



## **PYX-LAX**

*Sistem de luptă în care sportivii folosesc orice tehnică de lovire cu pumni (Pyx) și picioare (Lax) în regim de full-contact, fără proiectări.*

### **SPATIUL DE LUPTĂ**

Palaestra (spațiul de luptă) are dimensiunea șase pe șase (6x6) metri, acoperit cu un material durabil pentru a facilita căderea, este înconjurată de patru (4) frânghii. Corpul de arbitri poate decide ca meciul poate avea și pe alt spațiul de luptă, cu dimensiuni diferite și fără a fi delimitat de frânghii.

### **ECHIPAMENT / PROTECȚII**

1. Fiecare sportiv va purta șort de culoare albastră (pe laturile pantalonilor există un model imprimat - meandros) și tricou elastic/rashguard alb sau albastru în funcție de culoarea colțului de luptă (tricolul poate fi imprimat doar cu emblema federației și/sau a clubului, doar membrii din loturile naționale pot purta și steagul țării).
2. Corpul de arbitri poate exclude din competiție sportivii care încălcă aceste reguli.

### **ECHIPAMENT / PROTECȚII / IGIENA**

1. OBLIGATORIU: tibiere și mănuși albe sau albastre, în funcție de colțul de luptă (opțional bărbații pot folosi cochilie și femeile bustieră cu protecție) și proteză.
2. Sunt interzise utilizarea oricăror substanțe (unguent, ulei, etc.), folosirea altor materiale de protecție (fașă, tifon, fără acordul medicului competiției), purtarea oricărui tip de bijuterie în timpul competiției.
3. Echipamentul sportivilor va fi curat, uscat și fără miros neplăcut. Unghiile de la picioare vor fi tăiate corect. Părul lung va fi legat pentru a evita dificultăți pentru celălalt sportiv. În general, igiena personală a sportivilor va fi la un nivel ridicat.
4. Abaterea sau încălcarea acestor reguli duce la eliminarea competitorului / excluderea din competiție.

### **HELLANODIKIS- KRITIS (Arbitrii & Judecatori)**

1. Fiecare meci va fi condus de către un Arbitru de centru (Hellanodikis Palaestra) și 2 Arbitri de margine (Hellanodikis Periphoreias), care stau de-a lungul laturilor spațiului de luptă opus unul altuia.
2. Pentru buna desfășurare a meciului, Corpul de arbitri va atribui sarcini specifice unor secretari și persoane care să cronometreze durata meciului.

### **DURATA MECIULUI**

1. Durata unui meci este de 3 (trei) reprize de câte 2 (doua) minute, cu pauză de 1 (un) minut între reprize.
2. Corpul de arbitri poate modifica durata meciului dacă există motive întemeiate pentru a justifica decizia (de exemplu reprize de 1 minut și 30 secunde, cu 30 secunde pauză între reprize).
3. În cazul în care punctajul este egal, se va acorda o repriză suplimentară.

### **ACORDAREA PUNCTELOR**

1. Sunt permise lovituri la cap și trunchi, frontale și laterale, plus pe coapsa exterioară.
2. Se punctează cu **1 (un) punct orice lovitură de pumn sau de picior, la corp sau la cap.**
3. Arbitrii de margine țin evidența pe foi a fiecărei lovituri reușite și a punctelor de penalizare.

### **TEHNICI INTERZISE ȘI COMPORTAMENT INCORECT**

1. Este interzisă orice lovitură la ceafă, gât, zona genitală, încheieturi, spate, rinichi, coloană vertebrală, loviturile directe la picioarele adversarului.
2. Sunt interzise retragerile continue, întoarcerea cu intenție a spatelui adversarului, aplecarea sub înălțimea centurii, orice fel de priza și acțiuni care împiedică desfășurarea lină a meciului sau tehnicile de grappling.
3. Este interzisă părăsirea zonei de luptă.
4. Este interzis să ataci un adversar care este prins în frânghiile zonei de luptă sau care se află la sol sau care este în cadere. Un sportiv este considerat a fi la sol atunci când intră în contact cu acesta cu o mână sau cu genunchiul.
5. Este interzisă lovirea adversarului cu genunchiul, cotul, capul, degetul mare și umărul.
6. Sunt interzise atacurile după ce arbitrul a anunțat terminarea luptei, sportivul riscând să fie penalizat inclusiv în situația în care timpul a expirat.
7. Este interzis comportamentul nesportiv / neadecvat, limbajul obscen din partea sportivului, antrenorului sau a susținătorilor, sportivul susținut riscând de asemenea penalizare.
8. Orice conduită improprie sau acțiune interzisă din partea vreunui membru al unei delegații poate cauza excluderea atât a persoanei ofensatoare cât și a celor care au sprijinit-o.
9. Toate tehnicile trebuie să fie în concordanță cu aceste reguli, să fie aplicate cu control, cele care provoacă vătămări sunt penalizate.



## PENALIZĂRI

În funcție de intenție și gravitate, numai Arbitrul de centru poate da:

- Maxim 3 atenționări pentru aceeași abatere, fără penalizare.
- Penalizare pentru prima abatere, prin care 2 puncte sunt scăzute sportivului penalizat.
- Penalizare pentru a doua abatere, prin care încă 2 puncte sunt scăzute sportivului penalizat.
- Pedepsa pentru a treia abatere, prin care este **descalificat** sportivul respectiv.
- Pedeapsa de excludere** este dată imediat numai în cazuri excepționale în care sportivul are un

comportament neadecvat, dezonoarează sau jignește, dăunează prestigiului Sportului. Se poate decide excluderea din întreaga competiție sau din următoarele competiții, chiar la excluderea din FRPA în urma unei decizii a organelor sale competente.

## ABANDONARE - ACCIDENTARE - NIKI AKONITI

1. Sportivul care are cel mai mare punctaj la sfârșitul unei durate normale a meciului este declarat câștigător.

2. Abandonul (engatalipsis) se acordă dacă sportivul sau sportivii nu pot continua, sau dacă abandonează meciul, chiar și la ordinul Arbitrului de centru.

3. Un antrenor (proponitis) are dreptul să declare abandon aruncând un prosop în ring.

4. Dacă ambii sportivi sunt accidentați simultan sau leziunile anterioare creează o problemă pentru ambii și sunt incapabili să continue meciul, victoria este acordată sportivului cu cel mai mare scor.

5. Dacă după accidentare rezultatul este egal, Arbitrul de centru, după consultarea cu arbitrii de margine, va determina câștigătorul.

6. Dacă medicul consideră că este necesară oprirea luptei pentru siguranța sportivului.

7. Dacă Arbitrul de centru constată ca un sportiv este rănit oprește meciul și cheamă medicul. După diagnosticul medicului dacă sportivul poate continua, în cel mult două minute, Arbitrul de centru are decizia finală pentru continuare. Această decizie nu poate fi opusă medicului, dacă acesta din urmă dispune încetarea meciului. Dacă medicul consideră că este necesară îndepărtarea temporară a unui sportiv de pe spațiului de luptă, acesta trebuie să fie însoțit de un Arbitru de margine în tot acest interval de timp.

8. Orice sportiv care a fost lovit și stă întins pe podea dacă nu se ridică în intervalul numărării celor 10 (zece) secunde de către Arbitrul de centru, este considerat incapabil de a continua meciul și este automat descalificat. În orice caz, medicul este chemat să-și ofere ajutorul în interiorul spațiului de luptă.

9. În cazul în care medicul are nevoie de ajutor, Arbitrul de centru va fi informat despre intrarea unui asistent pe spațiul de luptă. În nici un caz antrenorul sportivului nu are voie să intre pe spațiul de luptă.

10. Victoria fără luptă (Niki akoniti) se acordă sportivului care se prezintă la suprafața de luptă, dar adversarul nu se prezintă după ce este strigat de 3 ori, timp de 3 minute.

11. Scopul sportivilor este „knok-down-ul” adversarului cu ajutorul loviturilor. La al treilea knockdown, adversarul este declarat câștigător, pe motiv de knockout tehnic.

## JURISDICȚIA

### 1. Arbitrul de centru are următoarele îndatoriri:

- este conducătorul principal al meciului, scopul său este integritatea fizică a sportivilor, are datoria de a da startul și a opri meciul, are autoritatea de a atenționa, penaliza și depuncta sportivii în cazul penalizărilor.

- poate întrerupe meciul pentru a face remarci sau a da penalizări, în cazul accidentărilor, când este necesară corectarea sau schimbarea echipamentului, când un Arbitru de margine semnalizează în acest sens (fluieră sau ridică mâna), iar Arbitrul de centru ia în considerare acest lucru.

- acordă avertismente și penalizări când se iese din spațiul de luptă, se manifestă comportament nesportiv sau periculos (episfalis), în caz de non-combat a sportivilor, când un reprezentant al unui sportiv (antrenor, sportiv din aceeași echipă, fan, agent etc) se comportă neadecvat în timpul meciului.

- întrerupe meciul în următoarele situații: la sfârșitul meciului, după numărarea celor 10 secunde.

### 2. Arbitrii de margine au următoarele îndatoriri:

- sunt în principal observatorii spațiului de luptă și a proximității acestuia, a meciului și acordă punctele pentru a stabili învingătorul.

- au posibilitatea de a solicita întreruperea meciului folosind fluierul atunci când remarcă probleme privind siguranța sportivilor sau dorește să atragă atenția Arbitrului de centru asupra unor nereguli. Întreruperea meciului nu poate fi legată de deciziile Arbitrului de centru.

- verifică condițiile spațiului de luptă, ale proximității acestuia, dacă scaunele Arbitrilor de margine și ale antrenorilor sunt așezate corect.

- se asigură că sportivii îndeplinesc regulile privind ținuta și echipamentul de protecție, igienă etc; nu vor permite prezența persoanelor neautorizate în apropierea spațiului de luptă.

- observă sportivii în timpul meciului și a pauzelor pentru orice comportament neadecvat.



## DESFĂȘURAREA MECIULUI

1. Arbitrul de Centru se află în poziția prevăzută în Manualul de arbitraj.
2. Arbitrul de Centru face anunțul **Lavete Thesis**, pentru ca sportivii să adopte poziția de începere a meciului.
3. Arbitrul de Centru face anunțul **Etimi** (gata), **Chairetismos Hen** (salut), iar sportivii se salută în timp ce spun **Erroso**. După salutul sportivilor, arbitrul de centru spune **Arksasthe** (începe), iar lupta începe. Salutul este executat prin întinderea mâinii drepte într-o mișcare de apucare. La extinderea completă a mâinii, mâna se închide la un pumn și imediat mâna este adusă la tâmplă. Degetele ar trebui să atingă tâmpla cu degetul mare al pumnului. În momentul în care pumnul intră în contact cu fruntea, atleții se salută verbal.
4. Arbitrul de Centru anunță **Pafsasthe** (stop) atunci când dorește să oprească lupta și / sau să așeze sportivii în poziția inițială sau oriunde alege. Cronometrul pornește ori de câte ori Arbitrul de centru indică începutul/reluarea meciului cu comanda **Arksasthe** (începe) și se oprește ori de câte ori spune **Pafsasthe** (oprire) și **Akiniti** (înghețare).
5. În caz de KNOCKDOWN, Arbitrul de centru pornește imediat număratoarea (10 secunde), după ce a instruit adversarul să se retragă într-o poziție neutră. În cazul în care sportivul respectiv nu se supune, Arbitrul de centru oprește număratoarea până la finalizarea ordinului. Numărarea va continua de la ultimul număr anunțat. Numărarea celor 10 secunde are loc cu o secundă pauză între și arătând cu degetele corespunzătoare sportivului implicat pentru a asigura recunoașterea timpului de către acesta.  
În fiecare caz în care un sportiv este „căzut” de la o lovitură, Arbitrul de centru va număra secunde și nu va reîncepe meciul până la **opt secunde**, deși sportivul implicat pare pregătit ridicând mâinile. De asemenea, dacă sportivul nu ridică mâinile arătând că este pregătit, atunci Arbitrul de centru continuă număratoarea până la zece (10) secunde și meciul se termină.  
În cazul în care soneria sună în timpul numărătorii inverse de secunde, număratoarea continuă. În cazul în care număratoarea se termină în zece secunde, atunci victoria este acordată sportivului advers.  
În cazul unui „knockdown” din lovituri și numărând până la opt secunde, meciul continuă și fără niciun contact din partea sportivului advers, sportivul implicat intră din nou în contact cu solul, Arbitrul de centru va începe din nou număratoarea, dar continuând de la numărul opt (8).