis definition som ändå får

anses beskriva kontaktgraden i lättkontakt är följande: ”En tävlande ska när som helst kunna ta ner garden och få en träff i huvudet utan att bli nerslagen”.

### 29.2 Utförande

Tekniker skall ändå utföras på ett korrekt vis med korrekt tyngd, placering och balans. Tekniken skall vid träff hållas inne så att den inte skadar motståndaren.

### 29.3 Förseelse

Utöver redan definierade förseelser gäller följande tillägg i lättkontakt

1. För hård kontakt är en förseelse i lättkontakt
2. Att utföra en okontrollerad teknik är en förseelse i lättkontakt (exempelvis att slå en vild sving utan att se var den träffar).

### 29.4 Vid skada gäller följande:

29.4.1 Eventuell undersökning av skadad tävlande får inte ta mer än en minut.

29.4.2 Om skadan orsakats av ett regelbrott, t ex en okontrollerad teknik, och den skadade inte kan fortsätta skall den tävlande som brutit mot reglerna diskvalificeras eller varnas beroende på brottets allvarlighet.

29.4.3 Om skada uppkommer utan att vara orsakad av ett regelbrott och den skadade inte kan fortsätta skall den oskadade tävlande utses som vinnare.

### 29.5 Nedslagning

Om en nedslagning sker är detta oftast på grund av att motståndaren har använt en för hård teknik.

29.5.1 Om en tävlande blir nedslagen måste ringdomaren avbryta matchen och kontrollera nedslagningens allvarlighet.

29.5.2 Eventuell undersökning av en nedslagen tävlande får inte ta mer än en minut.

29.5.3 Var nedslagningen till följd av ett regelbrott och den nedslagne inte kan fortsätta skall den andre tävlande diskvalificeras för okontrollerad teknik eller för hård kontakt.

29.5.4 Var nedslagningen till följd av ett regelbrott men den nedslagne tävlande kan fortsätta skall den andre tävlande bestraffas med varning eller diskvalifikation beroende på graden av allvarlighet i regelbrottet.

29.5.5 Var nedslagningen inte orsakad av ett regelbrott och den nedslagne inte kan fortsätta ska matchen stoppas, poängen räknas ihop och en segrare utses enligt reglerna.

29.5.6 Det är förbjudet att räkna över en nedslagen tävlande i lättkontakt.

## Kapitel 8 Medicinska hänsynstaganden

Följande gäller vid de fall i A-klass där vinst på knockout är tillåtet:

- En tävlande som förlorar på knockout får ej tävla vidare. **Hen får dessutom inte tävla i kamp eller delta i sparringträning under en månad efter skadetillfället!**

Eftersom upprepning medför betydligt större skaderisk än vid första tillfället gäller också följande:

- Vid upprepat fall av skallskada (knockout) inom tre månader efter förra tillfället får en tävlande ej tävla vidare. **Hen får dessutom inte tävla i kamp eller delta i sparringträning under tre månader efter skadetillfället!**
- Vid upprepat fall av skallskada (knockout) inom sex månader efter det andra tillfället får en tävlande ej tävla vidare. **Hen får dessutom inte heller tävla i kamp eller delta i sparringträning under sex månader efter skadetillfället.**
- Vid upprepat fall av skallskada (knockout) inom sex månader efter det tredje tillfället får en tävlande ej tävla vidare. **Hen får dessutom *aldrig* mer tävla i kamp och får inte delta i sparringträning under 12 månader efter skadetillfället.**