



Wettkampfbregeln Teil 1

1. Kampffläche

Die Kampffläche ist 5m x 5m groß. Um die Kampffläche befindet sich zudem eine 1m breite Randfläche.

2. Kampfdauer

Die Kampfdauer beträgt 5 Minuten. Bei Punktegleichstand nach Ende der regulären Kampfzeit wird der Kampf solange fortgesetzt, bis ein Kämpfer den nächsten Punkt erzielt hat (sudden death).

3. Kampfgericht

Der Kampf wird von einem Hauptkampfrichter, der zugleich Vorsitzender des Kampfgerichtes ist, und einem Seitenkampfrichter geleitet. Beide bewegen sich während des Kampfes außerhalb der Kampf- und Randfläche. Weiterhin gehören dem Kampfgericht ein Zeitnehmer und ein Schriftführer an. Diese sitzen ebenfalls außerhalb der Kampf- und Randfläche am Wettkampftisch.

4. Zulässige Techniken

Zulässig sind Faust- und Fastrückenschlag, Vorwärtsfußstoß, Halbkreisfußtritt, Abwärtsfußschlag, Seitwärtsfußstoß, Hackentritt, Fersendrehschlag sowie die entsprechenden Techniken im Sprung, welche allesamt zur Vorderseite des Körpers oberhalb der Gürtellinie gesetzt werden. Daneben sind Feger, Hebel, Würfe und das Fassen eines Beines oder Armes, sowie das Umklammern des Gegners von hinten zulässig. Schwitzkasten und Handballenstoß auf die Schulterblätter des Gegners, um diesen aus der Kampf- und Randfläche zu stoßen, sind ebenfalls zugelassen. Alle Techniken dürfen nur im leichten Kontakt ausgeführt werden, gezielte Wirkungstreffer sind unzulässig. Treffer beim Gegner dürfen nur mit Hand- und Fußschützern ausgeführt werden. Dagegen sind zum Beispiel Fingerstiche, Kopf-, Ellenbogen-, und Kniestöße, alle Hebel, die nicht am Ellenbogen angesetzt werden, sowie alle Techniken, die darauf abzielen, den Gegner zu verletzen, verboten. Ebenfalls verboten sind unkontrollierbare Techniken wie z.B. der gedrehte Fastrückenschlag und Schwinger.

5. Wertungen

Punkte werden nur bei klar erkennbaren und zulässigen Techniken vergeben. Nur wer vollständig, d.h. mit beiden Beinen auf der Kampffläche steht, kann Punkte erzielen. Jedoch kann derjenige, der sich nicht vollständig auf der Kampffläche und bereits teilweise auf der Randfläche befindet, gepunktet werden. Vollständig außerhalb der Kampf- und Randfläche sich befindende Kämpfer können weder punkten noch gepunktet werden. Verläßt jedoch einer der Kämpfer die Kampf- und Randfläche vollständig, wird zugunsten des anderen eine Punktwertung vorgenommen. Danach ist der Kampf zu stoppen und am Ausgangspunkt neu zu beginnen. Es werden nur ganze Punkte vergeben. Bei Verstößen gegen die Wettkampfbregeln werden Minuspunkte durch Punktabzug gewertet.



Wettkampffregeln Teil 2

6. Wertungen bei Verstößen gegen Wettkampffregeln

a) Minuspunkte:

Mißachtet ein Kämpfer die allgemeinen Kampffregeln oder die Gebote der Fairneß, so werden nach Unterbrechung des Kampfes bis zu zwei Minuspunkte durch den Hauptkampfrichter ausgesprochen.. Dabei zeigt der Hauptkampfrichter mit dem Daumen nach unten in Richtung des betreffenden Kämpfers. Zusätzlich erfolgt die mündliche Formulierung des Hauptkampfrichters z.B. Rot zwei Minuspunkte.

Ein Minuspunkt wird z.B. vergeben bei:

- Verlust des Gleichgewichtes (auch selbstverschuldet)
- überzogene Härte
- Beleidigung des Gegners, eines Kampfrichters oder sonst einer anwesenden Person
- unsportliches Verhalten (Fluchen, Spucken, Auspfeifen)
- unsportliches Mißfallensbekundung einer Entscheidung eines Kampfrichters
- Verweigerung des Abgrußes

b) Disqualifikation:

Bei groben und für den anderen Kämpfer gefährlichen Verstößen gegen die Wettkampffregeln wird der betreffende Kämpfer für diesen Kampf durch den Hauptkampfrichter disqualifiziert. Gleichzeitig erfolgt ein Abzug von 3 Punkten. Legt der Hauptkampfrichter die Sache dem Kampfgericht zur Entscheidung vor und das Kampfgericht ist mehrheitlich der Meinung, daß der betreffende Kämpfer für diesen und alle weiteren Kämpfe eines Turniers zu disqualifizieren ist, erfolgt durch das Kampfgericht die Turniersperre. Bei Stimmengleichheit entscheidet die des Hauptkampfrichters. Zudem werden alle bisher im Turnier erzielten Punkte für den betreffenden Kämpfer gestrichen.

In beiden Fällen zeigt der Hauptkampfrichter mit den Zeigefingern beider Hände zunächst in Richtung des zu disqualifizierenden Kämpfers und danach mit einer Wendung beider Hände auf den Bereich außerhalb der Kampffläche. Dabei formuliert der Hauptkampfrichter entweder z.B. Rot wird für diesen Kampf disqualifiziert oder Rot wird für das Turnier gesperrt.

7. Kampfrichterzeichen und Kommandos

Ist ein Kampfrichter der Meinung, die Situation einer Punktwertung erkannt zu haben, unterbricht er den Kampf und ruft "Stopp". Der Kämpfer, in dessen Richtung beide Kampfrichter mit ausgestreckten Zeigefingern zeigen, erhält einen Punkt. Zur Punktvergabe formuliert der Hauptkampfrichter mündlich z.B. Rot ein Punkt. Ist der andere Kampfrichter nicht sicher, einen Punkt gesehen zu haben, überläßt dieser die Wertung, durch Zuwendung der nach oben offen Handfläche auf den unterbrechenden Kampfrichter. Auch hier ruft der Hauptkampfrichter dem Schriftführer z.B. zu: Rot ein Punkt.

Unterbricht der Seitenkampfrichter den Kampf, indem er einem Kämpfer einen Punkt zusprechen will, und der Hauptkampfrichter ist jedoch der Meinung, keine Punktwertung erkannt zu haben, so blockiert er die Punktevergabe durch Kreuzung der Arme vor der Brust. Dabei ruft der Hauptkampfrichter "Keine Wertung" aus.

Unabhängig davon kann der Hauptkampfrichter den Kampf ohne Wertung unterbrechen, wenn

- eine Aktion in einen planlosen Schlagabtausch ausartet
- erkennbar ist, daß keine Wertung erzielt werden kann
- ein Kämpfer seine Schutzausrüstung verliert oder diese beschädigt ist
- die Kleidung eines Kämpfers nicht mehr ordnungsgemäß ist



Wettkampfbregeln Teil 3

8. Kampfende

Der Kampf endet mit dem Abgruß der Kämpfer zueinander und dem Gruß zum Kampfgericht, nachdem der Hauptkampfrichter einen Kämpfer zum Sieger erklärt hat. Nach einer regulären Kampfzeit von 5 Minuten unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf, indem er ein Zeichen vom Zeitnehmer bekommt und "Stopp" ruft. Daraufhin ruft der Schriftführer dem Hauptkampfrichter den Punktestand zu. Hat ein Kämpfer einen höheren Punktestand errungen, erklärt der Hauptkampfrichter diesen zum Sieger. Dabei ruft er z.B. Rot ist mit 10 zu 4 Punkten Sieger. Ist nach der regulären Kampfzeit durch Punktegleichstand noch keine Entscheidung gefallen, so ruft der Hauptkampfrichter beiden Kämpfern Kampfverlängerung zu. Der Hauptkampfrichter gibt dann den Kampf ohne Pause erneut frei. Danach wird solange gekämpft, bis der nächste und entscheidende Punkt erzielt wurde (sudden death). Mit der Punktvergabe erklärt dann der Hauptkampfrichter den Sieger des Kampfes.

9. Gewichtsklasseneinteilung

Bis 16 Jahre: Junioren (innen):

bis 40 kg, bis 50 kg, bis 60 kg, bis 70 kg, bis 80 kg, über 80 kg

Ab 17 Jahre: Senioren (innen):

bis 40 kg, bis 50 kg, bis 60 kg, bis 70 kg, bis 80 kg, über 80 kg

10. Schutzausrüstung

Beide Kämpfer haben Mund-, Kopf-, Tief-, Hand- und Fußschutz zu tragen. Darüber hinaus sind Arm-, Schienbein- und Oberkörperschutz zulässig. Auf jeden Fall sind Tief-, Arm- und Schienbeinschutz verdeckt zu tragen.