



NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE

REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 3.1 - ÜBERARBEITET 25.08.2010
Version 4.0 - ÜBERARBEITET 01.03.2013
Version 5.0 - ÜBERARBEITET 18.10.2014
Version 5.1 - ÜBERARBEITET 10.11.2014
Version 5.2 - ÜBERARBEITET 21.12.2014
Version 5.3 - ÜBERARBEITET 30.01.2015
Version 5.3 - ÜBERARBEITET 05.11.2015

**Offiziell für die World Martial Arts Games
zugelassene Regeln**

© Copyright 2005-2015
World Martial Arts Committee

INHALTE

Abschnitt 1 – ALLGEMEINE REGELN

Artikel 1 – Teilnahmevoraussetzungen	4
Artikel 2 – Allgemeines Wettkampfformat	5
Artikel 3 – Allgemeiner Wettkampfbereich	5

Abschnitt 2 – VERANTWORTLICHE / OFFIZIELLE

Artikel 4 – Auswahl der Kampfrichter, Seitenrichter und Offiziellen	6
Artikel 5 – Offizielle	6
Artikel 6 – Allg. Aufgaben eines Hauptkampfrichters	6
Artikel 7 – Allg. Befehle / Kommandos durch einen Hauptkampfrichter	7
Artikel 8 – Allg. Aufgaben eines Seitenkampfrichters	7
Artikel 9 – Punktevergabe durch einen Seitenkampfrichter	7
Artikel 10 – Aufgaben des Zeitnehmers	7
Artikel 11 – Aufgaben der Punktezähler	7
Artikel 12 – Standardisierung der Kommandos durch Offizielle	8
Artikel 13 – Streiffälle und Beschwerden	8

Abschnitt 3 – FORMENKATEGORIE

Artikel 14 – Allg. Regeln für Formen	10
Artikel 15 – “Chinese Empty-Hand”	10
Artikel 16 – “Japanese/Okinawesian Empty-Hand”	11
Artikel 17 – “Korean Hyong/Tools/Poomse”	12
Artikel 18 – Waffenformen	13
18.1 – China Kurz Waffen	13
18.2 – China Langwaffen	15
18.3 – Japan/Okinawesische Holz Waffen	16
18.4 – Japan/Okinawesische Klängenwaffen	18
Artikel 19 – Nicht-Traditionelle Formen	19
19.1 “Non-Traditional Empty-Hand”	19
19.2 “Non-Traditional Weapons”	20
Artikel 20 – Musikformen	21
20.1 – Musikformen	21
20.2 – Musik-Waffenformen	23
Artikel 21 – Extrem-Formen	24
21.1 – “Extreme Empty-Hand”	24
21.2 – “Extreme Weapons”	26
Artikel 22 – Synchronformen	28
22.1 – Allgemeine Regeln für Synchronformen	28
22.2 – “Synchronised Empty-Hand”	28
22.3 – “Synchronised Weapons”	29
Artikel 23 – Teamformen	30

Abschnitt 4 – KICKBOXING

Artikel 24 – Allgemeine Kickbox-Regeln	32
Artikel 25 – Leichtkontakt-Kickboxen	33
25.2.3 – Teams Leichtkontakt-Kickboxen	33
Artikel 26 – Semikontakt-Kickboxen	35
26.2.3 – Teams Semikontakt-Kickboxen	35

Abschnitt 5 – GRAPPLING

Artikel 31 – Allgemeine Grappling-Regeln	39
Artikel 32 – Grapple/Submission-Wettkampf	41
Artikel 33 – Sport Ju-Jutsu-Wettkampf	49
Artikel 34 – Grapple/Strike-Wettkampf	56

Abschnitt 6 – SELBSTVERTEIDIGUNG

Artikel 35 – Kreative Selbstverteidigung	64
Artikel 36 – Realistische Selbstverteidigung	65

Abschnitt 7 – BRUCHTEST

Artikel 37 – Trad. Bretter Bruchtest (Traditional Breaking)	67
Artikel 38 – Kreativ Bruchtest (Creative Breaking)	68

Abschnitt 8 – DEMO-DISZIPLINEN

Artikel 39 – Karate-Kumite	70
Artikel 40 – Traditionelle Jiu-Jitsu Kodokan-Kata	83

NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE

Nationale Regeln & Richtlinien



Lieber Leser,

wir sind sehr erfreut, die sechste Version unserer Regeln und Regulierungen der World Martial Arts Games (WMAG) zu veröffentlichen. Dies ist definitiv das ausführlichste Wettkampf-/ Kampfkunst-Regelwerk, das heutzutage erhältlich ist und wir sind stolz, es für Ihren Gebrauch zu veröffentlichen. Dies wurde ausschließlich durch harte Arbeit und dem Einsatz Einzelner aus aller Welt ermöglicht. Insbesondere möchten wir den folgenden Personen für ihren Beitrag danken:

- Harald Folladori - Österreich
- Alberto Friedmann - Vereinigte Staaten
- Alexander Micakowski – Australien
- Chris Hemstock - Großbritannien
- Ken Marchtaler - Kanada
- Remco Pardoei - Niederlande
- Ross Iannoccaro – Großbritannien
- Freddy Kleinschwärzer – Deutschland
- Markus Löbbecke - Deutschland

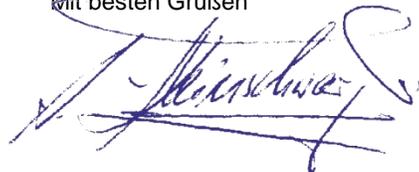
Alle Regeln und Richtlinien, die Sie diesem Dokument entnehmen können, sind bei World Martial Arts Games Committee (WMAGC) sanktionierten Events anzuwenden. In diesem Fall darf von diesem Regelwerk nicht abgewichen werden, außer bei außergewöhnlichen Umständen und dann auch nur, mit schriftlicher Erlaubnis des Kampfrichterobmanns in Verbindung mit dem Technischen zgl. Turnierdirektors des jeweiligen Events. Die Anweisungen und Entscheidungen des Kampfrichterobmanns hinsichtlich dieser Regeln sind ausschlaggebend und bindend. Bei Beschwerden / Protesten ist seine Entscheidung maßgeblich und endgültig!

Für die bessere Lesbarkeit erscheinen alle Funktionsbezeichnungen in der männlichen Ausdrucksform, ohne jedoch die Funktion selbst auf ein bestimmtes Geschlecht festzulegen.

Dieses Regelwerk wurde zuletzt durch Hr. Markus Löbbecke (D) überarbeitet.

Übersetzt ins Deutsche wurde dieses Regelwerk in Kooperation mit dem Übersetzungsbüro Zangemeister und dem Präsidenten des NMAC-Germany, Hr. Alfred Kleinschwärzer.

Mit besten Grüßen



Alfred Kleinschwärzer
Präsident NMAC Germany

ABSCHNITT 1 Allgemeine Regeln

Die folgenden „Allgemeinen Regeln“ gelten für alle Disziplinen. Bitte lesen Sie diese und stellen sicher, dass diese voll und ganz verstanden sind. Bei Teilnahme an einer WMAGC Veranstaltung akzeptieren Sie die Regeln, die in diesem Dokument festgehalten wurden sowie angekündigte Änderungen am Tag der Veranstaltung.

ARTIKEL 1 TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN

1.1. Die World Martial Arts Games sind „Amateur“-Veranstaltungen. Professionelle Athleten dürfen nicht in Disziplinen der WMAG starten, wenn sie in dieser Disziplin den Großteil ihres Lebensunterhaltes verdienen oder bereits in mehr als einem Profikampf gestartet sind. Es dürfen nur Teilnehmer teilnehmen, die einen Amateur-Status in der entsprechenden WMAG-Disziplin innehaben.

Zum Beispiel darf ein professioneller Kickboxer oder Wrestler nicht in einem entsprechenden WMAG-Kampf antreten. Dennoch könnten solche Athleten in WMAG-Kategorien „Formen“, „Bruchtest“ oder „Selbstverteidigung“ antreten.

Besteht Unklarheit über den eigenen Status, kann der Athlet den zuständigen WMAGC-Landesdirektor zu Rate ziehen und den Vorsitzenden des internationalen Regelkomitees anschreiben, um eine Ausnahme oder spezielle Regelung zu erfragen.

1.2 Alle Athleten müssen beim National Martial Arts Committee (NMAC) des WMAGC-Mitgliedslandes registriert sein, für das sie antreten möchten.

1.3 Die Staatsangehörigkeit und der Nachweis des Wohnortes wird das Land des Gegners bestimmen. Dokumente wie Pass oder Führerschein werden verlangt werden. Unklare Fälle müssen mit der Kommission vor Beginn der Spiele geklärt werden.

1.4 Für alle Startmeldungen gilt das Alter am Tag des Wettbewerbs.

1.5 Jeder Kämpfer ist für seine eigene Sicherheit verantwortlich. Teamtrainer sind verantwortlich für die Sicherheit der Kinder, die sich in ihrer Obhut befinden. Weder der Veranstalter oder seine Mitarbeiter noch Offizielle des NMAC haften für Verletzungen und Erkrankungen während des Events.

Die Kämpfer sollen ihr Wissen über die Teilnahmebedingten Risiken an einem Martial Arts-Turnier bezeugen, indem sie die Turnier-Einverständniserklärung ausfüllen. Personen unter 18 Jahren dürfen nur mit Unterschrift der Eltern oder Erziehungsberechtigten teilnehmen. Kein Teilnehmer wird zum Turnier zugelassen, ohne die Einverständniserklärung unterschrieben und diese vor Beginn des Turniers gezeigt zu haben.

1.6 Es liegt in der Verantwortung von Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter der jeweiligen Fläche oder des Rings, dieses Regelwerk nach bestem Wissen und Gewissen umzusetzen. Dennoch muss jeder Trainer und Wettbewerber die eigene Kenntnis dieses Regelwerks sicherstellen.

1.7 Jede Teilnahme an einem WMAGC-Turnier ist mit dem Einverständnis zu einem Drogentest verbunden.

1.8 Alle Uniformen müssen das eigene Land repräsentieren. Das NMAC eines Landes entscheidet, welche Uniform getragen werden soll. Der Name des Landes sollte auf der Rückseite der Uniform aufgenäht oder aufgedruckt sein. Der Nachname des Athleten sollte auf den rechten Arm des Ärmels aufgenäht oder gedruckt sein.

1.9 Jeder Teilnehmer ist selbst für seine Ausrüstung und Requisiten verantwortlich (Gummimesser zur Selbstverteidigung, Musik für Musikformen, etc.) Unter keinen Umständen werden die Organisatoren des Events, Mitarbeiter, Offiziellen oder das Management für den Verlust oder die Beschädigung der Ausrüstung, der Requisiten oder den persönlichen Besitz eines Teilnehmers zur Verantwortung gezogen.

1.10 Jeder Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit und der seiner Partner oder Gegner verantwortlich. Wenn Körperkontakt im Rahmen eines Events besteht, müssen lange Fingernägel oder Zehennägel geschnitten oder bedeckt werden.

1.11 Schmuck muss bei allen Veranstaltungen abgelegt werden.

- 1.12 Zur Identifikation kann der Hauptkampfrichter einen Teilnehmer bitten, einen farbigen Gürtel anzulegen oder ein anderes geeignetes Textil an der Rückseite des Gürtels anzubringen.
- 1.13 Es wird von jedem Kämpfer erwartet, dass er sich in einer sportlichen Art und Weise verhält. Aggressives und unkontrolliertes Verhalten wird nicht toleriert. Wenn der Hauptkampfrichter der Meinung ist, ein Athlet mache sich so eines Vergehens schuldig, sollte er eine kurze Kampfrichterbesprechung durchführen. Anschließend daran wird eine Mehrheitsentscheidung aller Kampfrichter getroffen, die den Athleten ohne Startgeld-Rückerstattung disqualifizieren kann.
- 1.14 Absichtliche Beschädigung der Einrichtung, Teilen des Austragungsortes wird als Verstoß mit sofortiger Disqualifizierung von allen Kategorien ohne Startgeld-Rückerstattung bestraft.
- 1.15 Absichtliche Fehlinterpretationen, Betrug, Beleidigungen oder anderes ungebührliches Verhalten eines nationalen Landesdirektor, Trainers oder Athleten werden mit sofortiger Disqualifikation bestraft. Dies kann weitere Strafen gegenüber den Landesverantwortlichen nach sich ziehen.

ARTIKEL 2 ALLGEMEINES WETTKAMPFFORMAT

- 2.1 Die offizielle Sprache der WMAG ist Englisch.
- 2.2 Der Wettbewerb sollte eine Dauer von 3 Tage haben (Welt Spiele 3-4 Tage).
- 2.3 Um einen Wettbewerb zwischen einer ungeraden Anzahl von Athleten zu ermöglichen, wird Einigen ein Freilos gewährt, das auch als „Freilos“ klassifiziert wird. Die übrigen Athleten treten im normalen Modus gegeneinander an. Dies kann durch eine Trostrunde oder ein KO-System erfolgen. Ein Freilos wird nur während der ersten Runde des Matches gezogen.

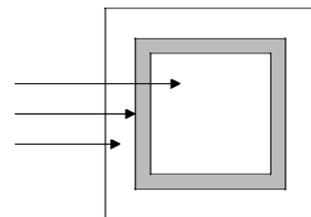
ARTIKEL 3 ALLGEMEINER WETTKAMPFBEREICH

- 3.1 Die Wettkampffläche besteht aus ordentlichen Bodenmatten in geeigneter Dicke, um einen Wurf oder Sturz abzufedern. Die Matten müssen flach ausgelegt werden und gesichert sein. Eventuelle Nähte und Risse müssen mit passendem Band abgeklebt werden.
- 3.2 Der offizielle Mattenbereich muss von Zuschauern und anderen Nicht-Teilnehmern frei gehalten werden. Während des Kampfes dürfen ausschließlich die Kämpfenden und die Kampfrichter auf der Matte sein.
- 3.3 Wenn nicht anders angeordnet, soll der Kampfbereich aus drei Zonen bestehen, die einen Bereich von mindestens 12 x 12 m umfassen

Wettkampfzone 6 x 6m

Sicherheitszone 1m breit

Gefahrenzone min. 2m breit



- 3.3.1 **Wettkampfbereich:** 6 x 6 m, blau eingefärbt
- 3.3.2 **Sicherheitszone:** 1 m Breite. Sollte rot eingefärbt, befestigt und rund um alle 4 Seiten der Wettkampfbereich angebracht sein.
- 3.3.3 **Gefahrenzone:** min.2 m Breite. Sollte blau eingefärbt, befestigt und rund um alle Seiten der Sicherheitszone angebracht sein.
- 3.3.4 **Mattenstärke:** für Formen und Vollkontakt min. 2,5 cm und für Grappling min. 4 cm betragen.

ABSCHNITT 2 VERANTWORTLICHE

ARTIKEL 4 BESTELLUNG DER SCHIEDSRICHTER UND OFFIZIELLEN

- 4.1 Offizieller zu sein ist eine angesehene Position, deshalb müssen alle Kampfrichter, Hauptkampfrichter und andere Offizielle im Besitz eines schwarzen Gürtels oder höher sein, der von einer anerkannten internationalen Kampfkunst-Vereinigung ausgestellt wurde. Diese Regel gilt nicht, wenn es um einen ehrenamtlichen Helfer handelt oder jemand für spezielle Aufgaben herangezogen wird (z.B. Arzt, Sanitäter, etc.).
- 4.2 Alle Hauptkampfrichter, Kampfrichter und sonstigen Offiziellen müssen einen WMAG zertifizierten Kurs absolviert haben. Sie müssen fundierte Kenntnisse im Verständnis, Interpretation und Administration aller Aspekte der Regeln haben. Das kann nur durch eingehende Schulung sowie Selbststudium des Regelwerks sowie durch das Training unter Wettkampfbedingungen erlangt werden. Einen zertifizierten Kurs und eine Prüfung wird es einen Tag vor den WMAG geben. Diese Regel gilt nicht für ehrenamtliche Helfer oder Personen, die für spezielle Aufgaben vorgesehen sind (z.B. Arzt, Sanitäter, etc.).
- 4.3 Offizielle, die bei WMAG aktiv mitwirken, sollten nicht auf Grund von Wünschen erwählt werden, gerade dann nicht, wenn sie die gleiche Herkunft haben wie ein teilnehmender Athlet.
- 4.4 Ein „Interessenkonflikt“ ist gegeben, wenn die Pflicht oder Verantwortung eines Hauptkampfrichters, Seitenkampfrichters bzw. eines Offiziellen kompromittiert ist. Alle Hauptkampfrichter, Seitenkampfrichter und Offizielle müssen versichern, dass bei einer Teilnahme in einer jeweiligen Klasse kein Interessenkonflikt besteht. Wenn ein Hauptkampfrichter, Seitenkampfrichter oder Offizieller vermutet, dass ein Interessenskonflikt bestehen könnte, muss die Person mit der der Konflikt besteht entweder von der Klasse zurücktreten oder das Urteil und die Entscheidung des Kampfrichterobmanns anfragen. Falls die Entscheidung des Kampfrichterobmanns beantragt wird, wird der Kampfrichterobmann sicherstellen, dass der Konflikt und die Lösung auf der „Turnierdokumentation“ vermerkt wird.
- 4.5 Über den Kampfrichterobmann wird bei dem Treffen der offiziellen Vertreter der Länder und des Komitees - vor den World Games - abgestimmt. Es wird eine Nominierung pro Land akzeptiert. Der Kampfrichterobmann kann nach bestem Wissen und Gewissen und zu jeder Zeit – auch während eines Wettkampfes - einen Offiziellen des Platzes verweisen, wenn dieser sich nicht Regelkonform und in einwandfreien Manieren verhält. Bei solchen Entscheidungen sind Proteste oder Beschwerden nicht gestattet.

ARTIKEL 5 OFFIZIELLE

- 5.1 Nationale Direktoren müssen so oft wie möglich am Turnierorganisationstisch sitzen, um die Entscheidungen und Regeleinhaltungen zu gewährleisten. Sie können auch über die Verwendung der Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter entscheiden.
- 5.2 Medizinisches Personal sollte jederzeit verfügbar, leicht zu erkennen und nur an einem Ort zu erreichen sein.
- 5.3 Offizielle Kleidung für alle Schiedsrichter und die meisten Offiziellen wird vom Turnierdirektor gewählt und vom NMAC/ WMAGC vor dem Event genehmigt.
- 5.4 Die Zahl der Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die für einen Event benötigt werden, wird in dem Organisationsplan für das jeweilige Turnier festgehalten.

ARTIKEL 6 ALLGEMEINE AUFGABEN EINES HAUPTKAMPFRICHTERS

- 6.1 Der Hauptkampfrichter ist für die Aufsicht der Kategorie verantwortlich. Sein oberstes Ziel ist die Sicherheit der Athleten. Der Hauptkampfrichter leitet und kontrolliert den Wettkampf, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf.
- 6.2 Der Hauptkampfrichter startet und stoppt den Wettkampf; misst die Zeit, wenn ein „TIME OUT“ genommen wird; spricht Verwarnungen aus; kommuniziert ständig mit den Seitenkampfrichtern und gibt deutlich dem Punktezähler und Zeitrichter Signale und Wertungen. Er gibt am Ende des Wettkampfes den Gewinner bekannt. Der Hauptkampfrichter sollte in einer klaren deutlichen Stimme alle offiziellen Entscheidungen von sich geben und den betroffenen Athleten diese mit Stimme und Gesten verdeutlichen.

6.3 Nur der Hauptkampfrichter kann aus den folgenden Gründen ein „Time Out“ aussprechen:

- 6.3.1 Um Ausrüstung zu überprüfen
- 6.3.2 Um die Entscheidungen der Seitenkampfrichter weiterzugeben
- 6.3.3 Um Punkte zu vergeben, Strafen zu erteilen und Verwarnungen auszusprechen
- 6.3.4 Um die Athleten zum Zentrum in die neutrale Zone zurückzubringen,
- 6.3.5 Um bei Verletzung nach einem Athleten zu sehen
- 6.3.6 Um rechtmäßige Proteste entgegenzunehmen

ARTIKEL 7 ALLGEMEINE BEFEHLE / KOMMANDOS DURCH EINEN HAUPTKAMPFRICHTER

- 7.1 **Wettkampfbeginn:** Nachdem der Hauptkampfrichter bestätigt hat, dass die Athleten, Kampfrichter, Sekretär und Zeitnehmer bereit sind, muss er "BEGIN" rufen, um die Zeit und den Wettkampf zu starten.
- 7.2 **Ende der Runde:** Nach Abschluss jeder Runde ruft der Hauptkampfrichter "STOP", um den Wettkampf anzuhalten. Dabei schickt er die Athleten zum Zentrum der Matte. Nach der Bestätigung, dass die Seitenkampfrichter bereit sind, ruft der Hauptkampfrichter "CALL" und vergibt den Sieg an den entsprechenden Athleten.
- 7.3 **Regelbruch:** Bei einem "CALL" von einem Seitenkampfrichter bei einer Regelwidrigkeit ruft der Hauptkampfrichter "BREAK", um das Spiel anzuhalten und schickt die Athleten zum Zentrum der Matte zurück. Der Hauptkampfrichter ruft "CALL", wenn eine Mehrheit von Armen angehoben wird. Das ist eine Aufforderung zum "TIME OUT" sowie einer Besprechung aller Kampfrichter, um zu entscheiden, welche Strafe dem schuldigen Athleten auferlegt wird.
- 7.5 **Verlassen der Wettkampffläche:** Wenn sich ein Athlet außerhalb der Wettkampffläche befindet, ruft der Hauptkampfrichter "BREAK", um den Wettkampf anzuhalten und schickt die Athleten zur Mitte der Kampffläche zurück und ruft dann "CARRY ON".
 - 7.5.1 Ein Seitenkampfrichter sollte seine Wertung nicht auf den Eingang oder Ausgang des Athleten sondern nur auf die Technik berufen, sofern nicht anders durch den Hauptkampfrichter angewiesen.
- 7.6 **Time out:** Bei der Vergabe aller Strafen und Verletzungen muss der Hauptkampfrichter "TIME OUT" rufen.
- 7.7 **Übertriebene Härte:** Wenn es keine mehrheitliche Abstimmung der Seitenkampfrichter bzgl. übertriebener Härte gibt, kann der Hauptkampfrichter selbstständig eine Verwarnung erteilen. Dies kann – je nach Härtegrad - sogar eine Disqualifikation bedeuten.
- 7.8 **Seitenkampfrichter Mehrheitsentscheid:** Der Hauptkampfrichter kann unter keinen Umständen die Mehrheit der Seitenkampfrichter übergehen.
- 7.9 **Punktevergabe Semikontakt-Kickboxen:** Siehe Anlage

ARTIKEL 8 ALLGEMEINE AUFGABEN DER SEITENKAMPFRICHTER

- 8.1 **Zertifizierung:** Alle Seitenkampfrichter sind verpflichtet, sich zertifizieren zu lassen, falls sie bei einem Event richten werden.
- 8.2 **Eingeschränkte Bewegungen:** Seitenkampfrichter sind verpflichtet, ihre Bewegungen auf ihren jeweiligen Bereich der Fläche oder des Rings zu begrenzen.
- 8.3 **Interessenkonflikt:** wie beschrieben in Artikel 4.4

ARTIKEL 9 PUNKTEVERGABE DURCH SEITENKAMPFRICHTER

- 9.1 Jeder Seitenkampfrichter vergibt Punkte aufgrund seiner eigenen Beobachtungen und sollte sich nicht durch die Handlungen oder Stimmen anderer beeinflussen lassen. Die einzige Ausnahme ist nach einer Rücksprache mit den anderen Seitenkampfrichtern sowie dem Hauptkampfrichter nach Unklarheit. Die Punkte müssen in Übereinstimmung mit den Kriterien der jeweiligen Kategorien vergeben werden.

ARTIKEL 10 AUFGABEN DES ZEITNEHMERS

- 10.1 Der Zeitnehmer soll neben dem Wettkampffeld sitzen. Er stoppt und startet die Zeit auf Weisung des Hauptkampfrichters oder des Kampfrichterobmanns. Der Zeitnehmer kann durch ein verbales und visuelles Signal (ein geeigneter Gegenstand), das in die Mitte des Mattenbereichs geworfen wird, dem Hauptkampfrichter signalisieren, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder wenn er oder sie einen formellen Protest vom Kampfrichterobmann, dem Turnier Direktor oder dessen Vertreter erhalten (Anzeigetafeln mit akustischem Signal könnten hierzu dienen).
- 10.2 Die Zeit ist erst dann offiziell abgelaufen, wenn die Seitenkampfrichter und Athleten mündlich vom Hauptkampfrichter oder Kampfrichterobmann darüber informiert wurden.

ARTIKEL 11 AUFGABEN DER PUNKTEZÄHLER

- 11.1 Der Punktezähler muss alle Punkte und Strafen der Athleten so aufzeichnen wie vom Hauptkampfrichter oder Kampfrichterobmann angewiesen.
- 11.1.1 Gewonnene wie auch verlorene Kämpfe und die Runden sind durch den Zähler festzuhalten
 - 11.1.2 Siege zeigen anhand der sichtbaren Punkte der Tafeln den Gewinner
 - 11.1.3 Runden werden gezählt und Unentschieden – falls dies passiert – dadurch ersichtlich
- 11.2 Der Punktezähler ruft gegebenenfalls die Athleten zum Start auf. Dies gilt auch für bereits Anwesende.
- 11.3 Der Punktezähler muss einen Tisch, alle vorgegebenen Blätter, Handzähler, Stoppuhr und Punktetafeln haben.
- 11.4 Der Punktezähler muss die sichtbare Zählung der Punkte für den Hauptkampfrichter, die Seitenkampfrichter und die Athleten gewährleisten.

ARTIKEL 12 STANDARDISIERUNG DER VERBALEN KOMMANDOS DURCH OFFIZIELLE

12.1 Hauptkampfrichter:

“Bow”	- Als Begrüßung vor dem Kampf
“Begin”	- Um den Kampf zu starten und die Wettkampfzeit freizugeben
“Break”	- Um den Wettkampf zu unterbrechen
“Mount”	- Eine Bodenfixierung hat begonnen
“Exit”	- Ansprechen des Athleten, dass er außerhalb ist
“Score”	- Seitenkampfrichter zur sichtbaren Wertung aufzurufen
“Time Out”	- Die Zeit anhalten
“Time In”	- Zeitlauf wird fortgesetzt
“Carry On”	- Weitermachen lassen

12.2 Seitenkampfrichter:

“Score”; „Break“	- Zeigt an, wenn ein Punkt vergeben oder Unterbrechung stattfindet.
------------------	---

12.3 **Gesten durch Kampfrichter** (Werden in Kampfrichterseminaren vorgeführt)

ARTIKEL 13 STREITIGKEITEN & BESCHWERDEN

13.1 Informelles Beschwerdeverfahren

Sollte sich die Notwendigkeit ergeben, eine Beschwerde während des Turnierkampfes in Bezug auf die Umsetzung der Vorschriften oder einen Offiziellen zu machen, so wird ausschließlich folgendes Vorgehen akzeptiert:

1. Erwecken Sie die Aufmerksamkeit der Hauptkampfrichter, Seitenkampfrichter oder Offiziellen auf der Wettkampffläche.
2. Dieser wird den Kampf stoppen und den Kampfrichterobmann rufen
3. Erklären Sie ruhig und sachlich die Art der Beschwerde.
4. Warten Sie die Entscheidung des Kampfrichterobmanns ab.
5. Die Entscheidung des Kampfrichterobmanns ist endgültig und bindend.
6. Nur der registrierte nationale Coach kann eine Beschwerde einleiten/abgeben.
7. Der Protest kostet 100 EUR.

13.2 Formelles Beschwerdeverfahren

Formale Beschwerden werden in schriftlicher Form an den Kampfrichterobmann gegeben und durch diesen dem WMAGC-Ausschuss übergeben, welcher die Beschwerde in einer Untersuchung prüft. Diese Beschwerde bedarf der Namen und Kontaktdaten aller Zeugen, die bei der Veranstaltung anwesend waren und wird mit einer Gebühr von 100,00 € oder den Gegenwert in der jeweiligen Währung versehen. Wenn der Anspruch begründet ist, werden die 100,00 € zurückgeführt.

ABSCHNITT 3 Formen

Artikel 14 Allgemeine Regeln für Formen

14.1 **Geschlecht:** Jede Division wird in Männer und Frauen unterteilt.

14.2 **Altersunterteilungen:** Alle Formen, außer es ist anderweitig ausgeschrieben.

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	7 bis 10 = U11
Jugendliche	11 bis 13 = U14
Junioren	14 bis 17 = U18
Erwachsene	- 35
Meister	+ 35
Veteranen	+45

14.3 **Klassen-Unterteilung:** Aufgrund der verschiedenen Kampfkunst-Stile kann die Farbe des Gürtels, Japanischem Kyu Ranking oder eine andere Gruppierung nicht für alle gelten. Die folgenden Vorgaben werden als Grundlage zur Bestimmung der geeigneten Gradeinteilung eines Teilnehmers dienen. Die jahrelange Erfahrung ist der gemeinsame Faktor zur Bestimmung Klassenspezifizierung von Athleten.

Beschreibung	Kampfkunst Erfahrung in Jahren	WMAGC Gürtel
Neuling	unter einem Jahr	Gelb
Anfänger	1 bis 3 Jahre	Blau
Fortgeschritten	Mehr als 3 weniger als 5 Jahre	Rot, Braun
Elite	mehr als 5 Jahre	Schw. / Weiß
Schwarz Gurt	verschieden	Schwarz

14.4 **Bewertung:** Bewertung wird unter dem jeweiligen Event beschrieben.

14.5 **Definition:**

14.5.1 **Traditionelle Formen** - Traditionelle Formen (Empty Hands und Waffen)
Können nur solche sein, die in einer anerkannten traditionellen Kampfkunst zugeordnet werden können.

14.5.2 **Unterschiede der Stile** - Jeder Trainer lehrt das, was seiner Meinung nach die traditionelle Form sein sollte. Unter Berücksichtigung, dass die ursprüngliche Form nicht dramatisch verändert wird, werden Trainereinflüsse (Unterschiede) akzeptiert und die durchgeführte Form als korrekt anerkannt.

14.5.3 **Form** – Das Wort Form wird nachfolgend anstelle von Kata, Hyongs, Formen und anderen Bezeichnungen, die in den verschiedenen Kampfkünsten gegeben ist, stehen.

ARTIKEL 15 CHINESE EMPTY HAND FORMEN KLASSEN

15.1 **Uniform:**

Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände einschließlich Schmuck zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Medizinisch notwendige Sehhilfen sind gestattet.

15.2 **Darbietung:**

Teilnehmer müssen einen Stil ausführen, welcher als „Traditionelle chinesische Kampfkunst“ erkannt wird (Kung Fu, Wu Shu, etc.).

15.3 **Darbietungsbereich:**

Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

15.4 **Kampfrichter:**

Die Formen werden von 3-5 Kampfrichtern der jeweils entsprechenden Form beurteilt, die folgendermaßen angeordnet werden:

- Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
- Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die Seitenkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen, wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

15.5 **Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche:**

Den Wettkämpfern wird angezeigt, an welchem Punkt sie eintreten. Sie dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Die Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einmal gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und einmal gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugung nur der Fläche gegenüber machen. Nach Betreten der Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Fläche gehen und dem Hauptkampfrichter Folgendes bekannt geben:

- Name der Kämpfer
- Das Land, das sie präsentieren
- Bezeichnung des Kampfstils

Bevor die Kämpfer ihre Form beginnen, wird der Hauptkampfrichter prüfen, ob alle Kampfrichter und Punktzähler bereit sind und ob die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald diese bereit sind. Dann sollten diese sich in die Startposition begeben.

15.6 **Bewertung:** Kämpfer werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren- und Erwachsene vergeben. Dezimale dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

- Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen, wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
- Im Falle eines Unentschiedens müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen.
- Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

ARTIKEL 16 JAPANESE/OKINAWA EMPTY-HAND FORMEN

16.1 **Uniform:**

Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände einschließlich Schmuck zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Medizinisch notwendige Sehhilfen sind gestattet.

- 16.2 **Darbietung:**
Teilnehmer müssen einen Stil ausführen, welcher als „Traditionelle japanische Kampfkunst“ erkannt wird (Shotokan, Goshu-Ryu, etc.).
- 16.3 **Darbietungsbereich:**
Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.
- 16.4 **Kampfrichter:**
Die Formen werden von 3-5 Kampfrichtern der jeweils entsprechenden Form beurteilt, die folgendermaßen angeordnet werden:
- Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
 - Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die Seitenkampfrichter an den entsprechenden Ecken.
- Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen, wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.
- 16.5 **Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche:**
Den Wettkämpfern wird angezeigt, an welchem Punkt sie eintreten. Sie dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.
- Die Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einmal gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und einmal gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugung nur der Fläche gegenüber machen. Nach Betreten der Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Fläche gehen und dem Hauptkampfrichter Folgendes bekannt geben:
- Name der Kämpfer
 - Das Land, das sie präsentieren
 - Bezeichnung des Kampfstils
- Bevor die Kämpfer ihre Form beginnen, wird der Hauptkampfrichter prüfen, ob alle Kampfrichter und Punktzähler bereit sind und ob die Fläche frei von Hindernissen ist.
Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald diese bereit sind. Dann sollten diese sich in die Startposition begeben.
- 16.6 **Bewertung:** Kämpfer werden nach folgenden Kriterien bewertet:
7. Richtiges Betreten & Hinausgehen
 8. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
 9. Die richtige Technik
 10. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
 11. Entsprechender mentaler Fokus
 12. Gesamtdarbietung / Energie der Form
- Punkte werden für Kinder-, Junioren- und Erwachsene vergeben. Dezimale dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

- Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen, wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
- Im Falle eines Unentschiedens müssen Mittelstufen und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen.
- Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

ARTIKEL 17 KOREAN EMPTY-HAND HYONGS / TOOLS / POOMSE

- 17.1 **Uniform:**
Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme /

Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände einschließlich Schmuck zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Medizinisch notwendige Sehhilfen sind gestattet.

17.2 Darbietung:

Teilnehmer müssen einen Stil ausführen, welcher als „Traditionelle koreanische Kampfkunst“ erkannt wird (Tae Kwon Do, Tang Soo Do, etc.).

17.3 Darbietungsbereich:

Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

17.4 Kampfrichter:

Die Formen werden von 3-5 Kampfrichtern der jeweils entsprechenden Form beurteilt, die folgendermaßen angeordnet werden:

- Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
- Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die Seitenkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen, wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

17.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche:

Den Wettkämpfern wird angezeigt, an welchem Punkt sie eintreten. Sie dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Die Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einmal gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und einmal gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugung nur der Fläche gegenüber machen. Nach Betreten der Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Fläche gehen und dem Hauptkampfrichter Folgendes bekannt geben:

- Name der Kämpfer
- Das Land, das sie präsentieren
- Bezeichnung des Kampfstils

Bevor die Kämpfer ihre Form beginnen, wird der Hauptkampfrichter prüfen, ob alle Kampfrichter und Punktzähler bereit sind und ob die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald diese bereit sind. Dann sollten diese sich in die Startposition begeben.

17.6 Bewertung: Kämpfer werden nach folgenden Kriterien bewertet:

13. Richtiges Betreten & Hinausgehen
14. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
15. Die richtige Technik
16. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
17. Entsprechender mentaler Fokus
18. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren- und Erwachsene vergeben. Dezimale dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

- Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen, wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
- Im Falle eines Unentschiedens müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen.
- Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

ARTIKEL 18 WAFFEN FORMEN KLASSEN

18.1 CHINESISCHE KURZWAFFEN FORMEN

18.1.1 Uniform:

Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände einschließlich Schmuck zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Medizinisch notwendige Sehhilfen sind gestattet.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

18.1.2 Darbietung:

Teilnehmer müssen in einer Form antreten, die als „Traditionelle chinesische Kurz Waffen-Form“ anerkannt ist. Folgende Waffen werden als Kurz Waffen angesehen:

- Jian: Traditionelles gerades Schwert
- Dao: Traditionelles breites Schwert

Illegale oder verbotene Waffen dürfen in keiner Waffenform verwendet werden. Bitte überprüfen Sie die Kampfkunstwaffen-Beschränkungen des Gastlandes vor der Veranstaltung.

18.1.3 Darbietungsbereich:

Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte (10x10m) durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit, mit Kampfrichtersitzen

18.1.4 Kampfrichter:

Die Formen werden von 3-5 Kampfrichtern der jeweils entsprechenden Form beurteilt, die folgendermaßen angeordnet werden:

- Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
- Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die Seitenkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen, wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

18.1.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche:

Den Wettkämpfern wird angezeigt, an welchem Punkt sie eintreten. Sie dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Die Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einmal gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und einmal gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugung nur der Fläche gegenüber machen. Nach Betreten der Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Fläche gehen und dem Hauptkampfrichter Folgendes bekannt geben:

- Name der Kämpfer
- Das Land, das sie präsentieren
- Bezeichnung des Kampfstils

Bevor die Kämpfer ihre Form beginnen, wird der Hauptkampfrichter prüfen, ob alle Kampfrichter und Punktzähler bereit sind und ob die Fläche frei von Hindernissen ist. Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden. Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

18.1.6 **Bewertung** - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren- und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

- Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen, wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
- Das Verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dieser, so das sie zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
- Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
- Im Falle eines Unentschiedens, müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen
- Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

18.2 **CHINESISCHE LANGWAFFEN FORMEN**

18.2.1 **Uniform:**

Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände einschließlich Schmuck zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Medizinisch notwendige Sehhilfen sind gestattet.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

18.2.2 **Darbietung:**

Teilnehmer müssen in einer Form antreten, die als „Traditionelle chinesische Langwaffen-Form“ anerkannt ist. Folgende werden als Langwaffen angesehen:

- Rope-Dart (Spitze an Seil oder Kette)
- Mehrsektionen-Stäbe (Dreier Nunchaku)
- Speer
- Stock

Die Kampfkunstwaffen-Beschränkungen des Gastlandes sind vor der Veranstaltung zu prüfen.

18.2.3 **Darbietungsbereich:**

Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte (10x10m) durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit, mit Kampfrichtersitzen

18.2.4 Anzahl der Seitenkampfrichter – Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

18.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren
3. Bezeichnung der Kampfform

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

18.2.6 Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren-und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
4. Im Falle eines Unentschiedens, müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen
5. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

18.3 TRADITIONELLE JAPANISCHE/OKINAWESISCHE HOLZWAFFEN FORMEN

18.3.1 Uniform - Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer „**können**“ geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

18.3.2 Darbietung – Teilnehmer müssen in einer Form antreten, die als Traditionelle Jap./Okinawesische Holzwaffenform anerkannt ist die Kampfkunst Waffen Beschränkungen des Gastlandes sind vor der Veranstaltung zu prüfen.

18.3.3 Darbietungsbereich:

Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte (10x10m) durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit, mit Kampfrichtersitzen

18.3.4 Anzahl der Seitenkampfrichter – Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

18.3.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren
3. Bezeichnung der Kampfform

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

18.3.6 Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren-und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
4. Im Falle eines Unentschiedens, müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen
5. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

18.4 TRADITIONELLE JAPANISCHE/OKINAWESISCHE KLINGENWAFFEN FORMEN

- 18.4.1 Uniform** - Alle Uniformen sollten das Land oder Stil repräsentieren. Das Land wird entscheiden, welche Uniform getragen werden kann. Das Herkunftsland sollte auf die Rückseite der Uniform gestickt oder gedruckt sein. Der Nachname des Sportlers sollte auf den rechten Arm gestickt oder gedruckt sein.

Die Teilnehmer „**können**“ geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschiedene Brillen sind gestattet.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

- 18.4.2 Darbietung** – Teilnehmer müssen in einer Form antreten, die als Traditionelle Jap./Okinawesische Klingenwaffenform anerkannt ist.

die Kampfkunst Waffen Beschränkungen des Gastlandes sind vor der Veranstaltung zu prüfen.

- 18.4.3 Darbietungsbereich** – Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

- 18.4.4 Anzahl der Seitenkampfrichter** – Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

- 18.4.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren
3. Bezeichnung der Kampfform

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

18.4.6 Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren- und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das Verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
4. Im Falle eines Unentschiedens, müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen
5. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

ARTIKEL 19. NICHT TRADITIONELLE FORMEN

19.1 NICHT TRADITIONELLE EMPTY HAND FORMEN

19.1.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

19.1.2 Darbietung – Die Teilnehmer müssen eine Form ohne Waffen, Musik, gymnastischen Bewegungen und

ohne rotierenden Kicks die mehr als 360 Grad sind. Diese sollen als Eigenkreation nicht weniger als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten dauern. Die Formen sind solo Demonstrationen der jeweiligen Athleten. Die verwendeten Techniken müssen in der Kampfsportart die der Vorzeigenden trainiert überwiegend vorkommen.

19.1.3 Darbietungsbereich – Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

19.1.4 Anzahl der Seitenkampfrichter – Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

19.1.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren
3. Bezeichnung der Kampfform

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

19.1.6 Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren-und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Im Falle eines Unentschiedens, müssen Mittelstufe und Fortgeschrittene Klassen eine andere Form durchführen.
3. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden

19.2 NON-TRADITIONAL WEAPONS FORMS

19.2.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

19.2.2 Darbietung - Die Teilnehmer müssen eine Form mit Waffen, ohne Musik, gymnastischen Bewegungen und ohne rotierenden Kicks die mehr als 360 Grad sind. Diese sollen als Eigenkreation nicht weniger als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten dauern. Die Formen sind solo Demonstrationen der jeweiligen Athleten. Die verwendeten Techniken müssen in der Kampfsportart die der Vorzeigenden trainiert überwiegend vorkommen.

19.2.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

19.2.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

19.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Umgang mit der Waffe
5. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
6. Entsprechender mentaler Fokus
7. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Punkte werden für Kinder-, Junioren-und Erwachsene Formen vergeben. Dezimal dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
4. Im Falle eines Unentschiedens darf die gleiche Form gezeigt werden

ARTIKEL 20. MUSICAL FORMS

20.1 MUSIKFORMEN (EMPTY-HAND)

20.1.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

20.1.2 Darbietung - Die Teilnehmer müssen eine Form ohne Waffe, als Eigenkreation mit Musik die nicht unter als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten dauert zeigen. Die Form darf keine gymnastischen Bewegungen oder Drehkicks, größer als 360 Grad beinhalten. Die Formen sind Einzelvorführungen mit Kampfsporttechniken zu Musik. Sie beinhalten Techniken der Stilrichtung die der Athlet überwiegend trainiert. Musikalische Formen sind kein Tanz und wird dementsprechend bewertet.

20.1.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

20.1.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

20.1.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

20.1.6 Bewertung – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Die richtige Technik
3. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
4. Entsprechender mentaler Fokus
5. Komplexität der gezeigten Form
6. Bewegung im Takt der Musik
7. Gesamt-Performance / Energie der Form

Athleten bekommen 2 Bewertungen. Eine für die technische Darbietung, die andere für ihre musikalische Choreographie.

Für den musikalischen Teil, werden die Seitenkampfrichter ihre Hände über ihren Kopf heben und dabei mit der Anzahl der Finger die Wertigkeit des Athleten im Takt zur Musik bewerten. Die folgenden Richtlinien sind ausschlaggebend:

- 0 - Form wurde nicht im Takt der Musik ausgeführt
- 1 - Form wurde teilweise im Takt der Musik ausgeführt
- 2 - Form war meist im Takt der Musik

Für technische Darbietungen werden Punkte für Kinder-, Junioren- und Erwachsene Formen vergeben. Zehntelwertungen dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden
3. Im Falle eines Unentschiedens, dürfen die Gegner dieselbe Form durchführen.

20.2 WAFFENFORMEN AUF MUSIK

20.2.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

20.2.2 Darbietung - Die Teilnehmer müssen eine Form mit Waffe, als Eigenkreation mit Musik die nicht unter als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten dauert zeigen. Die Form darf keine gymnastischen Bewegungen oder Drehkicks, größer als 360 Grad beinhalten. Die Formen sind Einzelauführungen mit Kampfsporttechniken zu Musik. Sie beinhalten Techniken der Stilrichtung die der Athlet überwiegend trainiert. Musikalische Formen sind kein Tanz und wird dementsprechend bewertet

20.2.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

20.2.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

20.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren
3. Bezeichnung der Kampfform

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden. Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen. Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

20.2.6 Scoring - Competitors will be scored on the following criteria:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Richtige Grundtechniken / Bewegungslehre in der richtigen Reihenfolge
3. Die richtige Technik
4. Umgang mit der Waffe
5. Technik und Musik im Einklang

6. Entsprechender mentaler Fokus
7. Gesamtdarbietung / Energie der Form

Athleten bekommen 2 Bewertungen. Eine für die technische Darbietung, die andere für ihre musikalische Choreographie.

Für den musikalischen Teil, werden die Seitenkampfrichter ihre Hände über ihren Kopf heben und dabei mit der Anzahl der Finger die Wertigkeit des Athleten im Takt zur Musik bewerten.

Die folgenden Richtlinien sind ausschlaggebend:

- 0 - Form wurde nicht im Takt der Musik ausgeführt
- 1 - Form wurde teilweise im Takt der Musik ausgeführt
- 2 - Form war meist im Takt der Musik

Für technische Darbietungen werden Punkte für Kinder-, Junioren- und Erwachsene Formen vergeben. Zehntelwertungen dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das Verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Wenn der Athlet aus dem Rhythmus zur Musik kommt wird 1 Punkt abgezogen
4. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
5. Im Falle eines Unentschiedens darf die gleiche Form gezeigt werden

ARTIKEL 21. EXTREME FORMS

21.1 EXTREME EMPTY-HAND FORMS

- 21.1.1 Uniform** – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

- 21.1.2 Darbietung** - Die Teilnehmer müssen eine Form ohne Waffe, als Eigenkreation mit Musik die nicht unter als 1 Minute und nicht länger als 3 Minuten dauert zeigen. Die Form muss gymnastische Bewegungen und mindestens 1 Drehkick, größer als 360 Grad beinhalten. Die Formen sind Einzelvorführungen mit Kampfsporttechniken zu Musik. Sie beinhalten Techniken der Stilrichtung die der Athlet überwiegend trainiert. Extreme Forms sind kein Tanz und wird dementsprechend bewertet.

- 21.1.3 Darbietungsbereich** - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

- 21.1.4 Anzahl der Kampfrichter** - Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken. Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur den Hauptkampfrichter ansprechen.

21.1.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

21.1.6 Bewertung – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Die richtige Technik
3. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
4. Entsprechender mentaler Fokus
5. Komplexität der gezeigten Form
6. Bewegung im Takt der Musik
7. Schwierigkeitsgrad der gymnastischen Darbietungen
8. Schwierigkeitsgrad der X-treme Kicktechniken
9. Gesamt-Performance / Energie der Form

Athleten sind verpflichtet mindestens 4, jedoch nicht mehr als 5 Gymnastik/X-Treme Kicks in der Form zu zeigen Athleten bekommen 2 Bewertungen. Eine für die technische Darbietung, die andere für ihre musikalische Choreographie.

Für den musikalischen Teil, werden die Seitenkampfrichter ihre Hände über ihren Kopf heben und dabei mit der Anzahl der Finger die Wertigkeit des Athleten im Takt zur Musik bewerten.

Die folgenden Richtlinien sind ausschlaggebend:

- 0 - Form wurde nicht im Takt der Musik ausgeführt
- 1 - Form wurde teilweise im Takt der Musik ausgeführt
- 2 - Form war meist im Takt der Musik

Für technische Darbietungen werden Punkte für Kinder-, Junioren-und Erwachsene Formen vergeben. Zehntelwertungen dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Aufgrund der Unterschiede in verschiedenen Schulen des gleichen Systems, werden offensichtliche Schulunterschiede nicht als Fehler in der Form verstanden
4. Im Falle eines Unentschiedens, dürfen die Gegner dieselbe Form durchführen.

21.2 X-TREME WAFFEN FORMEN

21.2.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

Teilnehmer der chinesischen Stile dürfen geeignetes Schuhwerk tragen.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

21.2.2 Darbietung - Die Teilnehmer müssen eine Form mit Waffe, als Eigenkreation mit Musik die nicht unter als 1 Minute und nicht länger als 3 Minuten dauert zeigen. Die Form muss gymnastische Bewegungen und mindestens 1 Drehkick, größer als 360 Grad beinhalten. Die Formen sind Einzelvorführungen mit Kampfsporttechniken zu Musik. Sie beinhalten Techniken der Stilrichtung die der Athlet überwiegend trainiert. Extreme Waffenformen sind kein Tanz und wird dementsprechend bewertet.

21.2.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

21.2.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 3-5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur der Hauptkampfrichter ansprechen.

21.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

21.1.6 Bewertung – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Die richtige Technik
3. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
4. Umgang mit der Waffe
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Komplexität der gezeigten Form
7. Bewegung im Takt der Musik
8. Schwierigkeitsgrad der gymnastischen Darbietungen
9. Schwierigkeitsgrad der X-tremen Kicktechniken
10. Gesamt-Performance / Energie der Form

Athleten sind verpflichtet mindestens 4, jedoch nicht mehr als 5 Gymnastik/X-Treme Kicks in der Form zu zeigen

Athleten bekommen 2 Bewertungen. Eine für die technische Darbietung, die andere für ihre musikalische Choreographie.

Für den musikalischen Teil, werden die Seitenkampfrichter ihre Hände über ihren Kopf heben und dabei mit der Anzahl der Finger die Wertigkeit des Athleten im Takt zur Musik bewerten.

Die folgenden Richtlinien sind ausschlaggebend:

- 0 - Form wurde nicht im Takt der Musik ausgeführt
- 1 - Form wurde teilweise im Takt der Musik ausgeführt
- 2 - Form war meist im Takt der Musik

Für technische Darbietungen werden Punkte für Kinder-, Junioren- und Erwachsene Formen vergeben. Zehntelwertungen dürfen verwendet werden.

Anmerkungen:

1. Sollte ein Kämpfer eine Form neu beginnen wird ihm ein Punkt vom Endergebnis abgezogen.
2. Das verlieren einer Waffe oder der vollen Kontrolle dessen, dass es zu einer Gefahr für Athleten, Offizielle oder Zuschauer wird, bedeutet sofortige Disqualifikation
3. Wenn der Athlet aus dem Rhythmus zur Musik kommt wird 1 Punkt abgezogen
4. Sollte die Waffe zu Bruch gehen, wird dem Athleten 5 Minuten Zeit gegeben diese zu reparieren oder er kann eine andere Form mit einer anderen alternativen Waffe laufen, ohne dafür Punktabzug zu erhalten.
5. Im Falle eines Unentschiedens darf die gleiche Form gezeigt werden

ARTIKEL 22. SYNCHRON FORMEN

22.1 ALLGEMEINE REGELN FÜR SYNCHRONFORMEN

22.1.1 Geschlecht – Dies ist ein gemischte Veranstaltung.

22.1.2 Alter – Die Unterteilungen für die synchronformen ist unter 18 Jahre und über 18 Jahre.

22.1.3 Graduierung – es gibt keine Graduierungen sind unerheblich (offen)

22.2 SYNCHRONFORMEN (EMPTY- HAND)

22.2.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist.

Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

22.2.2 Darbietung - Synchronformen sind Team Demonstrationen von 3 Personen aus der gleichen Disziplin, die

die gleiche Form einer traditionellen oder Musikform, ohne Waffe, synchron läuft. Wenn es eine Musikform ist, wird die Form nicht weniger als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten zugelassen. Musikformen sind Team Demonstrationen zu Musik. Die verwendeten Techniken sind in der Kampfsportart basiert, in der die Athleten trainieren. Musikformen sind kein Tanz und werden entsprechend bewertet.

22.2.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

22.2.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur der Hauptkampfrichter ansprechen.

22.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

22.2.6 **Bewertung** - Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

Wenn das Team eine traditionelle Form zeigt, gelten die gleichen Kriterien wie für die traditionellen Formen Abteilungen, mit Ausnahme, dass in dem Fall, in dem das Team nicht mehr synchron läuft, 1 Punkt von der Endnote abgezogen bekommt.

Wenn das Team eine synchrone Musikform zeigt, gelten die gleichen Kriterien wie für die Musikformen Abteilungen, mit Ausnahme, dass in dem Fall, , in dem das Team nicht mehr synchron läuft, 1 Punkt von der Endnote abgezogen bekommt.

22.3 **SYNCHRON WAFFENFORMEN**

22.3.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist. Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

22.3.2 Darbietung - Synchronwaffenformen sind Team Demonstrationen von 3 Personen aus der gleichen Disziplin, die die gleiche Form einer traditionellen oder Musikform, mit Waffen, synchron läuft. Wenn es eine Musikform ist, wird die Form nicht weniger als 1 Minute und nicht länger als 2 Minuten zugelassen. Musikformen sind Team Demonstrationen zu Musik. Die verwendeten Techniken sind in der Kampfsportart basiert, in der die Athleten trainieren. Musikformen sind kein Tanz und werden entsprechend bewertet.

22.3.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit bei denen Kampfrichterersitze in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecke platziert sind.

22.3.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur der Hauptkampfrichter ansprechen.

22.3.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

22.3.6 Bewertung - Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

Wenn das Team eine traditionelle Form zeigt, gelten die gleichen Kriterien wie für die traditionellen Formen Abteilungen, mit Ausnahme, dass in dem Fall, in dem das Team nicht mehr synchron läuft, 1 Punkt von der Endnote abgezogen bekommt.

Wenn das Team eine synchrone Musikform zeigt, gelten die gleichen Kriterien wie für die Musikformen Abteilungen, mit Ausnahme, dass in dem Fall, , in dem das Team nicht mehr synchron läuft, 1 Punkt von der Endnote abgezogen bekommt.

ARTIKEL 23. TEAM FORMS

23.1 ALLGEMEINE REGELN TEAM FORMEN

23.1.1 Geschlecht – Dies ist ein gemischte Kategorie.

23.1.2 Alter – Die Unterteilungen für die synchronformen ist unter 18 Jahre und über 18 Jahre.

23.1.3 Graduierung – es gibt keine Graduierungen sind unerheblich (offen)

23.2 EMTY HAND FORMEN & WAFFENFORMEN – REGELN FÜR TEAMS

23.2.1 Uniform – Uniformen können auch ein T-Shirt bedeuten. Männliche Teilnehmer können ihre Form auch mit freiem Oberkörper vorführen, wenn es der Form angepasst ist.

Wettbewerbern mit langen Haaren ist es erlaubt, ein einfaches Haargummi zu verwenden. Verschriebene Brillen sind gestattet.

23.2.2 Darbietung – Team Formen sind bestehend aus mindestens 2 und maximal 6 Personen. Die Form darf

nicht länger als 2 Minuten 30 Sekunden dauern und kann Waffen beinhalten. Die Teams dürfen hier jeglichen Aspekt der eigenen Stile und Kreativität einbringen.

Teamformen müssen mindestens 50 % Anteil an traditionellen Kampfsporttechniken mit oder ohne Waffen beinhalten. Die anderen 50% dürfen Freestyle oder X-treme Elemente zeigen. In keinem Fall ist der Team-Event eine tänzerische Darbietung.

22.2.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

22.2.4 Anzahl der Kampfrichter - Die Formen werden von 5 Hauptkampfrichtern beurteilt, nicht weniger als 3 der jeweils entsprechenden Form, die folgendermaßen in den Sitzen angeordnet werden:

1. Eine einzelne Reihe auf einer Seite der Zone
2. Der Hauptkampfrichter auf einer Seite und die übrigen Hauptkampfrichter an den entsprechenden Ecken.

Wenn die Kampfrichter in dieser Anordnung sitzen wird der Athlet nur der Hauptkampfrichter ansprechen.

22.2.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Hauptkampfrichter und Punktkampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

23.2.6 Bewertung - Gegner werden nach folgenden Kriterien bewertet:

1. Richtiges Betreten & Hinausgehen
2. Angemessene akrobatische Technik
3. Angemessenes Gleichgewicht, Schnelligkeit, Kraft und Kontrolle über den Körper
4. Handhabung der Waffe wenn inkludiert
5. Entsprechender mentaler Fokus
6. Teamarbeit
7. Gesamt-Performance / Energie der Form

Punkte zwischen 8 und 10 Punkten können vergeben werden. Dezimalstellen können verwendet werden.

ABSCHNITT 4 - Kickboxen

ARTIKEL 24. ALLGEMEINE REGELN KICKBOXEN

24.1 Klassen:

24.1.1 Geschlecht – Jede Klasse ist in männlich und weiblich aufgeteilt.

24.1.2 Altersklassen:

Beschreibung	Altersklassifizierung
Kinder	7 bis 10 = U11
Jugend	11 bis 13 = U14
Junioren	14 bis 17 = U18
Erwachsene	-35
Meister	+35
Veteranen	+45

24.1.3 Klassen Unterteilung - Aufgrund der vielen Unterschiede von Kampfsportstilen, kann die Farbe des Gürtels, (Japanisches Kyu Ranking oder eine andere Graduierung) nicht für alle gelten.

Die folgende Anleitung wird als Grundlage für die Bestimmung der geeigneten Gradeinteilung eines Athleten dienen. Jahrelange Erfahrung wird der gemeinsame Faktor zur Bestimmung einer Eignung des Athleten in einem Event sein.

Beschreibung	Kampfsporterfahrung	WMAGC Grad
Anfänger	1 bis 3 Jahre	Gelb - Blau
Fortgeschrittener	Mehr als 3 aber unter 5 Jahre	Rot, Braun
Elite	Kein Schwarzgurt mit über 5	Schwarz / Schwarz-Weiss
Schwarzgurt	Verschieden	Schwarzgurt

24.1.4 Gewichtsklassen – Gewichtsklassen werden in den spezifischen Klassen angesprochen.

24.2 Abwaage (Nicht nötig für Semikontakt-Kickboxen):

24.2.1 Jeder Athlet wird abgewogen

24.2.2 Der Teilnehmer muss Reisepass oder Personalausweis (für die Mitglieder eines Gastlandes) zum Wiegen mitbringen.

24.2.3 Das Wiegen der Teilnehmer wird durch den Registrierungsleiter in Zusammenarbeit mit dem Ausrichtersteam (Schreiber & Helfer) und unter der Aufsicht von Mitgliedern aus Hauptkampfrichter / Regeln Kommission.

24.2.4 Athleten sind zum Zeitpunkt des offiziellen Abwaagezeitpunktes zu wiegen. Das Wiegen der Teilnehmer muss innerhalb einer Stunde abgeschlossen sein. Die Teilnehmer müssen alle ohne Kleidung sein oder nur ihre Unterwäsche anhaben, wenn sie gewogen werden.

24.2.5 Die Teilnehmer müssen alle ihre Ausrüstung zum Wiegen mitbringen. Ihre Ausrüstung wird inspiziert und, wenn sie nicht den WMAGC Standards entsprechen, hat der Athlet bis zum Beginn des Kampfes entsprechenden WMAGC zugelassene Ausrüstung zu besorgen.

24.2.6 Das Wiegen wird bei den unteren Gewichtsklassen starten. Ein Kämpfer, dessen Gewicht nicht den Anforderungen der Kategorie entspricht und nicht Gewicht innerhalb der Frist des Wiegens korrigieren kann, wird vom Turnierbetrieb ausgeschlossen.

24.3 Punktevergabe – Punktevergabe werden in den spezifischen Klassen erläutert.

ARTIKEL 25. LEICHTKONTAKT-KICKBOXEN

25.1 Beschreibung dieser Disziplin – Leichtkontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport - Leicht Kontakt bedeutet, der maximale Schlag würde nur die Oberfläche der Kleidung berühren oder die Schutzausrüstung – ohne Verletzung des Gegners.

25.2 Klasseneinteilungen:

25.2.1 Klasse unter 18 Jahre – Beachten Sie hier 24.1.1 bis 24.1.4. Hier wird am Turniertag nach Größe zusätzlich unterteilt. Die, die sich am ähnlichsten sind werden gruppiert

25.2.1.1: Männer/Frauen U11/U14: -25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, +45kg

25.2.1.2: Männer/Frauen U18: -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, +65kg

25.2.2 Klasse über 18 Jahre:

25.2.2.1 **Männl. Erwachsene:** -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, -95 kg, +95 kg

25.2.2.2 **Weibl. Erwachsene:** -50 kg, -55 kg, -60 kg, 65 kg, +65 kg

25.2.2.3 **Männl. Veteranen/Meister:** -75kg, -80kg, -85kg, +85kg

25.2.2.4 **Weibl. Veteranen/Mester:** -55kg, -60kg, -65kg, +65kg

Gewichtsklassen können nach Ermessen der Turnierleitung mit Zustimmung des WMAGC kombiniert werden.

25.2.3 Team Divisions:

25.2.3.1 Alter – unter 11 Jahren, unter 14 Jahren, unter 18 Jahren, Erwachsene, Veteranen, Masters

25.2.3.2 Geschlecht – Männer Teams und Frauen Teams

25.2.3.3 Gewichtsklassen – Es wir keinen Unterteilung geben.

25.2.3.4 Anzahl der Teilnehmer – 3 Personen

25.2.3.5 Wertung – Jedes Mitglied des Teams muss einen Holm ziehen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet das Siegerteam zu deklariert.

25.2.3.6 Regeln - Gemäß Regeln Leichtkontakt Kickboxen

25.2 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top oder T-Shirt tragen. Athleten sind nicht verpflichtet, einen Gürtel während dem Kampf zu tragen, es sei denn sie Tragen einen traditionellen Karate-Anzug.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

25.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m

25.4 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

25.5 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3-5 Kampfrichter im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ecken platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.

25.6 Schutzausrüstung:

25.6.1 Männer – Kopfschutz der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U11/U14 Athleten haben 8 oz Handschuhe zu tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

25.6.2 Frauen - Kopfschutz der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U11/U14 Athleten haben 8 oz Handschuhe zu tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

25.7 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste Hilfe Teams annehmen ob eine Teilnehmer kämpfen / oder weiter kämpfen kann.

25.8 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

25.9 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale ebenso 2 Runden

25.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss nicht auf Beeinflussung von außen sich dazu nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

25.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fussfeger an Safety, Gesicht

25.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, Unterhalb der Gürtellinie, Hoden, keine 360° Fußfeger,

25.14 Legale Techniken:

25.13.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken, Faustrücken

25.13.2 Beine – Vorwärtsfusstritt, Rundkick, Seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger..

25.15 Verbotene Techniken – Blindes Schlagen, Gedrehter Faustrücken, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch und jede andere Technik die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

25.16 Punktevergabe: Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik ein legales Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

Jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden aber mit nicht verletzender Kraft.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet. Keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik bekommen und erwarten einen Punkt dafür zu bekommen
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten, für Techniken die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

25.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen bei:

1. Zu hartem Kontakt
2. Blinden Techniken
3. Wenn eine Technik Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. Illegale Techniken benutzt
5. Bei unsportlichem Verhalten
6. Sprechen während des Kampfes
7. Nicht in der Lage ist sich zu wehren
8. Versucht dem Kampf auszuweichen
9. Den Rücken zudreht
10. Absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. Absichtliches Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR in Absprache mit den Seitenkampfrichtern kann einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jeglicher anderer Technik die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten garantiert eine Verwarnung.

25.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Ermahnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit, kann der Hauptkampfrichter, in Absprache mit den Seitenkampfrichtern und dem Kampfrichterobmann der Veranstaltung, schon aufgrund einer statt 4 Warnungen disqualifizieren.

25.18.1 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht nicht weitermachen können, ist der Kampf automatisch als verloren anzusehen.

ARTIKEL 26. SEMIKONTAKT-KICKBOXEN (POINT-SPARRING)

- 26.1 **Beschreibung** – Semikontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport, bei dem mit Semi Kontakt getroffen wird. Semi-Kontakt bedeutet dass die Technik bei effektiver und regulärer Ausführung Wirkung hätte. Aber in dieser Version darf die Technik lediglich der Körper und Kopf mit leichtem Kontakt getroffen werden. Die Techniken sind mit maximalem Schutz an den dafür vorgesehenen geschützten Bereichen anzubringen.

26.2 Kategorien:

26.2.1 Klasse unter 18 Jahre – Beachten Sie hier 24.1.1 bis 24.1.4. Hier wird am Turniertag nach Größe zusätzlich unterteilt. Die, die sich am ähnlichsten sind werden gruppiert

26.2.1.1: **Männer/Frauen U11/U14:** -25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, +45kg

26.2.1.2: **Männer/Frauen U18:** -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, +65kg

.26.2.2 Over 18's Weight Divisions:

26.2.2.1 **Männl. Erwachsen:** -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, -95 kg, +95 kg

26.2.2.2 **Weibl. Erwachsen:** -50 kg, -55 kg, -60 kg, 65 kg, +65 kg

26.2.2.3 **Männl. Veteranen/Meister:** -75kg, -80kg, -85kg, +85kg

26.2.2.4 **Weibl. Veteranen/Mester:** -55kg, -60kg, -65kg, +65kg

26.2.3 Team Divisions:

26.2.3.1 **Alter** – unter 10 Jahren, 10-13 Jahre, 14-17 Jahre 18 Jahre und drüber

26.2.3.2 **Geschlecht** – Männer Teams und Frauen Teams

26.2.3.3 **Gewichtsklassen** – Es wir keinen Unterteilung geben.

26.2.3.4 **Anzahl der Teilnehmer** – 3 Personen

26.2.3.5 **Wertung** – Jedes Mitglied des Teams muss einen Holm ziehen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet das Siegerteam zu deklariert.

26.2.3.6 **Regeln** - Gemäß Regeln Semikontakt Kickboxen

26.2 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top oder T-Shirt tragen. Athleten sind nicht verpflichtet, einen Gürtel während dem Kampf zu tragen, es sei denn sie tragen einen traditionellen Karate-Anzug. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerbern mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

26.3 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m

26.4 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seinen Kampf beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

26.5 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3-5 Kampfrichter im Modus „Semi-

Kontakt (Point-Karate)“ geleitet. Die auf der Kampffläche sich bewegenden KR's oder die an den Ecken platzierten KR zeigen die erkannten Punkte ohne Zeitverzögerung sofort per Fingerzeig an. Dabei wird der Punkt IMMER zum Ausgangspunkt – wie die Kämpfer zu Beginn der Aufstellung stehen – gerichtet. Je nach Treffer werden dabei 1, 2 oder 3 Finger verwendet. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten und die Punkte gegeben werden. **Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

26.6 **Schutzausrüstung:**

26.6.1 Männer – Kopfschutz der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U11/U14 Athleten haben 8 oz Handschuhe zu tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

26.6.2 Frauen - Kopfschutz der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U11/U14 Athleten haben 8 oz Handschuhe zu tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

26.7 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste Hilfe Teams annehmen ob eine Teilnehmer kämpfen / oder weiter kämpfen kann.

26.9 **Wettkampfzeit:**

26.9.1 Rundenzeit - 2 Minuten. Der Kampf kann in folgenden Fällen vorzeitig enden, wenn ein Kämpfer vorzeitig 10 Punkte erreicht hat.

26.10 Anzahl der Runden – Entweder 2 x 2 Minuten oder 1 x 3 Minuten. Das Finale ist immer 2 x 2 Minuten

26.11 Wettkampfunterbrechungen (Time-Out) – Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht einen einmal begonnenen Kampf zu unterbrechen. Er nutzt dazu das Wort „TIME“ sobald er eine Regelverletzung erkennt oder einer der Athleten eine Verletzung erleidet. In solchen Fällen wird die Zeit angehalten bis der HKR mit “Continue” den Kampf wieder frei gibt. Der HKR kann den Kampf auch unterbrechen auf ein Signal der Coaches, oder der SKR hin. Der HKR darf nicht zulassen, dass andere Time rufen, die so den Kampf negativ beeinflussen können.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

26.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fussfeger an Safety, Gesicht

26.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, Unterhalb der Gürtellinie, Hoden, keine 360° Fußfeger,

26.14 **Legale Techniken:**

25.13.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken, Faustrücken

25.13.2 Beine – Vorwärtsfusstritt, Rundkick, Seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger..

26.15 Verbotene Techniken – Blindes Schlagen, Gedrehter Faustrücken, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch und jede andere Technik die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

26.16 Punktevergabe: Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik ein legales Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

Jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden aber mit nicht verletzender Kraft.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet. Keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik bekommen und erwarten einen Punkt dafür zu bekommen
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten, für Techniken die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

26.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen bei:

1. Zu hartem Kontakt
2. Blinden Techniken
3. Wenn eine Technik Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. Illegale Techniken benutzt
5. Bei unsportlichem Verhalten
6. Sprechen während des Kampfes
7. Nicht in der Lage ist sich zu wehren
8. Versucht dem Kampf auszuweichen
9. Den Rücken zudreht
10. Absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. Absichtliches Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR in Absprache mit den Seitenkampfrichtern kann einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jeglicher anderer Technik die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten garantiert eine Verwarnung.

26.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Ermahnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit, kann der Hauptkampfrichter, in Absprache mit den Seitenkampfrichtern und dem Kampfrichterobmann der Veranstaltung, schon aufgrund einer statt 4 Warnungen disqualifizieren.

26.18.1 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht nicht weitermachen können, ist der Kampf automatisch als verloren anzusehen.

ABSCHNITT 5 – Grappling Kategorien

ARTIKEL 31 – ALLGEMEINE REGELN FÜR GRAPPLING

31.1 VERANTWORTLICHE - Grappling kann nur verbessert oder modifiziert werden, um eine sichere Wettkampfsport zu werden, wenn ein wichtiges Element Bestandteil dieser Sportart wird. Das wichtigste Element ist ein gut ausgebildeter Offizieller/Kampfrichter. Er / sie muss sehr gute Kenntnisse über diese Disziplin haben, sowie Verständnis, Interpretation und Wissen aller Aspekte der Regeln mitbringen. Dies kann nur durch sorgfältiges Studium des Regelwerks und des tatsächlichen physischen Trainings unter Wettkampfbedingungen durchgeführt werden. Das Leiten soll als eine herausgehobene Position betrachtet werden und nur wer fleißig studiert und trainiert ist dafür zu berücksichtigen und kann als Experte auf dem Gebiet der Regel Etikette akzeptiert werden.

31.2 Kategorien:

31.2.1 **Geschlecht** – Jede Kategorie wird in männlich und weiblich unterteilt, ausser es wird extra "ANDERS" ausgewiesen.

31.2.2 **Altersklassen** – werden im dafür vorgesehenen Event benannt.

31.2.3 **Gürtelklassen** – werden im dafür vorgesehenen Event benannt.

31.2.4 **Gewichtsklassen** – Sind der unten stehenden Tabelle zu entnehmen:

Beschreibung	Altersgruppen	Geschlecht	Gewichtsklassen ¹
Junioren männl. – Alle Grade ²	15 & drunter	Männer	unter 25kg
			25 bis 29kg
			30 bis 34kg
			35 bis 39kg
			40 bis 44kg
			45 bis 49kg
			50 bis 54kg
			55 bis 59kg
			60 bis 64kg
65kg & Over			
Junioren weibl. – Alle Grade ²	15 & drunter	Frauen	unter 25kg
			25 bis 29kg
			30 bis 34kg
			35 bis 39kg
			40 bis 44kg
			45 bis 49kg
			50 bis 54kg
			55 bis 59kg
			60 bis 64kg
65kg & Over			
Mittelstufe	16 bis 17	Männer	unter 55kg
			55 bis 59kg
			60 bis 64kg
			65 bis 69kg
70kg & Over			
Mittelstufe	16 bis 17	Frauen	unter 50kg
			50 bis 54kg
			55 bis 59kg
			60kg & Over
			unter 65 kg
			65 bis 70 kg

Männl. Erwachsen – Alle Grade	18 & Drüber	Männer	71 bis 77kg
			78 bis 85kg
			86 bis 95kg
			96 kg und Over
Weibl. Erwachsen – alle Grade	18 & Drüber	Frauen	unter 65 kg
			65 bis 70 kg
			71 bis 77kg
			78 bis 85kg
			86 bis 95kg
			96 kg und Over

¹ Gewichtsklassen können je nach Teilnehmerzahl in Rücksprache mit dem Turnierdirektor zusammengelegt werden.

² Junioren unter 16 – Sollte es nicht genug Teilnehmer geben um einen Wettbewerb zu bilden, können die Wettbewerber in unter 10kg Gruppierungen eingeteilt werden zum Beispiel unter 30 kg, 40 kg, etc.

NOTE – The Tournament Director has the option to change and alter all divisions depending on the number of competitors in each division with the prior approval of the WMAGC.

HINWEIS - Der Direktor des Turniers hat die Möglichkeit, alle Klassen anzupassen und zu ändern abhängig von der Zahl der Starter in jeder Kategorie. Er benötigt hierzu die vorherige Zustimmung des WMAGC

31.3 Wiegen:

31.3.1 Nur Teilnehmer die alle Voraussetzungen erfüllen sollen gewogen werden.

31.3.2 Der Athlet hat seinen Personalausweis / Reisepass / Budo-/Sportpass vorzulegen..

31.3.3 Das Wiegen der Teilnehmer wird durch den Registrierungsleiter in Zusammenarbeit mit dem Ausrichterteam (Schreiber & Helfer) und unter der Aufsicht von Mitgliedern aus Hauptkampfrichter / Regeln Kommission

31.3.4 Athleten sind zum Zeitpunkt des offiziellen Abwaagezeitpunktes zu wiegen. Das Wiegen der Teilnehmer muss innerhalb einer Stunde abgeschlossen sein. Die Teilnehmer müssen alle ohne Kleidung sein oder nur ihre Unterwäsche anhaben, wenn sie gewogen werden.

31.3.5 Das Wiegen soll am Tag des Wettkampfes zwei Stunden vor Beginn beendet sein.

31.2.6 Das Wiegen wird bei den unteren Gewichtsklassen starten. Ein Kämpfer, dessen Gewicht nicht den Anforderungen der Kategorie entspricht und nicht Gewicht innerhalb der Frist des Wiegens korrigieren kann, wird vom Turnierbetrieb ausgeschlossen.

31.4 Punktevergabe –Finden sie unter der jeweiligen Kategorie

ARTIKEL 32. GRAPPLING/SUBMISSION WETTKAMPF (GSC)

32.1 **Beschreibung** – Die Grappling/Submission Kategorie wurde kreiert mit einer möglichst offenen Regelung. Das erlaubt es viele verschiedene Grappling Stile in nach einem gemeinsamen Regelwerk antreten zu lassen. Dieser Sport bringt eine Wettkampfvariante in der der Athlet seine physischen und psychischen und technischen Fähigkeiten zeigt und damit versucht, den Gegner bewegungsunfähig zu machen und somit festzulegen.

32.2 **Kategorien:**

32.2.1 **Altersklassen** – Sie werden unterteilt wie folgt:

Junioren – 15 Jahre & drunter
Mittelstufe – 16 & 17 Jahre
Erwachsene – 18 bis 34 Jahre
Executive – 35 Jahre & drüber

32.2.2 **Gürtelklassen** – Aufgrund der Diversifizierung eines Mixed Martial Arts Events, kann die Farbe eines Gurtes, (Japanisch Kyu Ranking oder einer anderen Gruppierung) nicht für alle gelten. Die folgende Anleitung wird als Grundlage für die Bestimmung der korrekten Gradeinteilung jedes einzelnen dienen. Jahrelange Erfahrung wird der gemeinsame Nenner für die Bestimmung eines Sportlers und seiner Kampfqualität sein:

Beschreibung	Grappling Erfahrungsjahre	WMAGC Gürtel Colour
Anfänger	unter 1 Jahr	Gelb
Mittelstufe	1 bis 3 Jahre	Blau
Fortgeschrittener	Über 3 weniger als 5 Jahre	Braun
Elite	Farbgurt mit mehr als 5 Jahre	Schwarz/Weisser Streifen
Black Belt	Verschiedene	Schwarz

32.2.3 **Gewichtsklassen** – Sind beschrieben in Artikel 31.2.4

32.3 **Uniform** - Jeder Athleten muss sich angemessen gekleidet in einem sauberen, traditionellen Kampfkünsten einheitliche (oder Gi Kimono), Baumwolle oder ähnlichem Material präsentieren. Das Material darf nicht übermäßig dick oder so schwer sein, dass der Gegner behindert wird. Farben können schwarz, weiß oder blau sein. Andere Farben oder kombinierte Farben werden im Einklang mit den Farben der Nationalmannschaft zugelassen werden. Ein Jujutsu oder Judo top wird empfohlen. Die Jacke ist von ausreichender Länge bis zu den Oberschenkeln reichend, und die Ärmel müssen das Handgelenk mit den Armen vor dem Körper ausgestreckt erreichen. Gürtel Breite 4 - 5cm, mit entsprechenden Farbe Rang um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden, fest genug, um die Uniform geschlossen zu halten. Die Uniformen müssen gewaschen und getrocknet sein, ohne unangenehme Gerüche. Sportler dürfen nicht mit zerrissenen Uniformen, Ärmel oder Hosen, die nicht der richtigen Länge oder mit T-Shirts unter der Uniform (außer in den weiblichen Klassen) antreten. Wenn die Uniform eines Athleten blutig wird oder so zerrissen wird so dass, der den Ausgang des Spiels beeinflusst werden könnte, wird er / sie gebeten es sofort zu auszutauschen oder der Kampf gilt als verloren. Athleten mit langen Haaren müssen einen einfachen Haargummi verwenden. Zehen-und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein. Jeglicher Schmuck (Ringe, Uhren, Halsketten, etc.) muss entfernt werden. Das Tragen von Brillen im Wettkampf ist verboten. Wettbewerber sollten einen farbigen Gürtel während des eigentlichen Kampfes zum Zwecke der Identifizierung tragen. Wrestling Schuhe oder jede Art von Schuhen, Kopfbedeckungen, und jede Art von Protektoren, die den Ausgang des Kampfes beeinflussen oder behindern könnten sind nicht gestattet.

32.4 **Wettkampffläche** – Ist beschrieben in Artikel 3.3.

32.5 **Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seinen Kampf beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die

Tischbesetzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

32.6 Kampfrichter, Inspektoren & Offizielle – Jede Klasse wird einen Hauptkampfrichter, einen Inspektor des Spiels, ein Seitenkampfrichter sowie Zeitnehmer, der die Zeit jeder Runde misst, haben. Der Wettkampf wird vom Hauptkampfrichter beaufsichtigt werden, der die Regeln des Kampfes überwachen und durchsetzen wird. Medizinisches Personal muss jederzeit verfügbar und leicht erkennbar sein. Während des Kampfes dürfen sich weder Hauptkampfrichter noch Personen am Bewertungstisch mit den Athleten unterhalten.

32.6.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters:

Der Hauptkampfrichter ist die höchste Autorität auf der Matte und hat das Recht, Teilnehmer während des Spiels zu disqualifizieren. Niemand kann seine Entscheidung stürzen. In besonderen Fällen kann der Kampfrichterobmann der Veranstaltung überprüfen und eine Entscheidung des Hauptkampfrichters stürzen, sollte die Entscheidung ungerecht gewesen sein. In Fällen in denen ein Hauptkampfrichter sich unfähig zeigt oder sich weiterhin offensichtliche Fehler zeigt, hat der Kampfrichterobmann die Befugnis, ihn zu ersetzen.

Der Hauptkampfrichter hält nicht den Punktstand. Der Hauptkampfrichter ist mit der Aufsicht des Spiels beauftragt. Er / sie verwaltet und kontrolliert das Tempo des Wettbewerbs, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf. Zu diesem Zweck wird er den Kampf starten und beenden, zählt die 10 Sekunden Holds, vergibt Punkte und fordert und setzt alle Strafen durch

Der Hauptkampfrichter muss klar mit dem Schreiber und Zeitnehmer kommunizieren sowie den Sieger jedes Spiels bekanntgeben. Der Hauptkampfrichter muss mit lauten klaren Stimme alle offiziellen Entscheidungen bekannt geben, und wird per Stimme und Gestik den betroffenen Athleten anzeigen.

Der Hauptkampfrichter soll in jedem Fall verbale Hinweise/Anweisungen während des gesamten Wettbewerbs geben. Besonders wenn eine Strafe nicht zutrifft. Das könnte z.B. sein: "pass auf den Kontakt auf", oder, „im Kampffeld bleiben" usw. zu geben.

Nur der Hauptkampfrichter nennt eine Auszeit. Er / sie muss das aus den folgenden Gründen tun:

- a) Korrigieren abgelöster oder verrutschter Ausrüstung.
- b) Um Punkte zu vergeben, Strafen zu vergeben, Aussprechen von Warnungen.
- c) Um zu einem verletzten Wettbewerber zu gehen.
- d) Um sich einen juristischen Protest anzuhören

Während des Kampfes wird der Hauptkampfrichter ständig die Teilnehmer in die Mitte des Rings führen. In dem Fall, dass sich die Konkurrenten während des Kampfes außerhalb der Grenzen bewegen, wird der Hauptkampfrichter, gleichzeitig mit einer Geste, "außerhalb" rufen. Die Teilnehmer müssen dabei ihre Position ohne sich zu bewegen halten. Das gleiche gilt, wenn 2/3 des Körpers eines Athleten außerhalb der Mattenfläche (Begrenzung) ist. Der Hauptkampfrichter kann von einem anderen Offiziellen unterstützt werden, wenn es darum geht, die Sportler wieder in die Mitte des Rings zu bewegen.

Sollte es Hauptkampfrichter und Official unmöglich sein die Athleten wieder zurück in die Mitte des Rings zu bringen, werden die Athleten direkt aufgefordert in die Mitte des Rings zurückzugehen, um von dieser Stelle aus fortzufahren.

Der Hauptkampfrichter wird Störungen durch Außenstehende während des Kampfes nicht zulassen. Das Erste Hilfe Team ist - nach dem Ermessen des Hauptkampfrichters - auf der Matte zugelassen. Wenn der Zeitnehmer das Signal gibt, dass der Kampf vorbei ist, kann der Hauptkampfrichter einen Vorteilspunkt an einen der Athleten geben, sollte deutlich zu sehen sein, dass in diesem Moment ein vermeintlich erfolgreicher Festleger angesetzt wurde oder die Oberhand

durch ein taktisches Manöver gewonnen worden wäre. Ausnahmen sind Take-Downs.
Im Falle eines Unentschiedens, wird der Hauptkampfrichter entscheiden, wer der Gewinner ist und seine / ihre Entscheidung ist unumstößlich/unanfechtbar.
Jeder Situation, die nicht durch das Regelwerk bestimmt werden kann, wird dem Hauptkampfrichter als Entscheidungsträger überlassen.

32.6.2 Aufgaben des Wettkampfinspektors:

Der Wettkampfinspektor prüft vor Beginn, dass die Nägel der Athleten geschnitten sind, die Uniform richtig sitzt und stellt sicher, dass die Farbe und der Grad des Gürtels für das jeweilige Match passend ist.

Während des Kampfes wird vom Inspektor sichergestellt, dass alle offiziellen Pflichten, nach den offiziellen Regeln der Kategorie durchgeführt werden. Wenn der Inspektor glaubt, dass es einen Verstoß gegen die Regeln gibt, hat er das Recht eine Auszeit, in der er sich mit dem Hauptkampfrichter beraten kann, anzufordern.

Während des Kampfes kann der Hauptkampfrichter den Rat des Inspektors zur Klärung von unklaren Regelauslegungen heranziehen.

32.6.3 Aufgaben des Zeitnehmers:

Zeitnehmer sitzen neben der Wettkampffläche und starten / stoppen die Zeit nach dem Pfiff/Zeichen des Kampfrichters. Wenn aus irgendeinem Grund der Hauptkampfrichter nicht Time out ruft, sollte der Zeitnehmer automatisch die Zeit anhalten und wieder bei dem Signal des Hauptkampfrichters starten oder wenn die Partie fortgesetzt wird.

Zeitnehmer # 1 ist der offizielle Zeitnehmer. Durch verbale und visuelle Signale, wie das Werfen eines Säckchens oder eines geeigneten anderen Gegenstandes in die Mitte der Wettkampffläche informiert dieser den Hauptkampfrichter, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder wenn er / sie hat einen formellen Protest empfangen hat. Zeit läuft offiziell nur aus, wenn der Hauptkampfrichter dazu aufruft.

32.6.4 Aufgaben des Punktenehmers:

Es wird eine Anzeigetafel horizontal auf dem Tisch positioniert. Gut sichtbar für Hauptkampfrichter und Zuschauer. Der Punktenehmer notiert die Anzahl aller Punkte und Strafen die den Wettbewerbern durch den Hauptkampfrichter vergeben wurden.

Er / sie wird Punkte und Anmerkungen auf Blätter eintragen und die Athleten, einschließlich derjenigen die bereits an der Kampffläche stehen aufrufen.

Alle erforderlichen Bewertungsbögen, Handzähler, Stoppuhren und erforderlichen Fahnen müssen auf dem Tisch vor Wettkampfbeginn verfügbar sein.

32.6.5 Gestiken:

Der Hauptkampfrichter wird Gesten machen, wie unten beschrieben, die den Aktionen entsprechen. Für alle Gesten, wird der Hauptkampfrichter die Hand mit seiner Armbinde in Übereinstimmung mit der Farbe der Uniform oder Gürtels des Sportlers heben, um zu zeigen welcher Athleten punktet.

Take downs und Feger: Der Hauptkampfrichter wird seine Hand heben um die Farbe des punktenden Athleten zu zeigen und die Punktzahl von 2 oder 3 Punkten, je nachdem wie viele gemacht wurden. 2 Punkte werden erzielt, wenn ein Takedown im gegnerischen Guard landet. 3 Punkte werden erzielt, wenn Takedowns oder Ein Wurf ausgeführt wird und nicht im gegnerischen Guard landet.

Durchbrechen des Guard/Deckung: Der Kampfrichter wird seine Hand heben und die jeweilige Anzahl der Finger, um damit ein 3 Punkte Technik zu vergeben.

Umdrehen aus der Guard- in die Mount-Position: Der Kampfrichter hebt seinen Arm zeigt mit den Fingern drei Punkte an.

Kontern aus der Guard des Gegners in die Mount-Position: Der Kampfrichter hebt seinen Arm und zeigt mit den Fingern zwei Punkte an.

Back Mount Hoks/Grapevine (Haltegriff von hinten mit eingehängten Beinen): Der Kampfrichter hebt seinen Arm und zeigt drei Punkte an.

Pins/holds (Haltegriffe): Wenn bei einer Kontrolltechnik 75 Prozent des Rückens eines Kämpfers auf dem Rücken liegen, sagt der Kampfrichter einen Haltegriff (Osae Komi) an und zählt zehn Sekunden ab, dann vergibt er zwei Punkte.

Submission (Aufgabe): Entscheidet den Kampf.

Penalties (Strafen): Der Kampfrichter unterbricht den Kampf und klärt den zu Bestrafenden und die Tischbesetzung über den Regelverstoß auf. Der Gegner erhält zwei Punkte.

Advantages (Vorteil): Der Kampfrichter signalisiert einen Vorteilspunkt durch horizontales Bewegen des Arms auf Schulterhöhe.

Unterbrechung des Kampfs: Der Kampfrichter hebt beide Arme auf Schulterhöhe

Unterbrechung des Kampfs mit Zeitunterbrechung: Der Kampfrichter hält die Hände in Form des Buchstaben „T“ für „Time out“

Disqualifikation: Der Kampfrichter hält die Arme überkreuzt hoch und spricht anschließend die Disqualifikation aus

Rücknahme einer vergebenen Wertung: Der Kampfrichter hebt den Arm, mit dem er die Wertung vergeben hat und winkt mit der Hand

32.7 Sicherheit der Wettkämpfer - Der Kampfrichter achtet während der gesamten Kampfzeit auf die Sicherheit der Wettkämpfer. Er hat das Recht, jederzeit den Kampf zu unterbrechen, wenn für einen der Kämpfer die Gefahr besteht, dass er durch eine Submission-Technik (Heben oder Würger) ernsthaft verletzt wird. Danach ist der Kampf beendet und derjenige, der die Technik angesetzt hat, gewinnt den Kampf. Er wird bei Bedarf den Sanitätsdienst herbei rufen und prüfen lassen, ob der verletzte Kämpfer weiterhin am Turnier teilnehmen kann.

32.8 Kampfzeit:

32.8.1 - 17 Jahre und jünger: Eine Runde mit kontinuierlicher Kampfzeit von zwei Minuten

32.8.2 - 18 Jahre und älter: Eine Runde mit kontinuierlicher Kampfzeit von drei Minuten

32.9 Rundenanzahl – es gibt nur eine Runde

32.10 Zeitunterbrechungen - Nur der Kampfrichter hat das Recht, einen begonnenen Kampf zu unterbrechen; zum Beispiel bei einem Regelverstoß. Die Uhr wird dann solange angehalten, bis der Kampfrichter das Kommando zum Weiterkämpfen gibt. Er kann auch die Kampfzeit unterbrechen auf Antrag einer offiziellen Person, des Betreuers oder eines der Kämpfer. Wenn durch den Antrag auf Kampfunterbrechung der Ausgang des Kampfes beeinflusst wird, muss der Kampfrichter diesem Antrag nicht stattgeben.

In dem Fall, dass ein TN nicht rechtzeitig mit kompletter Wettkampfkleidung und Ausrüstung zum Wettkampf an der Kampffläche erscheint, erhält dieser exakt 1 Min Zeit, um sich zu komplettieren. Schafft er das nicht in dieser Zeit, wird er disqualifiziert.

32.11 Unerlaubte Techniken – Jede Art von Schlägen oder Tritten ist verboten. Keine Nervendruck-Techniken durch Hände, Knie oder Ellbogen im Bereich des Gesichts. Keine Hebeltechniken an Fingern oder Zehen. Keine Verdrehungen des Genicks oder ähnliche Techniken und keine Klammergriffe an der Luftröhre. (Tabelle einfügen: Die Begriffe in der linken Spalte bedeuten, von oben nach unten: Schläge/Tritte, Gesichtskontakt, Finger-/Zehenhebel), Angriffe auf die Wirbelsäule, Genickhebel, Genickhebel von vorne, Fersenhebel, aus der Guard anheben und in die Matte rammen, Triangel-Würger (Sangaku) mit Kopfzug, Gedrehte Kniehebel, Angriffe auf die Halswirbelsäule, Scherenwurf, Würger, Submission-Techniken, Handgelenkshebel)

Verbotene Techniken	Verbotene Techniken dieser Klasse sind mit "X" markiert				
	Alter 7 to 13	Alter 14 to 15	Alter 16 to 17	Erwachsen - Senior Schülergrade	Erwachsen - Senior Schwarzgurte
Schlagen	X	X	X	X	X
Gesichtskontakt	X	X	X	X	X
Finger & Zehenhebel	X	X	X	X	X
Rückensperre	X	X	X	X	X
Genickdrehen	X	X	X	X	X
Genickdrehen von vorne	X	X	X	X	X
Fersenhaken	X	X	X	X	X
Schlagen aus der Guard	X	X	X	X	X
Dreiecksgriff mit Zug am Kopf	X	X	X	X	X
Knie sperren mit gleichzt. Drehen	X	X	X	X	X
Zervikalsperre	X	X	X	X	X
Scherenwürfe	X	X	X		
Würgen	X	X			
Submission techniken	X	X			
Handgelenkhebel	X	X	X		

32.11.1 Genickhebel-Techniken sind nicht erlaubt, mit Ausnahme der Ausführung als reine Würgetechnik bei Jugendlichen und Erwachsenen. Wer Genick-Hebel anwendet, wird ohne vorherige Warnung disqualifiziert.

32.11.2 Hebeltechniken wie „figure 4“ (Ude Garami o.ä.) sind erlaubt

32.11.3 Gestreckte Beinhebel ohne Nervendruckpunkt-Technik sind erlaubt

32.11.4 Alle Hebel- oder Würgetechniken, die unsportlich sind, unkontrolliert angewendet werden oder mit solcher Kraft ausgeführt werden, dass sie Verletzungen bewirken können, sind verboten.

32.11.5 Keine Submission-Techniken bei unter 16-jährigen

32.12 Kampfentscheidungen – Es gibt kein Unentschieden. Kämpfe werden entschieden durch Aufgabe, Disqualifikation, Bewusstlosigkeit oder Verletzungen, Punkte oder Vorteile:

- 1) Submission
- 2) Disqualifikation
- 3) Bewußtlosigkeit (muss vorher vom KR gesehen und unterbunden werden) oder wegen Verletzung.
- 4) Punkte
- 5) Vorteile

32.13 Submission/Aufgabe: Ein Sieg durch Aufgabe kommt vor, wenn eine Technik einen der Kämpfer dazu zwingt

1. erkennbar mit der Handfläche auf den Körper des Gegners oder auf den Boden zu klopfen,
2. Mit den Füßen abzuklopfen, weil dies mit den Händen nicht möglich ist,
3. verbales Signalisieren der Aufgabe,
4. wenn ein Athlet sich verletzt oder aus anderen Gründen körperlich nicht in der Lage ist, weiter zu kämpfen.
5. Wenn der Kampfrichter bei einer angesetzten Submission-Technik den Kampf unterbricht, um eine absehbare Verletzung zu vermeiden,
6. Wenn der Betreuer oder der Kämpfer selbst „das Handtuch wirft“,
7. Wenn beim Ansatz einer Submission-Technik der angegriffene Kämpfer Schmerzensschreie ausstößt (gilt als gleichwertig wie Abklopfen).

Der Kampfrichter bricht einen Kampf ab, wenn einer der Kämpfer verletzt ist oder die Untersuchung durch einen Arzt die Kampfunfähigkeit ergibt. Wenn die Verletzung nicht absichtlich durch den Gegner herbeigeführt wurde oder durch einen Regelverstoß entstanden ist, verliert der verletzte Kämpfer.

32.14 Disqualifikation – Der Kampfrichter kann einen Athleten disqualifizieren wegen ernsthaften Fehlverhaltens.

Damit sind gemeint:

1. Unsittliche verbale Äußerungen oder beleidigende Gesten sowie respektloses Verhalten durch den Kämpfer selbst oder den Betreuer.
2. Beißen, Ziehen an den Haaren, Fingerstiche in die Augen oder Einhängen der Finger in die Nasenflügel, absichtliches Verletzen der Genitalien oder absichtlicher Einsatz von Fäusten, Füßen, Knien, Ellbogen oder des Kopfes um den Gegner zu verletzen oder sich auf unfaire Weise einen Vorteil zu verschaffen.
3. Wenn die Kampfkleidung während des Kampfs reißt und der Kämpfer nicht innerhalb der gewährten Zeit für Ersatz sorgen kann.
4. Ein Kämpfer muss wegen des Risikos der Beschädigung oder des Herunterrutschens der Hose darunter noch Shorts tragen. Wenn er bei Beschädigung nicht innerhalb der gewährten Zeit Ersatzkleidung beschaffen kann, wird er disqualifiziert.
5. Wer sich bei einer angesetzten Submission-Technik durch Mattenflucht der Aufgabe entziehen will, wird sofort disqualifiziert. Stellt sich die Mattenflucht als technischer, nicht als disziplinarischer Fehler heraus, wird der Kämpfer nur in der jeweiligen Kategorie disqualifiziert, darf aber zum Beispiel in der offenen Klasse oder anderen Kategorien weiterhin am Turnier teilnehmen.
6. Wer gegen eine der Regel aus Absatz 32.11 verstößt.

32.14.1 Eskalation: Eine Disqualifikation schließt den Kämpfer von der weiteren Turnierteilnahme aus. Allerdings wird differenziert zwischen einer großen und einer kleinen Disqualifikation.

32.14.1.1 Kleine Disqualifikation: Bedeutet nur den Ausschluss aus dem aktuellen Kampf.

32.14.1.2 Große Disqualifikation: Bedeutet den Ausschluss aus dem gesamten Turnier oder ist sogar verbunden mit befristeter Wettkampfsperre. Dies geschieht in Absprache mit der Turnierleitung und mit dem für das Land/Nation zuständigen Verband.

32.15 Bewußtlosigkeit - Wenn einer der Kämpfer bewusstlos wird aufgrund einer regelkonformen Technik (z.B. Würgen oder Wurftechnik) beziehungsweise aufgrund eines Unfalls ohne regelwidrige Einwirkung des Gegners hat der bewusstlos gewordene Gegner den Kampf verloren. Diese Regel greift allerdings nur dann, wenn der unterlegene Kämpfer vorher nicht „abgeklopft“ hat. Unter allen Umständen hat der Kampfrichter für die Sicherheit der Athleten zu sorgen und nach Möglichkeit zu verhindern, dass es zur Bewusstlosigkeit kommt.

32.16 Punktevergabe - Der Kampfrichter hat das Recht, Punkte oder Strafpunkte zu vergeben beziehungsweise Verwarnungen, Punktabzug oder eine Disqualifikation auszusprechen.

32.16.1 Positive Punkte - Der Wettkampf zielt darauf ab, dass die Athleten ihre technischen Fähigkeiten einsetzen, um den Gegner zur Aufgabe zu zwingen oder durch saubere Kontrolltechniken einen Punktvorsprung zu erreichen. Gibt bis zum Ende des Kampfes keiner vorzeitig auf, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Punkte	Technik	Beschreibung
2	Dritte Verwarnung des Gegners	- Bei der dritten Verwarnung bekommt der Gegner des verwarnten Kämpfers zwei Punkte. See Artikel 33.16.2
	Feger / Sweeps	- Wenn jemand in der Unterlage seinen Gegner in der Guard (Beinklammer) oder Half Guard (nur ein Bein geklammert) hält und es schafft, durch einen Umdreher in die Mount-Position (Tate Shio Gatame) zu gelangen, bekommt er dafür drei Punkte; - dies gilt aber nur, wenn der Umdreher aus der Guard oder Half Guard heraus erfolgt..
	Take Downs / Würfe	- Jede Art, den Gegner aktiv so zu Boden zu bringen, dass er auf dem Rücken oder auf der Seite landet ist ein Wurf. Landet der Werfende anschließend allerdings sofort in der Guard des Geworfenen, bekommt er für den Wurf nur zwei Punkte. - Gelingt es ihm anschließend, sich aus dieser Guard zu befreien und selbst eine Kontrolltechnik anzusetzen, wird dies mit weiteren drei Punkten belohnt. Landet der Geworfene außerhalb der Wettkampffläche, aber noch auf der Sicherheitsfläche, zählt der Wurf dann, wenn er innerhalb der Wettkampffläche angesetzt wurde (beide Füße des Werfenden innerhalb der Wettkampffläche beim Wurfansatz!). - Bringt ein Kämpfer seinen Gegner mit einer Beingreiftechnik (Single Leg, Double Leg, Morote Gari o.ä.) zwar hinunter in eine sitzende Position, wird dann aber vom Sitzenden mit einem „Sweep“ seinerseits geworfen, zählt nur der Sweep als Punktwertung.
	Pins/Holds Halte-/Kontrolltechniken	- Schafft es ein Kämpfer, seinen Gegner zehn Sekunden lang so auf dem Boden zu halten, dass 75 Prozent von dessen Rücken den Boden berühren, gibt es dafür zwei Punkte. - Das Zählen der zehn Sekunden wird abgebrochen, wenn der Unterlegene sich befreit beziehungsweise sich so drehen kann, dass nicht mehr 75 Prozent des Rückens den Boden berühren.
	Mount	- Die Mount-Position bedeutet, dass ein Kämpfer seinem auf dem Boden liegenden Gegner kontrolliert, in dem er auf so auf ihm sitzt oder liegt, dass seine eigenen Beine auf beiden Seiten den Boden berühren. - Es ist dabei unerheblich, ob sich der Unterlegene in Bauch- oder Rückenlage befindet. Der oben liegende Kämpfer, darf einen der Arme des Gegners liegen, aber nie auf beiden. - Die Technik zählt auch dann als Mount-Position, wenn er nur ein Knie oder einen Fuß auf dem Boden hat. - Keine Punkte werden vergeben, wenn die Beine oder Füße des Oberen auf den Beinen des Unteren liegen. - Wenn ein Kämpfer aus der Guard heraus eine Triangel-Technik (Sangaku) anwendet, dabei den Gegner dreht und selbst in der Mount-Position landet, gilt dies nicht als Mount, sondern als Sweep (also nicht drei, sondern nur zwei Punkte).
3	Passing the Guard Befreiung aus der Beinklammer	- Wer es schafft, sich aus einer Beinklammer zu befreien und unmittelbar danach einen Haltegriff anzusetzen, bekommt dafür drei Punkte. - Schafft es der unten Liegende allerdings, den Haltegriff-Ansatz durch Hochgehen in eine kniende Position oder in den Stand zu vereiteln, gibt für die Befreiung aus der Beinklammer keine drei Punkte, sondern sie wird nur als Vorteil gewertet.
	Back Grab /Hooks Haltegriffe von hinten	- Ein „Back Grab“ bedeutet, dass man selbst auf dem Rücken oder auf der Seite liegt und den Gegner von hinten so hält, dass mit einer oder beiden Armen dessen Hals fixiert und die eigenen Beine um den Körper des Gegners geschlungen werden. Um eine Punktwertung zu erzielen, müssen die eigenen Füße aber zwischen den beiden „eingehängt“ sein (mit der Ferse oder der Wade die Innenseite der Oberschenkel berühren). - Nur dann gibt es die drei Punkte. Wird mit der Beinklammer auch ein Arm des Gegners fixiert, ist dies der Wertung nicht abträglich. Werden hingegen beide Arme in die Beinklammer einbezogen, gibt es keine Punkte.

32.16.1.1 Wenn ein Kämpfer absichtlich eine Position aufgibt, für die er Punkte bekommen hat, nur um dann sofort wieder in die gleiche Position zurück zu kehren, gibt es keine zusätzlichen Punkte.

32.16.1.2 Keine Punkte gibt es, wenn ein Athlet eine der oben genannten Positionen einnimmt, während sein Gegner eine Submission-Technik angesetzt hat. Die Punkte gibt es erst dann, wenn die Submission-Technik komplett abgewehrt wurde. Beispiel: Mount-Position während der Gegner eine Guillotine angesetzt hat.

32.16.2 Strafen – Bei der ersten Anwendung einer regelwidrigen Technik erhält der Anwender eine verbale Verwarnung. Beim zweiten Mal wird dem Gegner ein Vorteil gut geschrieben und beim dritten Mal bekommt der Gegner zwei Punkte. Nach der dritten Verwarnung kann der Kampfrichter bei jedem weiteren Regelverstoß eine Disqualifikation aussprechen.

Strafen	Verstoss	Beschreibung
Verwarnungen	Vermeiden des Kampfes	- Dies ist regelwidrig, wenn ein Kämpfer die Mattenfläche im Standkampf absichtlich verlässt beziehungsweise am Boden durch Hinauskriechen oder Rollen die Mattenfläche absichtlich verlässt, um einem Kampf auszuweichen, oder aber um dadurch Zeit zu gewinnen
	Vermeiden jeglicher Aktivität	- Dies ist regelwidrig, wenn einer der Kämpfer die Aktivität verhindert, in dem er Teile der Kampfkleidung auszieht oder dies dem Gegner ermöglicht, um damit eine Unterbrechung des Kampfes zu erreichen und Zeit zum Ausruhen zu gewinnen
	Auf die Knie gehen	- Auf die Knie zu gehen ist nur dann erlaubt, wenn der Gegner vorher gepackt wurde, um eine Technik anzusetzen
	Blockade – Strategie	- Es ist nicht erlaubt, dass ein Kämpfer den Kampf durch reines Festhalten seines Gegners nur blockiert, und selbst keinerlei Versuch unternimmt, selbst eine Wertung zu erzielen
2 Punkte-Strafe	3 Verwarnung	- Beim dritten Versuch, eine regelwidrige Handlung zu begehen, bekommt der Gegner zwei Punkte.
Disqualifizierung	Nach 3. Verwarnung	- Nach der dritten Verwarnung hat der Gegner das Recht, bei einer weiteren Regelwidrigkeit eine Disqualifikation auszusprechen
	Übertriebene Härte	- Massiver Kräfteinsatz ist nicht erlaubt, wenn er weit über das hinaus geht, was nötig ist, um eine Wertung zu erzielen oder darauf abzielt, eine Verletzung des Gegners zu bewirken. Die Disqualifikation wird ohne Vorwarnung sofort ausgesprochen
	Respektlosigkeit / Unsportlichkeit	- Bei solchen Verstößen hat der Kampfrichter die Autorität, eine sofortige Disqualifikation auszusprechen

32.17 Vorteile - Ein Vorteil wird dadurch erzielt, dass ein Kämpfer zwar eine Technik ansetzt, aber sie nicht sauber und vollständig ausführt (z.B. beim Wurf) oder aber mit einer Submission-Technik zwar seinen Gegner massiv unter Druck setzt, aber letztlich damit nicht die Aufgabe des Gegners erreicht:

32.17.1 Vorteile durch Take-Downs (Würfe) - Wenn es einem Kämpfer gelingt, seinen Gegner sichtlich aus der Balance zu bringen und ihn beinahe zu werfen.

32.17.2 Vorteile während der Guard (Beinklammer):

1. Ein Vorteil kann dem Oberliegenden dafür gegeben werden, wenn er durch den Versuch einer Befreiung den unten Liegenden massiv unter Druck setzt und sich beinahe befreien kann oder aber den unten Liegenden dazu zwingt, von der Guard (volle Beinklammer) in die Half Guard (nur ein Bein geklammert) zu wechseln.
2. Der Untenliegende kann einen Vorteil zugesprochen bekommen, wenn es ihm beinahe gelingt, den Gegner auf den Rücken zu drehen oder wenn er den Gegner durch Ansetzen einer Hebel- oder Würgetechnik massiv unter Druck setzt.

32.17.3 Vorteile durch Ansatz einer Aufgabe-Technik (Submission): Wer eine Submission-Technik sauber ansetzt und dabei einen ernsthaften und erfolgversprechenden Versuch unternimmt, den Gegner zur Aufgabe zu zwingen, bekommt dafür einen Vorteil..

32.17.4 Bei Punkte-Gleichstand: Wenn nach Ablauf der regulären Kampfzeit ein Punktegleichstand herrscht, ist es die Aufgabe des Kampfrichters, aufgrund folgender Vorteils-Wertungen den Kampf zu entscheiden:

1. Vorteil durch Aktivität: Der Vorteil wird gewährt für den offensiveren Kampfstil (zum Beispiel durch häufige Versuche, Wurf-, Kontroll- oder Submission-Techniken anzusetzen) oder dafür, dass einer der Kämpfer den anderen ständig in die Defensive gedrängt hat.
2. Vorteil durch Wurfansatz: Ein Vorteil wird dafür gewährt, dass einer den anderen durch einen Wurfansatz deutlich aus dem Gleichgewicht gebracht hat (ohne jedoch den Wurf zu vollenden).
3. Vorteil durch Aktivität am Boden: Der Kämpfer, der im Bodenkampf vorwiegend die Initiative ergreift und den Gegner damit unter Druck setzt, bekommt einen Vorteil.

32.18 Beschreibung illegaler Techniken

In allen Klassen:

- 1) keine Schläge und Tritte,
- 2) kein Kontakt von Händen, Füßen, Knien, Stirn oder Ellbogen mit dem Gesicht des Gegners,
- 3) Keine Hebeltechniken an kleinen Gelenken wie Fingern oder Zehen.
- 4) Keine Wirbelsäulen- oder Genick-Hebel, keine Fersenhebel,
- 5) keine Anheben des Gegners aus der Guard und anschließendes Rammen in die Matte,
- 6) keine Herunterdrücken des Kopfs während einer Triangel-Würgetechnik,
- 7) Keine Knieverdrückungen (gerade Beinhebel sind erlaubt!),
- 8) keine Hebel- oder Würgetechnik auf unsportliche Weise oder mit solcher Gewalt, dass akute Verletzungsgefahr besteht

Unter 16 Jahren

- 1) Keine submission techniques

ARTIKEL 33. SPORT JU JUTSU (SJJ)

33.1 Wettkampfbeschreibung – Der Begriff "Jujutsu" wurde ursprünglich benutzt, um das komplette System der (waffenlosen) Kriegskunst der Samurai-Klasse im feudalen Japan zu beschreiben. Früher, gleichzeitig oder später wurden auch in anderen Nationen ähnliche Systeme für die Kriegerklasse entwickelt. Seit dem frühen 20. Jahrhundert hat die Notwendigkeit des ritterlichen Nahkampfs mehr und mehr abgenommen. Allerdings wurde die waffenlose Selbstverteidigung als Sport weiterhin gepflegt und weiterentwickelt. Heute bezeichnet der Begriff "Sport Jujutsu" einen Wettkampfsport, in dem die Athleten ihre physischen und psychologischen Möglichkeiten sowie ihre technischen Möglichkeiten beweisen können, in dem sie ihre Gegner zur Aufgabe zwingen.

33.2 Kategorien:

33.2.1 **Altersklassen** – Sie werden unterteilt wie folgt:

Junioren – 15 Jahre & drunter
Mittelstufe – 16 & 17 Jahre
Erwachsene – 18 bis 34 Jahre
Executive – 35 Jahre & drüber

33.2.2 **Gürtelklassen** – Aufgrund der Diversifizierung eines Mixed Martial Arts Events, kann die Farbe eines Gurtes, (Japanisch Kyu Ranking oder einer anderen Gruppierung) nicht für alle gelten. Die folgende Anleitung wird als Grundlage für die Bestimmung der korrekten Gradeinteilung jedes einzelnen dienen. Jahrelange Erfahrung wird der gemeinsame Nenner für die Bestimmung eines Sportlers und seiner Kampfqualität sein:

Beschreibung	Grappling Erfahrungsjahre	WMAGC Gürtel Colour
Anfänger	unter 1 Jahr	Gelb
Mittelstufe	1 bis 3 Jahre	Blau
Fortgeschrittener	Über 3 weniger als 5 Jahre	Braun
Elite	Farbgurt mit mehr als 5 Jahre	Schwarz/Weisser Streifen
Black Belt	Verschiedene	Schwarz

33.2.3 **Gewichtsklassen** – Sind beschrieben in Artikel 31.2.4

32.3 Uniform - Jeder Athleten muss sich angemessen gekleidet in einem sauberen, traditionellen Kampfkünsten einheitliche (oder Gi Kimono), Baumwolle oder ähnlichem Material präsentieren. Das Material darf nicht übermäßig dick oder so schwer sein, dass der Gegner behindert wird. Farben können schwarz, weiß oder blau sein. Andere Farben oder kombinierte Farben werden im Einklang mit den Farben der Nationalmannschaft zugelassen werden. Ein Jujutsu oder Judo top wird empfohlen.

Die Jacke ist von ausreichender Länge bis zu den Oberschenkeln reichend, und die Ärmel müssen das Handgelenk mit den Armen vor dem Körper ausgestreckt erreichen. Gürtel Breite 4 - 5cm, mit entsprechenden Farbe Rang um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden, fest genug, um die Uniform geschlossen zu halten. Die Uniformen müssen gewaschen und getrocknet sein, ohne unangenehme Gerüche. Sportler dürfen nicht mit zerrissenen Uniformen, Ärmel oder Hosen, die nicht der richtigen Länge oder mit T-Shirts unter der Uniform (außer in den weiblichen Klassen) antreten. Wenn die Uniform eines Athleten blutig wird oder so zerrissen wird so dass, der den Ausgang des Spiels beeinflusst werden könnte, wird er / sie gebeten es sofort zu auszutauschen oder der Kampf gilt als verloren. Athleten mit langen Haaren müssen einen einfachen Haargummi verwenden. Zehen-und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein. Jeglicher Schmuck (Ringe, Uhren, Halsketten, etc.) muss entfernt werden. Das Tragen von Brillen im Wettkampf ist verboten. Wettbewerber sollten einen farbigen Gürtel während des eigentlichen Kampfes zum Zwecke der Identifizierung tragen. Wrestling Schuhe oder jede Art von Schuhen, Kopfbedeckungen, und jede Art von Protektoren, die den Ausgang des Kampfes beeinflussen oder behindern könnten sind nicht gestattet.

33.4 Wettkampffläche – Ist beschrieben in Artikel 3.3.

33.5 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seinen Kampf beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

33.6 Kampfrichter, Inspektoren & Offizielle – Jede Klasse wird einen Hauptkampfrichter, einen Inspektor des Spiels, ein Seitenkampfrichter sowie Zeitnehmer, der die Zeit jeder Runde misst, haben. Der Wettkampf wird vom Hauptkampfrichter beaufsichtigt werden, der die Regeln des Kampfes überwachen und durchsetzen wird. Medizinisches Personal muss jederzeit verfügbar und leicht erkennbar sein. Während des Kampfes dürfen sich weder Hauptkampfrichter noch Personen am Bewertungstisch mit den Athleten unterhalten.

33.6.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters:

Der Hauptkampfrichter ist die höchste Autorität auf der Matte und hat das Recht, Teilnehmer während des Spiels zu disqualifizieren. Niemand kann seine Entscheidung stürzen. In besonderen Fällen kann der Kampfrichterobmann der Veranstaltung überprüfen und eine Entscheidung des Hauptkampfrichters stürzen, sollte die Entscheidung ungerecht gewesen sein. In Fällen in denen ein Hauptkampfrichter sich unfähig zeigt oder sich weiterhin offensichtliche Fehler zeigt, hat der Kampfrichterobmann die Befugnis, ihn zu ersetzen.

Der Hauptkampfrichter hält nicht den Punktestand. Der Hauptkampfrichter ist mit der Aufsicht des Spiels beauftragt. Er / sie verwaltet und kontrolliert das Tempo des Wettbewerbs, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf. Zu diesem Zweck wird er den Kampf starten und beenden, zählt die 10 Sekunden Holds, vergibt Punkte und fordert und setzt alle Strafen durch

Der Hauptkampfrichter muss klar mit dem Schreiber und Zeitnehmer kommunizieren sowie den Sieger jedes Spiels bekanntgeben. Der Hauptkampfrichter muss mit lauten klaren Stimme alle offiziellen Entscheidungen bekannt geben, und wird per Stimme und Gestik den betroffenen Athleten anzeigen.

Der Hauptkampfrichter soll in jedem Fall verbale Hinweise/Anweisungen während des gesamten Wettbewerbs geben. Besonders wenn eine Strafe nicht zutrifft. Das könnte z.B. sein: "pass auf den Kontakt auf", oder, „im Kampffeld bleiben" usw. zu geben.

Nur der Hauptkampfrichter nennt eine Auszeit. Er / sie muss das aus den folgenden Gründen tun:

- a) Korrigieren abgelöster oder verrutschter Ausrüstung.
- b) Um Punkte zu vergeben, Strafen zu vergeben, Aussprechen von Warnungen.
- c) Um zu einem verletzten Wettbewerber zu gehen.
- d) Um sich einen juristischen Protest anzuhören

Während des Kampfes wird der Hauptkampfrichter ständig die Teilnehmer in die Mitte des Rings führen. In dem Fall, dass sich die Konkurrenten während des Kampfes außerhalb der Grenzen bewegen, wird der Hauptkampfrichter, gleichzeitig mit einer Geste, "außerhalb" rufen. Die Teilnehmer müssen dabei ihre Position ohne sich zu bewegen halten. Das gleiche gilt, wenn 2/3 des Körpers eines Athleten außerhalb der Mattenfläche (Begrenzung) ist. Der Hauptkampfrichter kann von einem anderen Offiziellen unterstützt werden, wenn es darum geht, die Sportler wieder in die Mitte des Rings zu bewegen.

Sollte es Hauptkampfrichter und Official unmöglich sein die Athleten wieder zurück in die Mitte des Rings zu bringen, werden die Athleten direkt aufgefordert in die Mitte des Rings zurückzugehen, um von dieser Stelle aus fortzufahren.

Der Hauptkampfrichter wird Störungen durch Außenstehende während des Kampfes nicht zulassen. Das Erste Hilfe Team ist - nach dem Ermessen des Hauptkampfrichters - auf der Matte zugelassen. Wenn der Zeitnehmer das Signal gibt, dass der Kampf vorbei ist, kann der Hauptkampfrichter einen Vorteilspunkt an einen der Athleten geben, sollte deutlich zu sehen sein, dass in diesem Moment ein vermeintlich erfolgreicher Festleger angesetzt wurde oder die Oberhand durch ein taktisches Manöver gewonnen worden wäre. Ausnahmen sind Take-Downs.

Im Falle eines Unentschiedens, wird der Hauptkampfrichter entscheiden, wer der Gewinner ist und seine / ihre Entscheidung ist unumstößlich/unanfechtbar.

Jeder Situation, die nicht durch das Regelwerk bestimmt werden kann, wird dem Hauptkampfrichter als Entscheidungsträger überlassen.

33.6.2 Aufgaben des Wettkampfspektors:

Der Wettkampfspektor prüft vor Beginn, dass die Nägel der Athleten geschnitten sind, die Uniform richtig sitzt und stellt sicher, dass die Farbe und der Grad des Gürtels für das jeweilige Match passend ist.

Während des Kampfes wird vom Inspektor sichergestellt, dass alle offiziellen Pflichten, nach den offiziellen Regeln der Kategorie durchgeführt werden. Wenn der Inspektor glaubt, dass es einen Verstoß gegen die Regeln gibt, hat er das Recht eine Auszeit, in der er sich mit dem Hauptkampfrichter beraten kann, anzufordern.

Während des Kampfes kann der Hauptkampfrichter den Rat des Inspektors zur Klärung von unklaren Regelauslegungen heranziehen.

33.6.3 Aufgaben des Zeitnehmers:

Zeitnehmer sitzen neben der Wettkampffläche und starten / stoppen die Zeit nach dem Pfiff/Zeichen des Kampfrichters. Wenn aus irgendeinem Grund der Hauptkampfrichter nicht Time out ruft, sollte der Zeitnehmer automatisch die Zeit anhalten und wieder bei dem Signal des Hauptkampfrichters starten oder wenn die Partie fortgesetzt wird.

Zeitnehmer # 1 ist der offizielle Zeitnehmer. Durch verbale und visuelle Signale, wie das Werfen eines Säckchens oder eines geeigneten anderen Gegenstandes in die Mitte der Wettkampffläche informiert dieser den Hauptkampfrichter, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder wenn er / sie hat einen formellen Protest empfangen hat. Zeit läuft offiziell nur aus, wenn der Hauptkampfrichter dazu aufruft.

33.6.4 Aufgaben des Punktenehmers:

Es wird eine Anzeigetafel horizontal auf dem Tisch positioniert. Gut sichtbar für Hauptkampfrichter und Zuschauer. Der Punktenehmer notiert die Anzahl aller Punkte und Strafen die den Wettbewerbern durch den Hauptkampfrichter vergeben wurden.

Er / sie wird Punkte und Anmerkungen auf Blätter eintragen und die Athleten, einschließlich derjenigen die bereits an der Kampffläche stehen aufrufen.

Alle erforderlichen Bewertungsbögen, Handzähler, Stoppuhren und erforderlichen Fahnen müssen auf dem Tisch vor Wettkampfbeginn verfügbar sein.

33.7 Safety Equipment (Schutzausrüstung)

Allgemeines: Die Benutzung von Schutzausrüstung, wie zugelassenen Hand- und Fußschützern, Schienbeinschutz, Zahnschutz sowie Tiefschutz ist verpflichtend. Schutzausrüstung mit rauer Oberfläche oder beschädigte Schutzausrüstung ist ebenso wenig zulässig die Schutzausrüstung, die Metall- oder Hartplastikteile enthält.

33.7.1 Kopfschutz. Der Kopfschutz ist Pflicht in allen Kategorien unter 16 Jahren. Über 16 Jahren ist ein Kopfschutz zwar nicht Pflicht, wird aus Gründen der persönlichen Sicherheit aber empfohlen.

33.7.2 Handschützer - Alle Bereiche, die beim Schlagen Kontakt zum Gegner haben, müssen mindestens mit einer 1,7 cm dicken, mittelharten Schaumstoffschicht abgedeckt sein. Die Handschützer müssen sowohl zum Boxen als auch für Grifftechniken geeignet sein.

33.7.3 Fußschützer - Der Spann sowie der untere Schienbeinbereich müssen mit einem mindestens 1,7 bis 2,5 cm dicken mittelharten Schaumstoffschicht gepolstert sein. Klettverschlüsse müssen zuverlässig halten

Erscheint ein Kämpfer nicht mit korrekter und vollständiger Schutzausrüstung auf der Wettkampffläche, wird ihm eine Minute Zeit gegeben, seine Ausrüstung zu tauschen beziehungsweise zu vervollständigen. Gelingt dies nicht, wird er in der entsprechenden Wettkampf-Division disqualifiziert.

33.8 Sicherheit der Wettkämpfer: Es liegt in der Verantwortung des Kampfrichters, stets auf die Sicherheit der Wettkämpfer zu achten. Er wird bei Bedarf den Rat der Sanitäter/Mediziner einholen, um zu entscheiden, ob ein Kämpfer in der Lage ist, einen Kampf anzutreten beziehungsweise fortzusetzen.

33.9 Kampfzeit:

33.9.1. Schwarzgurte kämpfen eine Runde (3 Minuten) ohne Unterbrechung.

33.9.2. Athleten bis einschließlich Braungurt kämpfen eine Runde (2 Minuten) ohne Unterbrechung. Es gibt keine Unterbrechung des Kampfgeschehens, um Wertungen anzuzeigen.

33.10 Zeitunterbrechung: Nur der Kampfrichter hat das Recht, einen begonnenen Kampf zu unterbrechen. Er wird dies tun, wenn ein Regelverstoß vorliegt. Die Zeit wird dann solange angehalten, bis der Kampfrichter das Kommando zum Weiterkämpfen gibt. Er kann auch den Kampf auf Antrag eines der Kämpfer, des Betreuers oder eines Funktionärs unterbrechen. Er muss dies aber nicht tun, wenn dadurch das Ergebnis des Kampfes beeinflusst wird.

33.11 Erlaubte Angriffsziele: Sport Jujutsu ist ein kontrollierter Kontaktsport im Semikontakt. Semikontakt bedeutet, dass ein Treffer nur die Oberfläche der Kleidung oder der Schutzausrüstung trifft, ohne dem Gegner Schmerzen zuzufügen. Erlaubte Trefferzonen sind die Stirn sowie die Seiten des Kopfs, der Brustbereich, der Solarplexus, die Rippen und der Bauch.

33.12 Nicht erlaubte Angriffsziele: Das Gesicht, die Schädeldecke und der Hinterkopf, das Genick, die Wirbelsäule, die Nieren, der Genitalbereich sowie alle Gelenke dürfen nicht mit Schlägen oder Tritten angegriffen werden. Schläge unterhalb der Gürtellinie sind verboten. Low Kicks sind nicht erlaubt, es sei denn, sie werden als zulässige Fußfeger ausgeführt. Während des „Grapplings“ (= wenn sich die Gegner gepackt haben) sind im Stand oder am Boden keine Schläge und Tritte zulässig.

33.13 Erlaubte Techniken: Fußfeger (Ansatz am Fuß oder an der Wade) sind zulässig. Alle kontrolliert ausgeführten Schläge, Tritte, Würfe sowie Halte-, Würge- oder Hebeltechniken sind zugelassen, sofern damit die oben genannten zulässigen Angriffsziele attackiert werden. Semikontakt zum Kopf ist erlaubt, aber die Kampf- und Wertungsrichter müssen auf den Unterschied zwischen Semikontakt und massivem Kontakt achten.

33.14 Verbotene Techniken: Kopfstöße, an den Haaren ziehen, Kratzen, Beißen, Ellbogen- oder Kniestöße, Fingerstiche, Schläge oder Tritte ohne Sichtkontrolle, Tritte gegen einen auf dem Boden liegenden Kämpfer, Schläge zum Kopf in der Bodenlage, Tritte gegen die Beine, Finger- und Genickhebel. Fersenheben (Heel hooks) sind aufgrund der Verletzungsgefahr nicht gestattet, auch keine Hebeltechniken an kleinen Gelenken wie Finger oder Zehen.

Junioren – Bei Junioren zählen nur Kontrolltechniken (Haltegriffe). Würger und Hebel sind verboten.

33.15 Wertungen:

Points	Techniken	Beschreibung
1	Schläge	- Sauber ausgeführte Schläge oder Tritte zu erlaubten Zielen. Um durch Körpertreffer einen Punkt zu erzielen, muss der maximal zulässige Kontakt erfolgen. Am Kopf gibt es nur Punkte für Treffer mit leichtem Kontakt. Allerdings bei Techniken zum Kopf erkennbar sein, dass der Angreifer – wenn er wollte - auch einen harten Treffer erzielen könnte. -
	Kicks zum Körper	- Für einen Tritt zum Kopf gibt es zwei Punkte. Schläge oder Tritte ins Gesicht sind nicht erlaubt. Auch für Tritte zum Körper (oberhalb der Gürtellinie) gibt es einen Punkt.
	Nicht eindeutige Treffer	- Für eine Serie von nicht eindeutigen Treffen gibt es nur einen Punkt.
2	Kicks to Head	- Kontrollierte Tritte zum Kopf mit leichtem Kontakt oder zum Kopfschutz.
	Throws	- Jeder Wurf, bei dem der Werfende in der Guard des Geworfenen landet.
	Takedowns	- Jede zu Boden bringen, bei dem der Agierende in der Guard des Geworfenen landet.
	Reversals	- Für jeden Reversal, der in der Half-Guard des Geworfenen landet.
	10 Second Pin	- Haltegriffe, mit denen der auf dem Rücken liegende Gegner mindestens zehn Sekunden kontrolliert wird.
	Hold Downs	- Der Haltegriff wird vom Kampfrichter durch Heben des Arms und dem Ruf „Hold Down“ oder „Osae Komi“ angesagt (ab diesem Zeitpunkt beginnt die Zehn-Sekunden-Frist). - Ertönt während eines angesetzten Haltegriffs der Gong (als Signal für das Ende der regulären Kampfzeit), muss der Haltende die Chance bekommen, die Zehn-Sekunden-Frist zu vollenden und dafür eine Wertung zu bekommen.
3	Throws	- Würfe, bei denen der Werfende nicht unmittelbar in der Guard des Geworfenen landet
	Takedowns	- Zu Boden bringen, bei denen der Agierende nicht unmittelbar in der Guard des Geworfenen landet
	Rear Hooks	- Haltegriff von hinten (Back grab = der Gegner wird am Boden von Hinten gehalten, indem mit einem oder beiden Armen der Halsbereich fixiert und mit den Beinen der Körper des Gegners umklammert wird. Um eine Wertung zu erhalten, müssen die Fersen zwischen den Beinen des Gegner „eingehängt“ sein, sprich die Innenseiten der Oberschenkel berühren.
	Reversals	- „Umdreher“ aus einem Haltegriff (der zunächst unten liegende liegt danach oben und kontrolliert seinen Gegner).
Multiple	Combination Flurry	- Schlagserien / Schlagkombinationen
Abzüge	Strafen	- Beim Aussprechen einer „Strafe“ werden dem zu Bestrafenden zwei Punkte abgezogen. Wenn diese an der Anzeigetafel aus technischen Gründen nicht möglich ist, werden stattdessen dem Gegner zwei Punkte gutgeschrieben
Sieg	Submission / Aufgabe	- Um eine drohende Verletzung oder (beim Würgen) eine Bewusstlosigkeit zu verhindern, wird der Kampfrichter den Kampf abbrechen. Damit ist der Kampf entschieden (Technischer K.O.)

33.15. 1 Vorteile - Vorteilswertungen sollen zum Tragen kommen, wenn der Kampf am Ende der regulären Kampfzeit unentschieden ist, um auf diese Weise einen Sieger zu ermitteln.

33.15.1.1 **Vorteilswertungen im Bodenkampf** – während die Beinklammer angesetzt ist.

- 1) Der oben liegende erhält einen Vorteil , in dem er in die offensive geht und versucht, die Guard des Gegners zu durchbrechen und es zum Beispiel schafft, dass der unten Liegende die volle Beinklammer (Guard) aufgibt und nur noch ein Bein klammert (Half Guard). Ein Vorteil wird auf zugesprochen, wenn der Befreiungsversuch so heftig ist, dass der unten Liegende seine Beinklammer nur mit großem Energieeinsatz halten kann.
- 2) Der unten Liegende bekommt einen Vorteil, wenn er von der Unter- in die Oberlage wechseln kann (Sweep) beziehungsweise einen Hebel oder Würger so ansetzen kann, dass sich der Gegner massiv dagegen wehren muss. Damit ein Sweep nur als Vorteil gewertet wird, muss der unten Liegende seine Beinklammer öffnen.

33.15.1.2 **Versuch einer Submission-Technik** Der Ansatz einer Submission-Technik, verbunden mit dem Versuch, die Aufgabe zu erzwingen, wird als Vorteil angesehen

33.15.2 Energie, die nötig ist, um eine Wertung zu erzielen:

33.15.2.1 Semikontakt bedeutet, dass durch den Angriff auf die zulässigen Ziele kein Schmerz und/oder keine Verletzung hervorgerufen wird. Diese Art von Kontakt ist erlaubt bei Angriffen zum Kopf (nur gegen die Seite und die Stirn, kein Kontakt zum Gesicht)

33.15.2.2 Zu starker Kontakt: Bei Kontakt, der erkennbar härter ist als nötig, um eine Wertung zu erzielen, oder eine Submission-Technik mit der Absicht, eine Verletzung zu verursachen, wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet. Obwohl dies der Einschätzung des Kampfrichters unterliegt, ist zu starker Kontakt an den folgenden Reaktionen erkennbar:

- 1) Verletzungsabsicht durch unkontrollierte Anwendung einer Technik.
- 2) Sichtbare Erschütterung des Kopf als Folge eines Treffers
- 3) Sichtbare Schwellungen oder andere Anzeichen für äußere Verletzungen.
Bei einer blutigen Nase ist nicht die blutende Nase der Grund für eine Strafe, sondern das daran erkennbare Treffen eine nicht zulässigen Ziels (Gesicht)

33.15.3 Automatischer Sieg:

33.15.3.1 Jede Submission-Technik, die den Gegner zur Aufgabe zwingt, bedeute automatisch den Sieg

33.15.3.2 Der höhere Punktestand nach Ablauf der regulären Kampfzeit bedeutet den Sieg

33.15.4 Was ist eine Aufgabe-Technik (Submission)? Wenn ein Kämpfer aufgrund eines Hebels oder Würgers aufgibt (abklopft) ist eine Submission. Auch wenn ein Kämpfer nach einem Wurf unabsichtlich verletzt ist und nach zehn Sekunden nicht weiterkämpfen kann, gibt diese als Submission. Submission bedeutet automatisch den Sieg

33.15.5 Definition von „Grappling“: Die Bedingungen fürs Grappling gestatten es dem Kämpfer, seinen Gegner auf jede zulässige Art im Standkampf für maximal zehn Sekunden festzuhalten, um einen Wurf anzusetzen. Gelingt während dieser zehn Sekunden kein Wurf, muss der Griff wieder gelöst werden (auf Kommando des Kampfrichters). Der Außenrichter beginnt mit dem Auszählen der 30-Sekunden-Frist für den Bodenkampf, wenn sich beide Kämpfer nach Anwendung einer zulässigen Technik in der Bodenlage befinden. Die Kämpfer dürfen während des Kampfs mehrmals vom Stand in den Bodenkampf übergehen.

Die Kämpfer können nicht nur mit Würfen, sondern auch mit Kontertechniken, Haltegriffen oder Submission-Techniken Wertungen erzielen. Sind die 30 Sekunden für den Bodenkampf abgelaufen, werden die Kämpfer getrennt und müssen im Stand weiterkämpfen. Ist eine Kontroll- oder Submission-Technik vor Ablauf dieser Frist angesetzt und sieht erfolgversprechend aus, obliegt es der Einschätzung des Kampfrichters, wann er den Bodenkampf abbricht.

Es besteht ein absolutes Verbot von Angriffen gegen das Genick. Bei Kindern sind keine Würger und Hebel erlaubt; bei Kindern geht es darum, den Gegner mit Haltegriffen zu kontrollieren. Geht ein Kämpfer aufgrund einer nicht zulässigen Technik zu Boden bekommt der andere Kämpfer dafür keine Punkte.

Wir eine Strafe ausgesprochen, während die Kontrahenten sich im Bodenkampf befinden, hängt es von der Position und vom Verlauf des Kampfes ab, ob der Kampfrichter den Kampf unterbricht oder weiterlaufen lässt, um die Strafpunkte später bei der Rückkehr in den Standkampf anzuzeigen. Wenn sich im Bodenkampf die Situation „festgefahren“ hat und von beiden Kontrahenten nicht mehr aktiv gekämpft wird, kann der Kampfrichter den Bodenkampf auch schon vor Ablauf von 30 Sekunden abrechnen und die Kämpfer in den Stand zurück holen

33.15.6 Gründe für Strafpunkte: Verwarnungen oder Strafen werden ausgesprochen wenn:

- 1) Techniken in unangemessener Härte ausgeführt werden
- 2) illegale Ziele angegriffen werden (Tritte zum Knie werden geahndet wie zu harter Kontakt)
- 3) illegale Techniken angewendet werden
- 4) „Mattenflucht“, um den Kampf zu vermeiden
- 5) Sich zu Boden fallen lassen, um einen Angriff zu vermeiden
- 6) Weiterkämpfen nach der Aufforderung „Stop“
- 7) bei Unvorsichtigkeit od Rücksichtslosigkeit im Angriff (unabhängig, ob es zum Kontakt kommt)
- 8) Respektlosigkeit gegen über Funktionären oder Kämpfern
- 9) Unsportliches Benehmen

33.16 Arten von Bestrafung – Der Kampfrichter hat das Recht, einen Kämpfer jederzeit durch Verwarnung, Punktabzug oder Disqualifikation zu bestrafen. Dafür gelten folgende Richtlinien:

Verstoß	Beschreibung	Strafe
1 st	Kleine Vergehen	Verwarnung
	Übertriebene Härte (unbeabsichtigt)	2 Pkt minus
	Übertriebene Härte od. Tritt mit Knie (Absicht)	Disqualifikation
	Respektlosigkeit oder Unsportlichkeit	Disqualifikation
2 nd (Gleiches Vergehen)	Kleine Vergehen	2 Pkt minus
	Excessive contact, Knee Kicks	Disqualifikation
2 nd (Anderes Vergehen)	Kleine Vergehen	Verwarnung
	Übertriebene Härte ,Tritt mit Knie	2 Pkt minus
	Übertriebene Härte od. Tritt mit Knie (Absicht)	Disqualifikation
	Respektlosigkeit oder Unsportlichkeit	Disqualifikation
3 rd	Beim dritten Regelverstoß mit Disqualifikation.	Disqualifikation

33.17.1 Verwarnung wegen zu hartem Kontakt - Verwarnung wegen zu hartem Kontakt: Wenn eine Verwarnung wegen zu hartem Kontakt ausgesprochen wird, dann sollte der Kampfrichter klar und deutlich tun – und zwar so, dass es die Kämpfer und die Wertungsrichter hören. Er sollte zum Beispiel sagen: Wenn Du noch einmal so hart schlägst oder trittst, wirst du disqualifiziert. Hast du das Verstanden?“ Er sollte warten, bis der Verwarnte diese Aussage zur Kenntnis genommen hat, bevor er den Kampf weiterlaufen lässt.

33.17.2 Wie werden zwei Punkte abgezogen? Wenn die technische Anlage einen Punktabzug nicht zulässt, werden dem Gegner zwei Punkte gutgeschrieben.

33.18 Disqualifikation - Wird eine Disqualifikation ausgesprochen, kann ein Kämpfer von der weiteren Teilnahme am gesamten Turnier ausgeschlossen werden. Deshalb sollten Disqualifikation nach kleineren und größeren Disqualifikationen wie folgt differenziert werden:

33.18.1 Kleinere Disqualifikation: Gilt nur für die aktuelle Kategorie

33.18.2 Größere Disqualifikation: Bedeutet den Ausschluss für das komplette Turnier oder eine zeitlich befristete Wettkampfsperre, die mit dem Turnierleiter und dem für das jeweilige Gebiet oder Land zuständigen Verband abgesprochen wird.

Jede Strafe sollte sehr deutlich und in Gegenwart von Kämpfern und Funktionären ausgesprochen werden, weil sie zur Disqualifikation führen kann!

ARTIKEL 34. GRAPPLING/STRIKE WETTKAMPF (GSTC)

32.1 **Beschreibung** – Beschreibung des Wettkampfs - Die WMAGC-Wettkampfdisziplin Grapple/Strike“ lässt eine große Bandbreite an Kampftechniken aus traditionellen und nichttraditionellen Kampfstilen zu. Das Regelwerk ermöglicht sowohl den Einsatz von Grapplingtechniken (Würfe, Haltegriffe, Hebel, Würger etc.) als auch die Anwendung von Schlägen und Tritten. Auf diese Weise ermöglicht dieser Wettkampf, dass Athleten mit sehr unterschiedlichem Kampfsport hintergrund ihre Fähigkeiten auf sichere und kontrollierte Weise messen können. Oberstes Gebot beim Grapple/Strike ist die Sicherheit für die Athleten.

Grundlage dafür ist der Kampf im Leichtkontakt. Dieser Kampfsport, der sowohl Grappling als auch Schläge und Tritte zulässt, sollte keiner dieser unterschiedlichen Kampftechniken Vorteile gewähren. Deshalb führt eine Aufgabe des Gegners durch eine Submission-Technik (Hebel/Würger) auch nicht zum vorzeitigen Sieg, denn es ist wegen des Leichtkontakts ja auch nicht möglich, den Kampf mit Schlägen oder Tritten durch einen „Knock Out“ (KO). vorzeitig zu entscheiden.

Beispiele für den Verlauf von Amateur-Grapple/Strike-Kämpfen:

1. Ein Wettkämpfer ist von Haus aus auf Schläge und/oder Tritte spezialisiert und wird aus diesem Grund vorwiegend auch mit diesen Techniken Punkte erzielen und gleichzeitig versuchen, seinem Gegner nicht die Chance zu bieten, Grapplingtechniken anzuwenden. Dennoch ist es möglich, dass ein Grappler es kurz vor Ablauf der Kampfzeit schafft, den auf Schläge und Tritte spezialisierten Kämpfer mit einer ein einzigen Submission-Technik (Hebel/Würger) einmal zur Aufgabe zu zwingen. Dennoch wird der Grappler den Kampf nicht gewinnen, weil sein Gegner zuvor durch Schläge und Tritte im Leichtkontakt deutlich mehr Punkte erzielt hat.
2. Der auf Schläge und Tritte spezialisierte Kämpfer wird immer wieder geworfen und schafft es nicht, seinerseits durch klare Treffer Punkte zu erzielen. Der Grappler ist damit sowohl im Stand- als auch im Bodenkampf deutlich überlegen und gewinnt deshalb den Kampf.
3. In einem ausgewogenen Kampf gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte gesammelt hat.

34.2 Kategorien:

32.2.1 **Altersklassen** – Sie werden unterteilt wie folgt:

Junioren –	15 Jahre & drunter
Mittelstufe –	16 & 17 Jahre
Erwachsene –	18 bis 34 Jahre
Executive –	35 Jahre & drüber

34.2.2 **Gürtelklassen** – Aufgrund der Diversifizierung eines Mixed Martial Arts Events, kann die Farbe eines Gurtes, (Japanisch Kyu Ranking oder einer anderen Gruppierung) nicht für alle gelten. Die folgende Anleitung wird als Grundlage für die Bestimmung der korrekten Gradeinteilung jedes einzelnen dienen. Jahrelange Erfahrung wird der gemeinsame Nenner für die Bestimmung eines Sportlers und seiner Kampfqualität sein:

Beschreibung	Grappling Erfahrungsjahre	WMAGC Gürtel Colour
Anfänger	unter 1 Jahr	Gelb
Mittelstufe	1 bis 3 Jahre	Blau
Fortgeschrittener	Über 3 weniger als 5 Jahre	Braun
Elite	Farbgurt mit mehr als 5 Jahre	Schwarz/Weisser Streifen
Black Belt	Verschiedene	Schwarz

34.2.3 **Gewichtsklassen** – Sind beschrieben in Artikel 31.2.4

34.3 **Uniform** - Die Kämpfer(innen) tragen im Grapple & Strike kurze Hosen und ein T-Shirt mit kurzen Ärmeln. Achsel-Shirts sind nicht zulässig. Frauen dürfen ein Top wie ihm Kickboxen tragen. Die Kleidung darf keine Taschen, Reißverschlüsse oder außen liegende Kordeln haben, weil dies zu Verletzungen führen könnte. Um die Kämpfer klar unterscheiden zu können, muss sich mindestens in Kleidungsstück farblich von der Kleidung des Kontrahenten unterscheiden. Es liegt im Ermessen des Hauptkampfrichters, im Einzelfall über die Zulässigkeit der Kleidung zu entscheiden. Wenn die Kleidung eines Athleten blutig wird oder so zerrissen wird so dass, der den Ausgang des Spiels beeinflusst werden könnte, wird er / sie gebeten es sofort zu auszutauschen oder der Kampf gilt als verloren. Athleten mit langen Haaren müssen einen einfachen

Haargummi verwenden. Zehen und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein. Jeglicher Schmuck (Ringe, Uhren, Halsketten, etc.) muss entfernt werden. Das Tragen von Brillen im Wettkampf ist verboten. Wettbewerber sollten einen farbigen Gürtel während des eigentlichen Kampfes zum Zwecke der Identifizierung tragen. Wrestling Schuhe oder jede Art von Schuhen, Kopfbedeckungen, und jede Art von Protektoren, die den Ausgang des Kampfes beeinflussen oder behindern könnten sind nicht gestattet.

34.4 **Wettkampffläche** – Ist beschrieben in Artikel 3.3.

34.5 **Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seinen Kampf beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

34.6 **Kampfrichter, Inspektoren & Offizielle** – Jede Klasse wird einen Hauptkampfrichter, einen Inspektor des Matches, ein Seitenkampfrichter sowie Zeitnehmer, der die Zeit jeder Runde misst, haben. Der Wettkampf wird vom Hauptkampfrichter beaufsichtigt werden, der die Regeln des Kampfes überwachen und durchsetzen wird. Medizinisches Personal muss jederzeit verfügbar und leicht erkennbar sein. Während des Kampfes dürfen sich weder Hauptkampfrichter noch Personen am Bewertungstisch mit den Athleten unterhalten.

34.6.1 Aufgaben des Hauptkampfrichters:

Der Hauptkampfrichter ist die höchste Autorität auf der Matte und hat das Recht, Teilnehmer während des Matches zu disqualifizieren. Niemand kann seine Entscheidung stürzen. In besonderen Fällen kann der Kampfrichterobmann der Veranstaltung überprüfen und eine Entscheidung des Hauptkampfrichters stürzen, sollte die Entscheidung ungerecht gewesen sein. In Fällen in denen ein Hauptkampfrichter sich unfähig zeigt oder sich weiterhin offensichtliche Fehler zeigt, hat der Kampfrichterobmann die Befugnis, ihn zu ersetzen.

Der Hauptkampfrichter ist mit der Aufsicht des Kampfs beauftragt. Er / sie verwaltet und kontrolliert das Tempo des Wettbewerbs, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf. Zu diesem Zweck wird er den Kampf starten und beenden, zählt die 10 Sekunden Holds, vergibt die Punkte für alle Grappling-Wertungen (Würfe, Kontrolltechniken, Umdreher sowie Submission etc.) und ist zuständig für die alle Strafen.

Der Hauptkampfrichter muss klar mit dem Schreiber und Zeitnehmer kommunizieren sowie den Sieger jedes Spiels bekanntgeben. Der Hauptkampfrichter muss mit lauter klarer Stimme alle offiziellen Entscheidungen bekannt geben, und wird per Stimme und Gestik den betroffenen Athleten anzeigen.

Der Hauptkampfrichter soll in jedem Fall verbale Hinweise/Anweisungen während des gesamten Wettbewerbs geben. Besonders wenn eine Strafe nicht zutrifft. Das könnte z.B. sein: "pass auf den Kontakt auf", oder, „im Kampffeld bleiben" usw. zu geben. Nur der Hauptkampfrichter nennt eine Auszeit. Er / sie muss das aus den folgenden Gründen tun:

- a) Korrigieren ab gelöster oder verrutschter Ausrüstung.
- b) Strafen zu vergeben, Aussprechen von Warnungen.
- c) Um zu einem verletzten Wettbewerber zu gehen.
- d) Um sich einen juristischen Protest anzuhören

Während des Kampfes wird der Hauptkampfrichter ständig die Teilnehmer in die Mitte des Rings führen. In dem Fall, dass sich die Konkurrenten während des Kampfes außerhalb der Grenzen

bewegen, wird der Hauptkampfrichter, gleichzeitig mit einer Geste, "außerhalb" rufen. Die Teilnehmer müssen dabei ihre Position ohne sich zu bewegen halten. Das gleiche gilt, wenn 2/3 des Körpers eines Athleten außerhalb der Mattenfläche (Begrenzung) ist. Der Hauptkampfrichter kann von einem anderen Offiziellen unterstützt werden, wenn es darum geht, die Sportler wieder in die Mitte des Rings zu bewegen.

Sollte es Hauptkampfrichter und Official unmöglich sein die Athleten wieder zurück in die Mitte des Rings zu bringen, werden die Athleten direkt aufgefordert in die Mitte des Rings zurückzugehen, um von dieser Stelle aus fortzufahren.

Der Hauptkampfrichter wird Störungen durch Außenstehende während des Kampfes nicht zulassen. Das Erste Hilfe Team ist - nach dem Ermessen des Hauptkampfrichters - auf der Matte zugelassen. Wenn der Zeitnehmer das Signal gibt, dass der Kampf vorbei ist, kann der Hauptkampfrichter einen Vorteilspunkt an einen der Athleten geben, sollte deutlich zu sehen sein, dass in diesem Moment ein vermeintlich erfolgreicher Festleger angesetzt wurde oder die Oberhand durch ein taktisches Manöver gewonnen worden wäre. Ausnahmen sind Take-Downs. Im Falle eines Unentschiedens, wird der Hauptkampfrichter entscheiden, wer der Gewinner ist und seine / ihre Entscheidung ist unumstößlich/unanfechtbar. Jeder Situation, die nicht durch das Regelwerk bestimmt werden kann, wird dem Hauptkampfrichter als Entscheidungsträger überlassen.

34.6.2 Aufgaben des Wettkampfinspektors:

Der Wettkampfinspektor prüft vor Beginn, dass die Nägel der Athleten geschnitten sind, die Uniform richtig sitzt und stellt sicher, dass die Farbe und der Grad des Gürtels für das jeweilige Match passend ist. Während des Kampfes wird vom Inspektor sichergestellt, dass alle offiziellen Pflichten, nach den offiziellen Regeln der Kategorie durchgeführt werden. Wenn der Inspektor glaubt, dass es einen Verstoß gegen die Regeln gibt, hat er das Recht eine Auszeit, in der er sich mit dem Hauptkampfrichter beraten kann, anzufordern. Während des Kampfes kann der Hauptkampfrichter den Rat des Inspektors zur Klärung von unklaren Regelauslegungen heranziehen.

34.6.3 Aufgaben des Zeitnehmers:

Zeitnehmer sitzen neben der Wettkampffläche und starten / stoppen die Zeit nach dem Pfiff/ Zeichen des Kampfrichters. Wenn aus irgendeinem Grund der Hauptkampfrichter nicht Time out ruft, sollte der Zeitnehmer automatisch die Zeit anhalten und wieder bei dem Signal des Hauptkampfrichters starten oder wenn die Partie fortgesetzt wird.

Zeitnehmer # 1 ist der offizielle Zeitnehmer. Durch verbale und visuelle Signale, wie das Werfen eines Säckchens oder eines geeigneten anderen Gegenstandes in die Mitte der Wettkampffläche informiert dieser den Hauptkampfrichter, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder wenn er / sie hat einen formellen Protest empfangen hat. Zeit läuft offiziell nur aus, wenn der Hauptkampfrichter dazu aufruft.

34.6.4 Aufgaben des Punktenehmers:

Es wird eine Anzeigetafel horizontal auf dem Tisch positioniert. Gut sichtbar für Hauptkampfrichter und Zuschauer. Der Punktenehmer notiert die Anzahl aller Punkte und Strafen die den Wettbewerbern durch den Hauptkampfrichter vergeben wurden.

Er / sie wird Punkte und Anmerkungen auf Blätter eintragen und die Athleten, einschließlich derjenigen die bereits an der Kampffläche stehen aufrufen.

Alle erforderlichen Bewertungsbögen, Handzähler, Stoppuhren und erforderlichen Fahnen müssen auf dem Tisch vor Wettkampfbeginn verfügbar sein.

34.6.5 Schutzausrüstung:

34.6.5.1 Allgemein - Die Benutzung von Schutzausrüstung, wie zugelassenen Hand- und Fußschützern, Schienbeinschutz, Zahnschutz sowie Tiefschutz ist verpflichtend. Schutzausrüstung mit rauer Oberfläche oder beschädigte Schutzausrüstung ist ebenso wenig zulässig die Schutzausrüstung, die Metall- oder Hartplastikteile enthält

34.6.5.2 Kopfschutz - Ein Kopfschutz ist nicht üblich, darf in begründeten Fällen aber getragen werden, sofern er zuverlässig sitzt und den Verlauf des Kampfes (zum Beispiel durch ständiges Verrutschen) nicht beeinflusst.

34.6.5.3 Handschützer Alle Bereiche, die beim Schlagen Kontakt zum Gegner haben, müssen mindestens mit einer 1,7 cm dicken, mittelharten Schaumstoffschicht abgedeckt sein. Die Handschützer sollten sowohl zum Boxen als auch für Grifftechniken geeignet sein. (so genannte MMA- bzw. Grappling-Handschuhe)

34.6.5.4 Fußschützer - Der Spann sowie der untere Schienbeinbereich müssen mit einem mindestens 1,7 bis 2,5 cm dicken mittelharten Schaumstoffschicht gepolstert sein. Klettverschlüsse müssen zuverlässig halten oder mit Tape gesichert werden.

34.6.5.5 Knieschützer/orthopädische Bandagen - Es dürfen Knieschützer mit oder ohne Polsterung oder orthopädische Bandagen getragen werden. Diese müssen aber so beschaffen sein, dass sie keine Verletzungsgefahr in sich bergen (keine raue Oberfläche sowie keine harten Materialien).

Erscheint ein Kämpfer auf der Kampffläche ohne ausreichende beziehungsweise zulässige Schutzausrüstung wird ihm eine Minute gewährt, um sich entsprechend auszurüsten. Gelingt ihm das nicht, wird er für diese Division disqualifiziert.

34.7 Sicherheit der Wettkämpfer - Es liegt in der Verantwortung des Kampfrichters, während des gesamten Kampfes auf die Sicherheit der Kämpfer zu achten. Im Verletzungsfall wird er bei Bedarf medizinischen Rat einholen, ob ein Kämpfer den Kampf fortsetzen kann. Kampfrichter sollen sich nicht über die Entscheidung des medizinischen Personals hinwegsetzen.

34.8 Kampfzeit:

34.8.1 - Gekämpft wird eine Zwei-Minuten-Runde mit kontinuierlicher Aktion. Finalkämpfe können vom Veranstalter auf zwei Runden mit jeweils zwei Minuten, dazwischen eine Minute Pause, erweitert werden.

34.8.2 - Kontinuierliche Aktion bedeutet, dass die Kämpfer die Punkte für Schläge und Tritte beziehungsweise Grappling-Wertungen ohne Unterbrechung des Kampfs vergeben werden.

34.9 Zeitunterbrechungen - Zeitunterbrechung: Nur der Kampfrichter hat das Recht, einen begonnenen Kampf zu unterbrechen. Er wird dies tun, wenn ein Regelverstoß vorliegt. Die Zeit wird dann solange angehalten, bis der Kampfrichter das Kommando zum Weiterkämpfen gibt. Er kann auch den Kampf auf Antrag eines der Kämpfer, des Betreuers oder eines Funktionärs unterbrechen. Er muss dies aber nicht tun, wenn dadurch das Ergebnis des Kampfes beeinflusst wird.

34.10 Unerlaubte Techniken – Jede Art von Schlägen oder Tritten ist verboten. Keine Nervendruck-Techniken durch Hände, Knie oder Ellbogen im Bereich des Gesichts. Keine Hebeltechniken an Fingern oder Zehen. Keine Verdrehungen des Genicks oder ähnliche Techniken und keine Klammergriffe an der Luftröhre. (Tabelle einfügen: Die Begriffe in der linken Spalte bedeuten, von oben nach unten: Schläge/Tritte, Gesichtskontakt, Finger-/Zehenhebel), Angriffe auf die Wirbelsäule, Genickhebel, Genickhebel von vorne, Fersenhebel, aus der Guard anheben und in die Matte rammen, Triangel-Würger (Sangaku) mit Kopfzug, Gedrehte Kniehebel, Angriffe auf die Halswirbelsäule, Scherenwurf, Würger, Submission-Techniken, Handgelenkshebel)

1) Keine Tritte zur Vorderseite der Beine!

2) Keine Kniestöße zum Kopf

3) Keine Ellbogentechniken, keine Ziehen an den Haaren, keine Kratzen oder Beißen, keine

- Fingerstiche in die Augen, keine Kopfstöße, kein Ziehen an den Ohren, keine „Fischhaken-Techniken“ (z.B. Einhaken in die Nasenflügel, in die Augenhöhle o.ä.)
- 4) Kein Fassen der Kleidung oder der Handschuhe des Gegners (die eigenen Handschuhe dürfen gegriffen werden)
 - 5) Keinerlei Schläge oder Tritte auf den Kehlkopf (auch keine „Kralle“ zur Luftröhre bzw. zu den Arterien am Hals)
 - 6) Kein „Zwicken“
 - 7) Keine Schläge oder Tritte auf die Niere
 - 8) Keine Angriffe auf den Genitalbereich oder direkte Schläge oder Tritte auf die Gelenke oder die Wirbelsäule
 - 9) Keine geraden Kicks aus dem Stand gegen einen am Boden liegenden Kämpfer
 - 10) Keine Kicks, wenn beide Kämpfer am Boden liegen
 - 11) Keine Handkantenschläge, Handballenstöße oder Schläge mit der flachen Hand
 - 12) Keine „Stampftritt“

34.11. Erlaubte Angriffsziele

Sport Grapple & Strike ist ein kontrollierter Kontaktsport im Leichtkontakt. Leichtkontakt bedeutet, dass ein Treffer nur die Oberfläche der Kleidung oder der Schutzausrüstung trifft, ohne dem Gegner Schmerzen zuzufügen.

Schläge	Beschreibung	Erlaubte Technik	
		Unter 16 Jahre	Über 16 Jahre
Handtechniken	Zur Vorderseite des Körpers von den Schultern bis zur Gürtellinie	X	X
	Seitlich vom Körper	X	X
	Zu den Beinen	X	X
	Ein stehender Kämpfer darf einen am Boden liegenden Kämpfer auf die Hände, die Beine und nicht lebensgefährliche Ziele am Körper schlagen (gilt nicht für Kämpfer unter 16 Jahren)		X
	Ein am Boden liegender Kämpfer darf den stehenden Kämpfer an allen zulässigen Zielen schlagen (gilt nicht für Kämpfer unter 16 Jahren)		X
Beintechniken	Zur Vorderseite des Körpers von den Schultern bis zur	X	X
	Zur Seite des Oberkörpers		X
	Im Standkampf sowohl zur Innen- als auch zur Aussenseite der Oberschenkel (gilt nicht für Kämpfer unter 16 Jahren)		X
	Ein stehender Kämpfer darf seinen am Boden liegenden Gegner nur gegen die Außenseite der Beine treten (gilt nicht für Kämpfer unter 16 Jahren)		X
	Der am Boden liegende Kämpfer darf den stehenden Kämpfer an allen zulässigen Zielen, aber nur mit Handtechniken treffen (gilt nicht für Kämpfer unter 16 Jahren)		X
Kniestöße	Ein am Boden liegender Kämpfer darf aus der Guard heraus die Beine und die Körperseite des Gegners mit Fersen- Kicks/Kniestößen treffen		X
	Kniestöße sind auch im Stand zur Innen- und Außenseite der Oberschenkel möglich		X
	Zum Oberkörper erlaubt		X

34.11.1 Nicht erlaubte Techniken

1. Keine Würfe, bei denen der Gegner auf dem Kopf oder auf dem Genick landet (z.B. Supplex)
2. Keine Hebel an kleinen Gelenken (z.B. Finger, Zehen oder Handgelenkshebel)
3. Keine Genickhebel (vor dem Wettkampf wird demonstriert, wie die Guillotine als reine Würfetechnik ausgeführt werden darf.)
4. Keine Fersenhebel (Heel Hooks) oder gedrehte Knie bzw. Beinhebel
5. Es ist verboten, den Gegner außerhalb der Wettkampffläche zu werfen

Punkte	Techniken	Beschreibung
1	Handtechniken	<ul style="list-style-type: none"> - Klare Treffer mit Schlägen zu erlaubten Zielen (um für einen Körpertreffer eine Wertung zu erzielen, ist das Maximum der erlaubten Härte erforderlich). - Bei gewerteten Schlägen muss erkennbar sein, dass der Ausführende auch eine Wirkung erzielen würde, wenn er im Vollkontakt schlagen dürfte. Schläge zum Kopf sind nicht erlaubt.
	Kniestöße	<ul style="list-style-type: none"> - Klare Treffer mit Kniestößen zu erlaubten Zielen (mit Ausnahme von Kniestößen zum offenen Körper, die höher bewertet werden, siehe weiter unten). - Bei gewerteten Kniestößen muss erkennbar sein, dass der ausführende auch eine Wirkung erzielen würde, wenn er sie im Vollkontakt ausführen dürfte. Schläge zum Kopf sind nicht erlaubt!
	Kicks	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Fußtritte zu erlaubten Zielen mit Ausnahme von Spinning Kicks oder gesprungenen Kicks (mit Ausnahme von Kniestößen zum offenen Körper, die höher bewertet werden, siehe weiter unten). - Bei gewerteten Kicks muss erkennbar sein, dass der Ausführende auch eine Wirkung erzielen würde, wenn er sie im Vollkontakt ausführen dürfte. Schläge zum Kopf sind nicht erlaubt!
		<ul style="list-style-type: none"> - Würfe oder Takedowns ohne besondere Technik oder Dynamik
2	Kicks	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Spinning Back, Side oder Hook Kicks zum Körper (mit Ausnahme von Jumping Kicks, die höher bewertet werden, siehe weiter unten.)
	Knie	<ul style="list-style-type: none"> - Kniestöße zum offenen Körper
	Throws Takedowns	<ul style="list-style-type: none"> - Würfe oder Takedowns mit anspruchsvoller Technik, aber ohne besonderer Dynamik
	10 Sec Pin	<ul style="list-style-type: none"> - Haltegriffe, mit denen der auf dem Rücken liegende Gegner mindestens zehn Sekunden kontrolliert wird.
	Hold Downs	<ul style="list-style-type: none"> - Der Haltegriff wird vom Kampfrichter durch heben des Arms und dem Ruf „Hold Down“ oder „Osae Komi“ angesagt (ab diesem Zeitpunkt beginnt die 10 Sek. Frist). Ertönt während eines angesetzten Haltegriffs der Gong (als Signal für das Ende der regulären Kampfszeit), muss der Haltende die Chance bekommen, die Zehn-Sekunden Frist zu vollenden und dafür eine Wertung zu bekommen.
	Rear Hooks	<ul style="list-style-type: none"> - Back grab = der Gegner wird am Boden von hinten gehalten, indem mit einem oder beiden Armen der Halsbereich fixiert und mit den Beinen der Körper des Gegners umklammert wird. Um eine Wertung zu erhalten, müssen die Fersen zwischen den Beinen des Gegners eingehängt sein, sprich die Innenseiten der Oberschenkel berühren.
Reversals	<ul style="list-style-type: none"> - Umdreher aus einem Haltegriff (der zunächst unten liegende liegt danach oben und kontrolliert seinen Gegner) 	
3	Kicks	<ul style="list-style-type: none"> - Gesprungene Kicks zum Körper
	Throws	<ul style="list-style-type: none"> - Besonders dynamische oder spektakuläre Würfe
5	Submission	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ein Gegner aufgibt oder der Kampfrichter eine Aktion abbricht, um eine drohende Verletzung oder Bewusstlosigkeit zu verhindern
Abzüge	Strafen	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Aussprechen einer „Strafe“ werden dem zu Bestrafenden zwei Punkte abgezogen. Wenn diese an der Anzeigetafel aus technischen Gründen nicht möglich ist, werden stattdessen dem Gegner zwei Punkte gutgeschrieben.

34.12 Vorteilswertungen - Vorteilswertungen kommen zum Tragen, wenn es am Ende der regulären Kampfzeit unentschieden steht.

34.12.1 Vorteilswertungen im Bodenkampf - Wenn ein Kämpfer seinen Kontrahenten durch eine fast gelungene Submission-Technik massiv in Bedrängnis gebracht hat, kann der Hauptkampfrichter dies als Vorteil (1 Punkt) werten.

34.12.2 Versuch einer Submission-Technik - Der Ansatz einer Submission-Technik, verbunden mit dem Versuch, die Aufgabe zu erzwingen, wird als Vorteil angesehen.

34.13 Energie, die nötig ist, um eine Wertung zu erzielen: Leichtkontakt bedeutet, dass durch den Angriff auf die zulässigen Ziele kein Schmerz und/oder keine Verletzung hervorgerufen wird.

34.13.1 Leichtkontakt: Leichtkontakt bedeutet, dass durch den Angriff auf die zulässigen Ziele kein Schmerz und/oder keine Verletzung hervorgerufen wird.

34.13.2 Zu starker Kontakt: Bei Kontakt, der erkennbar härter ist als nötig, um eine Wertung zu erzielen, oder eine Submission-Technik mit der Absicht, eine Verletzung zu verursachen, wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet. Obwohl dies der Einschätzung des Kampfrichters unterliegt, ist zu starker Kontakt an den folgenden Reaktionen erkennbar:

- 1) Verletzungsabsicht durch unkontrollierte Anwendung einer Technik.
- 2) Sichtbare Erschütterung des Kopf als Folge eines Treffers
- 3) Sichtbare Schwellungen oder andere Anzeichen für äußere Verletzungen. Bei einer blutigen Nase ist nicht die blutende Nase der Grund für eine Strafe, sondern das daran erkennbare Treffen eine nicht zulässigen Ziels (Gesicht)

34.14 Automatischer Sieg:

34.14.1 Der höhere Punktestand nach Ablauf der regulären Kampfzeit bedeutet den Sieg.

34.15 Gründe für Strafpunkte:

Verwarnungen oder Strafen werden ausgesprochen wenn:

- 1) Techniken in unangemessener Härte ausgeführt werden
- 2) illegale Ziele angegriffen werden (Tritte zum Knie werden geahndet wie zu harter Kontakt)
- 3) illegale Techniken angewendet werden
- 4) „Mattenflucht“, um den Kampf zu vermeiden
- 5) Sich zu Boden fallen lassen, um einen Angriff zu vermeiden
- 6) Weiterkämpfen nach der Aufforderung „Stop“
- 7) bei Unvorsichtigkeit oder Rücksichtslosigkeit im Angriff (unabhängig, ob es zum Kontakt kommt)
- 8) Respektlosigkeit gegen über Funktionären oder Kämpfern
- 9) Unsportliches Benehmen

34.16 Bestrafungsarten - Der Kampfrichter hat das Recht, einen Kämpfer jederzeit durch Verwarnung, Punktabzug oder Disqualifikation zu bestrafen.

34.16.1 Verwarnung wegen zu hartem Kontakt (oder Treffen illegaler Ziele):

Wenn eine Verwarnung wegen zu hartem Kontakt oder Treffen illegaler Ziele ausgesprochen wird, dann sollte der Kampfrichter dies klar und deutlich tun – und zwar so, dass es die Kämpfer und die Wertungsrichter hören.

Er sollte zum Beispiel sagen:

„Wenn Du noch einmal so hart schlägst oder trittst, wirst du disqualifiziert. Hast du das Verstanden?“

Er sollte warten, bis der Verwarnte diese Aussage zur Kenntnis genommen hat, bevor er den Kampf weiterlaufen lässt.

ABSCHNITT 6 – SELBSTVERTEIDIGUNG

ARTIKEL 35. KREATIVE SELBSTVERTEIDIGUNG

35.1 Beschreibung – Die Selbstverteidigungsklasse ist die Demonstration wie man sich durch Kampfsport-techniken bei gewaltsamen Auseinandersetzungen effektiv zur Wehr könnte. Sinn und Zweck der SV ist nicht diese als Gewalt darzustellen, sondern damit zu zeigen, welche Möglichkeiten der Notwehr / Nothilfe sich einem geschulten Kampfsportler bietet.

35.2 Altersklassen – Die Altersklassen sind unter 14 Jahre, unter 18 Jahre, unter 35 Jahre und über 35 Jahre.

35.3 Gürtelklassen – Schülergrade und Meistergrade

35.4 Uniform – Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

35.5 Darbietung – Angriffe: Es sind 8 Angriffe zu verteidigen. Die Reihenfolge und die Art der Angriffe sind vorgeschrieben und werden von den Kampfrichtern angesagt. Jede Technik wird nur einmal in maximaler Geschwindigkeit durchgeführt. Kinder bis 17 Jahren führen SV ohne Messer und Pistole durch. Ersatzweise freie Wahl an Kontakttechniken.

35.6 Art und Reihenfolge der Angriffe:

1. Umklammerung von hinten
2. Würgen
3. Schwitzkasten
4. Faust
5. Fuss
6. Stock
7. Messer
8. Pistole

35.6.1 Partner – Der Athlet kann einen oder mehrere Partner für seine Demo heranziehen. Keiner darf bei der Darbietung verletzt werden.

35.6.2 Nutzgegenstände – TN können während der Demo Gegenstände verwenden (z.B. Übungsmesser etc.). All diese Gegenstände sind vorher der Jury zur Überprüfung vorzulegen. Sollten die Kampfrichter einen Gegenstand als gefährlich einstufen, kann ein Austausch angeordnet werden.

35.7 Darbietungsbereich - Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 10 x 10 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

35.8 Anzahl der Kampfrichter – 3 Kampfrichter. Diese vergeben Punkte von 1 – 10 (Zehntel ist möglich).

1. Platziert als eine Linie vor der Fläche
2. Oder platziert mit einem agierenden Kampfrichter und 2 in den Ecken der Fläche

Wenn sie gemäß Nr. 2 platziert sind, hat der TN nur dem Hauptkampfrichter zu melden.

35.9 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten.

Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

35.9 Punktevergabe – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

- 1) Technische Qualität der gezeigten Techniken
- 2) Schwierigkeit des Angriffs (Realitätsnähe, mehrere Angreifer, kombinierte Angriffe, Schwierigkeitsgrad der Angriffe)
- 3) Effektivität

35.9.1 Abzug von Punkten - 0.1 Punkt muss abgezogen werden, wenn folgendes passiert:

- 1) Vorführung dauert keine Minute oder überschreitet 3 Minuten
- 2) Athlet oder Partner verlässt die Fläche
- 3) Der Partner verletzt sich durch den anderen Partner (aktiver Partner).

35.9.2 Unentschieden – In diesem Fall hat jeder Athlet zwei weitere Techniken zu zeigen. Die Kampfrichter entscheiden am Ende per Richtungszeig mit den Händen.

ARTIKEL 36. REALISTISCHE SELBSTVERTEIDIGUNG

36.1 Beschreibung – Hier entstand ein Regelwerk, welches es ermöglicht, ein nahezu realistisches Selbstverteidigungsszenario durchzuführen. Der antretende Athlet hat hier die Möglichkeit einen Partner seiner Wahl zu bestimmen. Weder Athlet noch Angreifer bekommt Gelegenheit, sich auf die anzugreifenden Techniken vorzubereiten.

36.2 Altersklassen – Es sollen nur für Teilnehmer 14 – 17 Jahre und über 18 Jahren ermöglicht werden,

36.3 Gürtelklassen – Die Gürtelklassen werden in Schülergrade und Meistergrade unterteilt.

36.4 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

36.5 Darbietung – Bevor die Kategorie Reale SV beginnt, werden durch einen Mattenleiter die angetretenen Teams in Listen eingetragen. Diese Listen werden in zwei Gruppen halbiert. Zur Entscheidungsfindung wird das sogenannte KO-System aus dem Turnierbereich herangezogen.

BEISPIEL:

Der erste Athlet der ersten Gruppe tritt mit seinem Partner an. Nachdem er mit seinen drei Verteidigungs-handlungen fertig ist, haben sich beide am Mattenrand ab zu knien. Es kommt nun der erste Athlet der zweiten Gruppe mit seinem Partner auf die Matte und zeigt seine Verteidigungs-techniken. Wenn auch diese vollbracht sind, stehen die Athleten der ersten Gruppe auf und bewegen sich auf ein Zeichen des Mattenleiters hin auf die Matte. Zur Linken des Mattenleiters steht das erste Paar und zur Rechten des Mattenleiters steht das zweite Paar. Die Jury, bestehend aus 3-5 Kampfrichtern, wird nun per Handzeig das Siegerpaar der ersten Gruppe entscheiden. Diese kommen bei Stimmenmehrheit weiter in die nächste Runde. Die Verlierer scheiden aus.

Es gibt KEINE Trostrunde!

Wenn die beiden Gruppen fertig sind, wird dieses Verfahren wiederholt in dem wieder die teilnehmenden Athleten in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Sollten es ungerade Teilnehmerzahlen sein, so wird per Freilos entscheiden wer ohne anzutreten eine Runde weiterkommt.

Die Angriffe sind in folgende Gruppen unterteilt:

1. Gruppe - Angriffe mit Kontakt
2. Gruppe - Angriffe ohne Kontakt
3. Gruppe - Angriffe mit Waffen

Ablauf: Ein Mattenleiter bittet Athlet und Angreifer auf die Matte. Die beiden Teilnehmer haben sich auf Kommando des Mattenleiters wie folgt zu verbeugen:

1. Mattenleiter
2. Jury
3. Zueinander

Nachdem sich die beiden Athleten zueinander verneigt haben, drehen diese sich um, so dass sie mit den Rücken zueinander stehen. Der Abstand der zwei Athleten darf **max. 1,80m** betragen (bei größerem Abstand hat der Verteidiger zu viel Zeit sich vorzubereiten). Erst jetzt werden diese Angriffe durch eine(n) Assistenten(in) verdeckt gezogen und verdeckt (nicht dem Publikum) gezeigt:

1. Dem Angreifer
2. Der Jury

Auf das Kommando „REI (Achtung)“, welches durch den Mattenleiter gegeben wird, drehen sich beide Athleten um und stehen sich nun gegenüber. Eine Kommunikation zwischen den Athleten wie auch zwischen Publikum und Verteidiger ist strikt untersagt!

Nachdem die Athleten sich nun Auge in Auge gegenüberstehen, wird der Mattenleiter **OHNE** Zeitverzögerung durch das Ausrufen von „Hajime (Wettkampfbeginn)“ den Angriff einleiten. Der Angreifer hat sich sofort mit dem jeweiligen Angriff in realem Angriffstempo **auf den Verteidiger zu stürzen**.

Die Kontaktangriffe werden vorher angesagt damit der Angriff zugelassen werden kann.

Handelt es sich um Waffenangriffe, so sind die Waffen, die durch den Veranstalter am Mattenrand bereitgelegt sind, zu verwenden. Hier ist zu beachten, dass die zu verwendeten Waffen so lange als möglich (bis unmittelbar vorm Angriffsausruf) verdeckt zu halten sind.

In den Vorrunden wird aus jeweils jeder Kategorie eine Karte gezogen. Im Finale jeweils zwei Angriffe jeder Kategorie.

36.6 Darbietungsbereich – Der Bereich hat nicht geringer als 10 x 10 m zu sein. Die Kampfrichter werden seitlich des Bereiches platziert:

36.7 Anzahl der Kampfrichter – 3 - 5 Kampfrichter.

1. Platziert als eine Linie vor der Fläche

36.8 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerber wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wenn der Athlet aufgerufen wird hat dieser die Fläche zu betreten und seinen Bruchtest/Kombination aufzustellen.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben

36.9 Bewertung – Erfolgt per Handzeig auf die Siegerpaarung. Es erfolgt **KEINE PUNKTEVERGABE!**
Zur Entscheidungsfindung müssen die Kampfrichter folgende Kriterien in Betracht ziehen:

- 1) Effektivität
- 2) Variantenreichtum / Wissen um anwendbare Techniken
- 3) Präzise Anwendung unter Betrachtung von
- 4) Bewegungsmuster (Bein- / Hand- / Oberkörperkoordination)
- 5) Grundprinzipien der Hebelkunde
- 6) Geschwindigkeit des Angriffs
- 7) Geschwindigkeit / Dynamik der Verteidigung
- 8) Konzentration, Atmung, Kraft, Kiai
- 9) Bio-Mechanik und Kinetik

36.10 Schutzausrüstung: - Der Angreifer **muss** Zahnschutz, Tiefschutz und eventuell Kopfschutz tragen.
Der Verteidiger muss leichte Faustschützer (z.B. Virtus von KWON) und Ellenbogenschützer tragen.

Kontakt: - Die Sicherheit steht der Athleten steht an erster Stelle! Die Schutzausrüstung dient nur zur erhöhten Sicherheit. Für die Realitätsnähe muss bei Schlägen der Körper leicht getroffen werden. Kopftreffer sollen vermieden werden. Hebel dürfen nur angesetzt, nicht durchgezogen werden!
Presswürfe sollen vermieden werden.

Form:- Tötungstechniken sind verboten! (Zuschauer) Es muss traditioneller Gi getragen werden. Keine Straßenkleidung. Die Waffen müssen nach der Entwaffnung gesichert werden.

ABSCHNITT 7 –BRUCHTEST

ARTIKEL 37. BRETTER BRUCHTEST (Trad. Bruchtest)

- 37.1 Beschreibung** – Bruchtest ist eine kontrollierte Demonstration der zerstörerischen Wirkung einer Kampfsporttechnik. Ausgeführt durch einen Teilnehmer.
- 37.2 Altersklassen** – Beim Bretter-Bruchtest sind nur für Teilnehmer über 18 Jahren möglich, da sich vorher der Bewegungsapparat und die Knochen noch im Wachstum befinden.
- 37.3 Gürtelklassen** – Die Gürtelklassen werden in Schülergrade und Meistergrade unterteilt.
- 37.4 Uniform** - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Bei splitternden Materialien ist das Tragen einer Schutzbrille Pflicht.

37.5 Darbietung:

1. Bretter werden gestellt
2. Bretter müssen nach Verbrauch bezahlt werden
3. Bretter alle in 40 x 30 cm und 2 cm Stärke (Leimholz / Baumarkt)
4. Bruchtestvorgaben
 - Der Bretter-Bruchtest wird mit der Handkante nach unten ausgeführt.
 - Die erste Runde wird nach freier Entscheidung des TN aufeinanderliegend (ohne Zwischenraum) begonnen.
 - Es finden mehrere Durchgänge statt.
 - Bei jedem Durchgang wird die Anzahl der Bretter erhöht.
 - Sieger ist derjenige, mit der größten Anzahl an zerbrochenen Brettern in einem Versuch.

36.5.3 Befestigungsmaterial – Die Halterung für die Brettauflage wird vom Ausrichter gestellt. Die Höhe sollte 50 cm betragen.

37.6 Anzahl der Kampfrichter - 1 Kampfrichter. Dieser zählt die Bretter und braucht keine Punktevergabe erteilen.

37.7 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wenn der Athlet aufgerufen wird hat dieser die Fläche zu betreten und seinen Bruchtest/Kombination aufzustellen.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Die Kampfrichter werden zunächst den Aufbau inspizieren und mögliche Veränderungen – falls nötig – einfordern. Die KR's haben die Verpflichtung, dass geforderte Veränderungen begründet werden müssen.

Bevor der Athlet seinen Bruchtest beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben

37.8 **Bewertung** – Anzahl der Bretter

Der Bruch:

Pro Bruchtest ist nur ein Versuch erlaubt.

- Angebrochene Bretter sind aus dem Wettbewerb zu entfernen.
- Sie zählen nicht als komplett durchschlagen

ARTIKEL 38. KREATIVER BRUCHTEST

38.1 Beschreibung – Bruchtest ist eine kontrollierte Demonstration der zerstörerischen Wirkung eine Kampfsporttechnik die durch einen Teilnehmer ausgeführt wird.

38.2 Altersklassen – Bruchtestklassen sollen nur für Teilnehmer über 18 Jahren ermöglicht werden, da sich vorher der Bewegungsapparat und die Knochen noch im Wachstum befinden.

38.3 Gürtelklassen – Die Gürtelklassen werden in Schülergrade und Meistergrade unterteilt.

38.4 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht. Bei splinternden Materialien ist das Tragen einer Schutzbrille Pflicht.

38.5 Darbietung – Techniken, Materialien und Zubehör sind vom Teilnehmer zu stellen. Jede Technik ist erst langsam vor dem Bruchtest zu zeigen.

38.4.1 Zeitlimit – Die Darbietung darf nicht länger als 180 Sekunden dauern. (Ohne Auf- und Abbau) Das Untermalen der Demonstration mit Musik ist erlaubt.

38.5.2 Material – Teilnehmer sind angehalten ihr eigenes Material für den Bruchtest zu besorgen. Vor der Darbietung ist dieses Material den Kampfrichtern zur Begutachtung vorzuzeigen.

38.5.3 Befestigungsmaterial – Jegliches genutzte Befestigungsmaterial das als Unterstützung dient muss in der korrekten Größe vorhanden sein, so dass die zu fixierenden oder tragenden / eingespannten Materialien darin eingepasst werden können. Es darf nicht in einer Größe genutzt werden, die bereits Druck auf das Material ausübt und damit den Bruch unterstützt.

Die Entscheidung über die Zulassung von Material und Haltevorrichtungen wird von den KR's getroffen. Dies trifft auf alle an diesem Event stattfindenden Bruchtests zu und gilt für jeden Teilnehmer.

38.6 Darbietungsbereich – Der Bereich hat nicht geringer als 5 x 5 m zu sein. Es wird von jedem Teilnehmer erwartet, dass er seinen genutzten Bereich anschließend für den folgenden Teilnehmer reinigt und damit auch die Sicherheit wieder herstellt für die folgenden Teilnehmer. Die Kampfrichter werden seitlich des Bereiches platziert oder in den Ecken.

38.7 Anzahl der Kampfrichter - 3 Kampfrichter. Diese vergeben Punkte von 1 – 10 (Zehntel ist möglich).

1. Platziert als eine Linie vor der Fläche
2. Oder platziert mit einem agierenden Kampfrichter und 2 in den Ecken der Fläche

Wenn sie gemäß Nr. 2 platziert sind, hat der TN nur dem Hauptkampfrichter zu melden.

38.8 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wenn der Athlet aufgerufen wird hat dieser die Fläche zu betreten und seinen Bruchtest/Kombination aufzustellen.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber dem vorangegangenen Kämpfer und eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Die Kampfrichter werden zunächst den Aufbau inspizieren und mögliche Veränderungen – falls nötig – einfordern. Die KR's haben die Verpflichtung, dass geforderte Veränderungen begründet werden müssen.

Bevor der Athlet seinen Bruchtest beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben

38.9 Bewertung – Punkte werden vergeben wie folgt:

Der Bruch:

Material gebrochen (Tiefe, Dichte, etc)
Klarer Bruch

Die Technik:

Welche Technik wurde (Schwierigkeitsgrad) gewählt
Gewählte Variationen von Techniken

Kreativität: Ausführung und Vielfältigkeit der Techniken

Bewertungen werden von 5 – 7 Punkten bei Schülergraden vergeben.
Bei Schwarzgurten zwischen 6 – 10 Punkten.

ABSCHNITT 8 – Demo-Disziplinen

ARTIKEL 38. KARATE-KUMITE

- 39.1 Beschreibung** – Hier eingebracht ist das Regelwerk der Bundesgruppe Karate-Kumite des Deutschen Budo Kollegiums, welches es ermöglicht Kumite (Wettkampf) nach einem gemeinsamen Regelwerk durchzuführen.
- 39.2 Altersklassen** – 15 – 18 Jahre, 19 – 35 Jahre, über 35 Jahre unterteilt in männlich & weiblich
- 39.3 Gürtel-& Gewichtsklassen** – Orange bis Schwarz in den jeweils ausgeschriebenen Klassen
- 39.4 Uniform** - Teilnehmer und ihre Trainer (Coach) müssen offizielle Kleidung tragen wie vorgeschrieben. Die Kampfrichter –Kommission (KR-Kommission) kann jeden Kampfrichter (KR), Teilnehmer oder Coach, der sich nicht an Regel 1 hält, vom Turnier ausschließen.

Kampfrichter

Hauptkampfrichter, Hilfskampfrichter und Kampfsinspektor müssen die offizielle Kleidung tragen. Diese wird sowohl bei Turnieren als auch bei Lehrgängen getragen

Offizielle Kleidung

- in marineblauer Blazer mit 2 silberfarbenen Knöpfen (kein Doppelreier)
- ein weißes Oberhemd mit langen bzw. kurzen Ärmeln (je nach Temperatur)
- eine offizielle Krawatte ohne Nadel
- eine graue unifarbene Hose ohne Umschlag
- schwarze oder dunkelblaue Socken
- schwarze Hallenschuhe
- eine Pfeife an einer weißen Kordel

Teilnehmer

Normalerweise müssen Teilnehmer einen weißen Karate-Gi tragen ohne Streifen oder Aufnäher, ausgenommen, was unter 1 b aufgeführt wird. Nur das Nationalembem oder Fahne des Landes darf getragen werden. es muss auf der linken Brustseite des Karate-Gis getragen werden und darf nicht größer sein als 10 cm im Durchmesser. Nur die offiziellen Markenlabel dürfen getragen werden. Diese sind z. B. rechts unten auf der Jacke und auf Hüfthöhe auf der Hose platziert. Zudem dürfen Nummern- ausgegeben vom WOC (World Olympic Comitee) - getragen werden. Ein Teilnehmer muss einen roten, der andere einen weißen Gürtel an der üblichen Stelle tragen, und dieser darf nicht zu lang sein.

Im Falle von Sponsoring kann das WOC eine spezielle Aufschrift der Markenwerbung der Sponsoren erlauben. Die Jacke muss mindestens so lang sein, dass die Hüfte bedeckt ist, wenn der Gürtel umgebunden ist. Die Jacke darf aber auch nicht länger sein als bis zur Hälfte des Oberschenkels. Frauen dürfen ein T-Shirt (ohne Aufdruck) unter der Jacke tragen.

Die Ärmel dürfen nicht länger sein als bis zum Handgelenk und nicht kürzer sein als bis zur Hälfte des Unterarms. Die Ärmel dürfen nicht aufgerollt werden.

Die Hose muss mindestens 2/3 des Unterschenkels bedecken und darf nicht aufgerollt werden. Der weiße und rote Gürtel müssen 5 cm. breit sein und im umgebundenen Zustand mindestens 15 cm lang zu beiden Seiten des Knotens überstehen.

Jeder Teilnehmer muss sauberes Haar haben. Die Länge des Haares darf den korrekten Ablauf eines Wettkampfes nicht stören . Ein Stirnband ist nicht erlaubt. Wenn der HKR das Haar eines Teilnehmers zu lang oder zu schmutzig findet, kann dieser mit Zustimmung der KR-Kommission den Teilnehmer vom Wettkampf ausschließen. Haarspangen usw. sind nicht erlaubt.

Die Finger- und Fußnägel müssen kurz sein. Die Teilnehmer dürfen keine Metall- oder anderen Gegenstände tragen, die den Gegner eventuell verletzen können.

Weißer Hand- und Zahnschutz (transparent / transparent mit weißer Füllung) sind Pflicht. Tiefschutz und weicher Schienbeinschutz sind erlaubt. Die Kombination Schienbein-/Spannschutz ist verboten. Brillen sind verboten. Weiche Kontaktlinsen dürfen durch die Teilnehmer auf eigene Verantwortung getragen werden. Das

Tragen von nicht erlaubter Kleidung ist verboten. Frauen dürfen die erlaubte Zusatzschutzausrüstung (Brustschutz usw.) tragen .

Die Schutzausrüstung muss der angegebenen Norm entsprechen.

Benutzen von Verbänden oder Tape ist nur erlaubt, wenn die Verletzung während des Turniers entstanden ist und/oder wenn die Kampfrichter-Kommission dieses nach Beratung mit einem Arzt (Sanitäter) für gut befindet.

Coach

Der Coach (Trainer) muss während des gesamten Turniers einen Trainingsanzug tragen mit deutlicher Identifikation (Schild mit Namen usw.).

Erläuterung:

Die Teilnehmer tragen nur den roten oder weißen Gürtel. Gürtel, die einen Grad angeben, dürfen während des Kampfes (Kumite) nicht getragen werden.

Weißer Handschutz darf nicht mehr als 1 cm dick bzw. nicht dünner als 1 cm sein und zudem ohne Daumenschutz. Das Stoßkissen darf sich nicht verschieben. Weißer/Transparenter Zahnschutz muss durch einen Zahnarzt angemessen werden (von dieser Regel wird aber bei Turnieren abgesehen – Kostenfrage). Zahnschutz bleibt aber Pflicht.

Tiefschutz mit herausnehmbaren Plastikbechern ist nicht erlaubt. Das Tragen dieser verbotenen Schutzausrüstung kann eine Bestrafung zur Folge haben.

Sowohl Ärmel als auch Hose der Karatekleidung dürfen nicht aufgerollt werden. Schmutzige oder zerrissene Kleidung darf nicht getragen werden. Frauen dürfen ein weißes T-Shirt unter der Jacke tragen, Männer jedoch nicht.

Es können aus religiösen Gründen bestimmte Kleidungsstücke getragen werden, z. B. Turban. Personen, die aus derartigen Gründen o. g. Kleidung tragen, müssen dies im Vorfeld vor dem Wettkampftage mit der KR-Kommission abstimmen, a dies von der regulären Kleidung abweicht. Diese Möglichkeit besteht nicht mehr am Wettkampftage selbst.

Wenn ein Karateka nicht korrekt bekleidet ist, wird dieser nicht direkt disqualifiziert, sondern er bekommt einen Augenblick Zeit, um die Kleidung in Ordnung zu bringen.

Wenn der KR-Obmann (Chief-Referee) es erlaubt, dürfen die KR ihre Jacken ausziehen.

39.5 Darbietung - Anfang, Unterbrechung und Ende eines Wettkampfes

Die Terminologie und die Gestik, die durch die HKR und Hilfs-KR während eines Wettkampfes verwendet werden, sind unter Anlage I und II aufgeführt.

- 39.5.1. Die Kampfrichter nehmen ihre vorgeschriebenen Plätze ein und grüßen sitzend gleichzeitig mit den Teilnehmern ab. Danach verkündet der HKR den Anfang des Wettkampfes mit den Worten „Shobu Sanbon (Ippon) Hajime“ an.
- 39.5.2 Der HKR unterbricht den Kampf durch „Yame“, wenn er eine wertbare Technik sieht. Er gibt den Teilnehmern ein Zeichen, wieder auf die vorgeschriebene Positionen zurückzukehren.
- 39.5.3 Der HKR kehrt auf seine Position zurück, und die Hilfs-KR zeigen ihre Meinung mittels Fähnchen an. Der HKR entscheidet und vergibt eine Waza-Ari oder Ippon mit der vorgeschriebenen Gestik. Der HKR verkündet daraufhin den Fortgang des Wettkampfes mit den Worten „Tsuzukete Hamjime“ und der entsprechenden Gestik an.
- 39.5.4 Wenn ein Teilnehmer Sanbon (3 Ippon, 6 Waza-ari oder eine Kombination aus beiden mit der Gesamtpunktzahl 6) erreicht hat, ruft der HKR „Yame“, schickt die Teilnehmer auf ihre Plätze zurück, nimmt seinen eigenen Platz ein. Danach wird ein Teilnehmer durch die Worte „Aka/Shiro no kachi“ und entsprechender Gestik zum Sieger erklärt. Hiermit beendet der HKR auch gleichzeitig den Wettkampf.
- 39.5.5 Ist die Wettkampfzeit vorbei, ruft der HKR „Yame“ und kehrt auf seinen Platz zurück. Bei Punktgleichstand ruft der HKR „Hantei“ und nach einem Signal mit der Pfeife äußern die Hilfs-KR ihre Meinung per Flaggensignal. Hier zählt die Mehrheit. Der HKR und die Hilfs-KR haben bei Hantei jeweils eine Stimme.

- 39.5.6 Der HKR zeigt den Sieger an oder verkündet ein Unentschieden („Hikiwake“).
- 39.5.7 Im Falle eines Unentschieden im Einzelkampf kündigt der HKR die Verlängerung mit „Encho Sen“ an. Diese beginnt mit den Worten „Shobu Hajime“.
- 39.5.8 Der Hauptkampfrichter sollte, wenn er mit den folgenden Situationen konfrontiert wird, den Kampf durch „Yame“ unterbrechen.
- Wenn ein oder beide Teilnehmer sich außerhalb des Shiao befindet/befinden oder wenn ein Hilfs-KR Yogai anzeigt. Der HKR lässt beide Teilnehmer auf ihren Platz zurückkehren.
 - Wenn der HKR den oder die Teilnehmer auffordert, den Karate-Gi in Ordnung zu bringen.
 - Wenn der HKR bemerkt, dass ein Teilnehmer im Begriff ist gegen die Regeln zu verstoßen
 - Wenn der HKR einen Regelverstoß bemerkt oder durch seine Hilfs-KR darauf aufmerksam gemacht wird.
 - Wenn der HKR der Meinung ist, dass ein oder beide Teilnehmer nicht in der Lage ist oder sind, den Wettkampf fortzusetzen, sei es durch Verletzungen, Übelkeit oder andere Gründe. Nach Rücksprache mit dem Wettkampfarzt entscheidet der HKR, ob der Kampf weitergeführt oder abgebrochen wird.
 - Wenn ein Teilnehmer seinen Gegner festhält, ohne dass direkt eine effektive Technik folgt, wird der HKR die Teilnehmer trennen
 - Wenn ein oder beide Teilnehmer fallen oder geworfen werden, ohne dass darauf direkt eine effektive Technik folgt

Erläuterung:

Vor dem Beginn eines Kampfes ruft der HKR die Teilnehmer auf ihre vorgeschriebenen Plätze. Sollte sich ein oder beide zu früh dorthin begeben, so wird dieser durch Handzeichen nach außerhalb der Linie (Shiao) zurückgeschickt.

Die Teilnehmer müssen auf die vorgeschriebene Weise Abgrüßen, und zwar durch eine deutliche Beugung des Oberkörpers. Ein schnelles Nicken wird nicht akzeptiert und ist zudem auch unhöflich. Der HKR kann auch ein Abgrüßen seiner Person fordern, wenn dies nicht freiwillig erfolgt, und zwar durch die Gestik, wie in Anlage II dargestellt.

Wenn ein HKR den Kampf unterbricht, ruft dieser nicht nur „Yame“, sondern macht auch die dazugehörigen Handzeichen. Der HKR muss bei der Wertung den Kämpfer nennen (Aka/Shiro), über die Angriffszone informieren (Joden, Chudan, Gedan), den Angriff bezeichnen (Tsuki, Uchi oder Keri) und abschließend die Wertung bekannt geben.

Bei Wiederaufnahme des Kampfes hat der HKR dafür zu sorgen, dass die Teilnehmer wieder auf ihren vorgeschriebenen Positionen stehen und zwar korrekt im Yoi.

Teilnehmer, die springen oder hüpfen, müssen, bevor der Kampf beginnt, absolut stillstehen. Der HKR sollte den Kampf so schnell wie möglich wieder weiterlaufen lassen.

39.6 Darbietungsbereich – Die Wettkampffläche muss eben und frei von gefährlichen Hindernissen sein.

Die Wettkampffläche muss ein durch Matten ausgelegtes Viereck sein.

Die Wettkampffläche muss grundsätzlich ein Viereck von 8 x 8 m (von der Außenseite gemessen) sein. Die Wettkampffläche darf bis zu 1 m erhöht werden (Podium). Diese Plattform muss in einem solchen Fall mindestens 10 x 10 m betragen. Diese 100 m² beinhalten die Wettkampffläche sowie eine Sicherheitszone.

Zwei gleichlange Linien (Länge 1 m), an der sich die Kämpfer aufstellen, müssen in einem Abstand von 1,5 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche rechtswinklig zur Hauptkampfrichterlinie gezogen werden.

Eine Linie von 0,5 m muss 2 m vom Mittelpunkt der Wettkampffläche gezogen werden an der sich der Hauptkampfrichter aufstellt.

Der Kampfspektor (Kansa) muss zwischen Schreiber und Zeitnehmer sitzen.

Eine gerade Linie muss innerhalb der Kampffläche mit 1 m Abstand von der Außenlinie gezogen werden. Dieser Platz zwischen den Linien darf in einer anderen Farbe und die innere Linie unterbrochen sein.

Erläuterung:

Es dürfen sich keine Reklameschilder, Mauern, Pfeiler usw. näher als 1 m an der Wettkampffläche befinden.

Die Matten, die benutzt werden, müssen einen rutschfesten Untergrund haben und dürfen an der Oberfläche nicht zu rau sein. Sie dürfen nicht so dick wie Judomatten sein, da diese einen Kampf nur verlangsamen würden. Der Hauptkampfrichter (HKR) trägt Sorge und Verantwortung dafür, dass keine Verschiebung der Matten während eines Kampfes geschieht, da dies gefährlich ist und Verletzungen verursachen kann.

39.8 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche

Athleten wird angezeigt wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor die Kämpfer ihren Kampf beginnen, wird der Hauptkampfrichter checken ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit ist. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die diese erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

39.9 Wettkampfdauer

38.9.1 Die Kumite-Wettkampfzeit beträgt 3 Minuten für Herren Senioren (Einzel und auch Team) und 2 Minuten für Damen und Junioren.

38.9.2 Die Zeit beginnt, wenn der HKR das Startzeichen gibt und wird jedes Mal bei „Yame“ unterbrochen.

38.9.3 Die Zeitnehmer gibt ein deutliches Signal mit einem Gong oder einer Klingel für „Atoshi baraku“ (noch 30 Sekunden) und für das Ende der Wettkampfzeit.

39.10 Erzielen einer Wertung

Das Resultat eines Wettkampfes wird ermittelt durch das Erzielen von 3 Ippons, Waza-ari oder einer Kombination dieser 2 Möglichkeiten. Durch ein Total von „Sanbon“ eines Teilnehmers oder durch eine Entscheidung (Hantei) oder „Hansoku, Shikkak oder Kiken“ wird der Kampf sofort beendet.

39.10.1 Ein Ippon ist gleich zwei Waza-aris.

39.10.2 Ein Ippon wird aufgrund folgender Kriterien zuerkannt:

- gute Form
- richtige Haltung
- kräftige Ausführung
- Sanchin
- richtiges Timing
- richtiger Abstand

39.10.3 Ein Ippon kann auch anerkannt werden, wenn für Techniken, die nicht ganz den o. g. Kriterien entsprechen, müssen aber den aufgeführten Kriterien entsprechen, wie z. B.

- a. Jodantritt oder schwierig ausführbare Techniken
- b. Übernehmen eines Angriffes und Treffen auf eine ungedeckte Trefferzone es Gegners
- c. Fegen oder Werfen mit direkt folgender treffender Technik
- d. Ausführen von Kombinationstechniken, wobei jede einzelne Technik trifft.

- 39.10.4 Einen Waza-ari erhält man für eine Technik, die beinahe zu vergleichen ist mit dem, was gefordert ist, um einen Ippon zu erzielen. Das KR-Team muss in erster Linie von einer Ippon-Wertung ausgehen und erst in zweiter von einem Waza-ari.
- 39.10.5 Ein Sieg über einen Gegner durch „Hansoku“ oder „Shikkaku“ wird mit Sanbon (=3 vollen Punkten oder Ippon) gewertet.
- 39.10.6 Angriffe beschränken sich auf folgende Zonen:
- a. Kopf
 - b. Gesicht
 - c. Hals (Nacken und Kehle)
 - d. Bauch
 - e. Brust
 - f. Rücken (mit Ausnahme des Schultergelenks)
 - g. Körperseite
- 39.10.7 Eine zieltreffende Technik zu gleicher Zeit mit dem Endsignal ist gültig. Eine zieltreffende Technik nach dem Yame oder das Einstellen des Kämpfens kann in einer Strafe resultieren.
- 39.10.8 Kein einziger Angriff – wie korrekt er auch sein mag – ist gültig, wenn beide Teilnehmer sich außerhalb und sein Gegner innerhalb der Wettkampflfläche befindet und letztgenannter einen gültigen Treffer erzielen kann, bevor der HKR „Yame“ gerufen hat, dann wird diese Technik positiv bewertet.
- 39.10.9 Wenn beide Teilnehmer gleichzeitig einen gültigen Treffer landen, gibt es keine Wertung.

Erläuterung:

Das Erreichen von 3 Ippon – sei es direkt oder insgesamt – entscheidet den Kampf. Deshalb sollen 6 Punkte=Sabon nicht überschritten werden (Beispiel: Aka hat 5 Waza-ari erzielt noch einen Ippon =>theoretisch 7 Punkte, es werden aber nur 6 gezählt). Diese Basisregel wird manchmal übersehen, vor allem bei Teamwettkämpfen.

Man sollte nicht vergessen, dass 3 Waza-aris den selben Wert haben wie ein Ippon, obwohl ein Waza-ari technische gesehen 90 % eines Ippons darstellt.

Von einer Technik mit einer „guten Form“ wird erwartet, dass diese gewissen Eigenschaften aufweist, und war in Bezug auf die wahrscheinliche Effektivität im Rahmen der Auffassungen im traditionellen Karate. Eine „korrekte Haltung“ ist ein Teil dieser guten Form. Sie zeigt sich in Form von nicht-aggressiver Haltung, tiefer Konzentration, die deutlich erkennbar ist, während einer Technik, die zu einem gültigen Treffer führt. Das energische Durchführen einer Technik bestimmt die Kraft und die Geschwindigkeit ebenso wie der erkennbare Wille, den Gegner zu treffen. Es ist keine Zurückhaltung zu merken. „Zanshin“, eines der Kriterien, die am häufigsten vergessen werden, kennzeichnet den Zustand von andauernder Konzentration, die auch nach einem gültigen Treffer aufrecht erhalten bleibt. Die Konzentration muss die Technik überdauern, da man sich bewusst sein sollte, dass der Gegner seinerseits einen Gegenangriff ausführen könnte. „Gutes Timing“ ist das Ausführen einer Technik in dem Augenblick, in dem sie den größtmöglichen Effekt erzielt. Es bedeutet ebenfalls den richtigen Abstand der nötig ist, um eine Technik so wirkungsvoll wie möglich durchzuführen.

Sollte sich ein Gegner schnell rückwärts bewegen während eines Angriffes, so ist der Effekt dieser Technik stark vermindert. Das Bestimmen des Abstandes steht auch im direkten Bezug mit der Stelle, auf die die auszuführende Technik gerichtet wird, sprich mit dem Ziel. Um zu treffen, muss die Technik tief in das Ziel eindringen können, d. h. als Beispiel: Schlagen oder Stoßen mit einem gestreckten Arm sind weniger wirkungsvoll und müssen dementsprechend bewertet werden.

Sollte ein Stoß ausgeführt werden, und dieser stoppt zwischen Hautkontakt und etwa - 3 cm vor dem Gesicht, wobei der stoßende Arm nicht ganz gestreckt ist, ist das der richtige Abstand. Die Körperteile dürfen niemals unkontrolliert bewegt werden – unabhängig vom Abstand und Ziel.

Eine schlechte Technik ist und bleibt eine schlechte Technik, egal, wie sie ausgeführt wird. Ein „Yodan“-Tritt ohne „gute Form“ erzielt keine Wertung, da in diesem Falle entweder Ippon oder keine Wertung gegen wir. Techniken jedoch, die schwierig ausführen sind, können den HKR eher überzeugen, diese mit einem Ippon zu belohnen, auch wenn die „gute Form“ nicht ganz erreicht wird, aber die Ausführung korrekt ist.

Eine einfache Faustregel:

Techniken, die „normalerweise“ eine Waza-ari-Wertung erhaltenen, werden mit Ippon bewertet, wenn sie als „technisch schwer“ angesehen werden. Abwehr eines Angriffes mit Gegenangriff mit guter Technik in eine gültige Trefferzone auf den Körper des Gegners kann einen Ippon ergeben, nicht nur die Angriffe auf den Rücken des Gegners.

Eine Fegetechnik muss nicht unbedingt zur Folge haben, dass der Gegner fällt durch Balancebrechen. Für einen Ippon ist eine Balancestörung mit guter Folgetechnik ausreichend. KR sollten nicht zu schnell unterbrechen, denn oft genug werden erfolgreiche Angriffe vorzeitig durch das „Yame“ unterbrochen, und somit wird die Möglichkeit zum Landen eines Treffers genommen. Man sollte eine Zeitspanne von ca. 2 Sekunden einräumen.

Kombinierte Angriffe sind aufeinander folgende Angriffe, die mindestens mit einem Waza-ari bewertet werden können und in schneller Folge kommen. Techniken, die unterhalb des Gürtels treffen, können eine Wertung erzielen, sofern sich der Trefferpunkt oberhalb des Schambeins befindet. Nacken und Kehle sind Trefferzonen, jedoch darf absolut kein Kontakt an der Kehle erfolgen. Diese Technik wird mit einer Wertung belohnt, wenn sie kontrolliert und richtig ist.

Eine Technik mit einer guten Form auf das Schulterblatt wird gewertet. Die Zone, wo keine Treffer erfolgen dürfen, ist das Gelenk.

Das Endsignal gibt an, dass die Möglichkeit zum Punkten vorbei ist, auch wenn der HKR nicht direkt den Kampf stoppt. Dies bedeutet aber nicht, dass keine Strafen mehr erteilt werden können. Diese können auch noch nach dem Kampf gegeben werden, und zwar bis zu dem Augenblick, wenn die Teilnehmer das Shiao (Wettkampffläche) verlassen. Danach können Strafen nur durch den Chief-Referee oder durch die KR-Kommission vergeben werden.

Ein echtes Aiuchi ist selten, da die zwei Techniken nicht nur zugleich landen müssen, sondern es müssen auch beides gültige Treffer sein (gute Form etc.). Während eines Kampfes landen zwei Gegner häufiger zwei Techniken gleichzeitig, aber selten ist eine oder sind beide wertbar. Der HKR muss kein Aiuchi anzeigen, wenn nur eine der beiden Techniken tatsächlich getroffen hat, da somit die Voraussetzungen für Aiuchi nicht mehr gegeben sind.

39.11 Entscheidungskriterien

39.11.1 Wenn während des Wettkampfes weder Sanbon erreicht noch eine Niederlage feststeht durch Kiken, Hansoku oder gar Shikkaku, wird die Entscheidung aufgrund folgender Punkte fällt:

1. Eventuell zuerkannte Ippons oder Waza-aris
2. Die Haltung, der Kampfgeist und die Kraft des Teilnehmers
3. Die taktische und technische Überlegenheit
 - a) Bei Einzelwettkämpfen mit dem gleichen Resultat für beide Kämpfer erfolgt folgendes:
 - b) Wenn am Ende eines Kampfes keiner der beiden Kämpfer eine Wertung erzielt hat oder Gleichstand herrscht, dann wird eine Entscheidung durch Hantei gefällt.
 - c) Wenn am Ende eines Kampfes keiner der Teilnehmer überzeugend war, wird der Kampf für unentschieden (Hikewake) erklärt, und es folgt eine Verlängerung (Encho-Sen).
 - d) Eine Verwarnung oder Strafe während des Kampfes wird mit in die Verlängerung genommen.

39.11.2 Das Siegerteam ist die Mannschaft mit den meisten Einzelsiegen.

39.11.3 Wenn zwei Teams die gleiche Anzahl an Siegen aufweisen, wird das Team mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt. Hierbei zählen die gewonnenen und verlorenen Kämpfe.

39.11.4 Wenn beide Teams einen Gleichstand sowohl an Siegen als auch an Punkten aufweisen, muss ein Stechen stattfinden. Sollte auch hier ein Gleichstand erzielt werden, folgt Encho-Sen. Bei Gleichstand auch hier, folgt Hantei durch Mehrheitsbeschluss (eine Entscheidung entweder für Aka oder Shiro muss gefällt werden, da es ein Unentschieden bei Hantei nicht gibt.).

Erläuterung:

Kampfrichter scheinen nur selten bereit zu sein, ihre eigene Meinung hinsichtlich der Beurteilung der Teilnehmer abzugeben. Es ist absolut regelgerecht, auch bei Punktegleichstand/ Unentschieden einen Kämpfer zum Sieger zu erklären. Sollten die Wertungen unterschiedlich sein, so

wird der Kämpfer mit den meisten Waza-ari- oder Ippon-Wertungen zum Sieger erklärt.

Der Kampfrichter sollte sich bei der Entscheidungsfindung selbst einige Fragen stellen:

- Hat ein Kämpfer größere Entscheidungskraft, Kraft, Geschwindigkeit, den Abstand / die Entfernung genutzt?
- Hat ein Teilnehmer besser ausgeführte Techniken, mehr Variationen verwendet?

Wenn sich aufgrund der genannten Kriterien ein Teilnehmer deutlich hervorhebt, sollte dieser zum Sieger erklärt werden.

Encho-Sen ist die Verlängerung eines Wettkampfes. Es ist kein „neuer Kampf“, somit bleiben die Strafen in der Verlängerung bestehen. Nach Encho-Sen muss eine Entscheidung gefällt werden (Hantei), wobei der gesamte Kampf zählt.

Wenn während eines Mannschaftskampfes die gleiche Anzahl an Siegern und Punkten erzielt wurde, kommt es zu einem Stechen = Entscheidungskampf zwischen zwei ausgesuchten Karatekas. Die Namen der Kämpfer müssen innerhalb von einer Minute nach Bekanntmachung des Stechens durch die offizielle Person (Coach) bekannt gegeben werden. Sollte auch hier ein Unentschieden erzielt werden, wird in der oben aufgeführten Reihenfolge weiterverfahren, d. h. Encho-Sen, Hantei.

39.12. Verbotene Handlungen

Folgende Handlungen sind verboten:

- 39.12.1 Techniken, bei denen die Kehle berührt wird.
- 39.12.2 Techniken mit zu hartem Kontakt auf erlaubte Trefferzonen. Alle verwendeten Techniken müssen kontrolliert sein. Jede Technik, die den Kopf, das Gesicht, den Hals/Nacken trifft und in einer sichtbaren Verletzung resultiert, muss bestraft werden, sofern die Verletzung nicht durch den Empfänger selbst verursacht wird (z. B. blindes Hineinlaufen in die Technik)
- 39.12.3 Angriffe auf die Geschlechtsteile, Gelenke oder Spann
- 39.12.4 Angriffe zum Gesicht mit offenen Handtechniken (z. B. Teisho, Nukite)
- 39.12.5 Gefährliche Würfe, die in ihrer Form vorhersehbar sind, bei denen das sichere Fallen des Gegners unmöglich ist
- 39.12.5 Techniken, die durch ihren Charakter die Sicherheit des Gegners in Gefahr bringen
- 39.12.6 Direkte Angriffe auf Arme und Beine
- 39.12.7 Wiederholtes Verlassen der Wettkampffläche (Yogai) oder Zeitschinden. Yogai bezieht sich auf die Situation, in der sich ein Körper oder ein Körperteil eines Teilnehmers außerhalb der Wettkampffläche auf dem Fußboden befindet. Eine Ausnahme ist, wenn der Teilnehmer geschubst, gestoßen bzw. geworfen wurde
- 39.12.8 Ringen, Drücken oder Festhalten ohne direkte Folgetechnik
- 39.12.9 Mubobi ergibt sich aus der Situation, bei der ein oder beide Teilnehmer die eigene Sicherheit oder die des Gegners in Gefahr bringt (Rücken zuwenden, unkontrolliertes Schlagen, Treten oder Stoßen)
- 39.12.10 Simulieren von Verletzungen, um sich einen Vorteil zu verschaffen
- 39.12.11 Jedes unerhörte Benehmen eines Mitgliedes einer offiziellen Vertretung kann zu einer Disqualifikation führen

Erläuterung:

Jeder Kontakt mit der Kehle muss bestraft werden. Techniken zum Gesicht dürfen kontakten und können Punkte erzielen unter der Voraussetzung von Kontrolle und keinem zu harten Kontakt. Beim Beurteilen des Kontaktes muss der KR auf viele Dinge achten, z. B. hat der „Getroffene“ den Kontakt verschlimmert durch wildes Hineinlaufen in die Technik, obwohl der Angriff sauber und kontrolliert war (unkontrollierte Bewegungen, Hineinlaufen, Kopfwegdrehen aus Angst etc). Dies sind einige Beweggründe, um eine Technik positiv/negativ zu bewerten. Aber es muss bei der

Beurteilung on zu hartem Kontakt aufgepasst werden. Sie solle nicht als Entschuldigung bei einer falschen Beurteilung verwendet werden. Zudem sollte der KR eventuelle Größenunterschiede (Länge, Gewicht) beachten, die z. B. bei Mannschaftswettkämpfen oder offenen Gewichtsklassen vorkommen können. Der HK hat die Verpflichtung, den verletzten Teilnehmer die ganze Zeit zu beobachten. Dessen Verhalten kann bei der Entscheidung von wesentlicher Bedeutung sein. Der HKR sollte einen Augenblick warten, bevor er eine Entscheidung fällt, um zu sehen, wie die Symptome der Verletzung sich entwickeln (z. B. Nasenbluten, was in einigen Fällen erst kurze Zeit später einsetzt.). Das Beobachten des verletzten Teilnehmers ist auch notwendig, um zu vermeiden, dass dieser eventuell einen Nutzen hieraus ziehen will, wie z. B. Reiben mit dem Handschutz, um so die Verletzung visuell zu verstärken, sowie wildes Schnauben (bei verwundeter Nase). Auch Verletzungen von vorherigen Kämpfen können Symptome mit sich bringen und müssen nicht unbedingt durch den letzten Kontakt entstanden sein.

Der trainierte Karateka kann harten Kontakt wegstecken, die auf muskulöse Teile des Körpers ausgeführt werden. Die ist jedoch bei Treffern auf Brustbein und Rippen nicht möglich.

Daher muss Kontrolle bei jeder Technik oberstes Gebot sei

Ein unabsichtlicher ritt in die Geschlechtsteile kann die gleiche Wirkung mit sich bringen wie ein absichtlicher Tritt, da beide dem Getroffenen gewisse Siegchancen rauben. Deshalb muss der HKR in beiden Fällen eine Strafe vergeben.

Fegetechniken, die zu hoch angesetzt werden, können Knieverletzungen verursachen. Der HKR muss die Wertbarkeit der Fegetechnik beurteilen und nicht effektive und schmerzhaft Techniken sofort bestrafen.

Das Gesicht beginnt 1 cm oberhalb der Augenbrauen, verläuft nach unten, wobei die Schläfen eingeschlossen sind, wird schaler ab dem Jochbein und verläuft hinunter bis einschließlich Kinn.

Die zwei offenen Handtechniken sind nur Beispiele von verbotenen Techniken.

Sollte ein wirkungsvoller Treffer von innen heraus erfolgen und zur selben Zeit ein Verlassen der Kampffläche des Gegners erfolgen, wird sowohl der Treffer gewertet als auch Yagai bestraft. Sinnloses Zeitschinden ist z. B. umeinander Herumdrehen, ohne dass eine Aktion erfolgt. Es darf erwartet werden, dass die Kämpfer am Beginn eines Kampfes einander abtasten. Jedoch sollte in annehmbarer Zeit auf seriöse und effektive Angriffe übergewechselt werden. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der Kampf durch den HKR unterbrochen und der Teilnehmer verwarnet bzw. beide Teilnehmer. Der Teilnehmer, der sich während des Kampfes nur zurückzieht, nimmt seinem Gegner die Möglichkeit, einen Treffer zu erzielen und muss nach Unterbrechung durch den HKR bestraft werden. Derartiges ist häufig in den letzten Sekunden eines Kampfes zu beobachten.

Ein Beispiel für Mubobi ist z. B. eine Situation, in der ein Teilnehmer sich in voller Hingabe in einen Kampf stürzt und dabei seine eigene Sicherheit außer Acht lässt. Oder einige Kämpfer haben z. B. einen so tiefen Gyakuzuki, dass sie nicht mehr in der Lage sind, einen Gegenangriff abzuwehren. Diese „offenen“ Angriffe fallen unter den Begriff Mubobi und können keine Wertung erzielen. Für die Sicherheit der Teilnehmer muss schon im frühen Stadium durch den KR darauf hingewiesen werden.

Als taktischen Zug wenden sich einige Teilnehmer vom Gegner ab, und zwar direkt nachdem sie eine Technik ausgeführt haben, um den Kampfrichter darauf hinzuweisen, dass man gepunktet hat. Dabei lassen sie ihre Deckung fallen und achten nicht mehr auf den Gegner. Das ist ein deutliches Beispiel für Mubobi. Um eine Wertung zu erhalten muss auch nach der ausgeführten Technik „Zanshin“ bewahrt bleiben.

Da Vortäuschen von Verletzungen ist ein ernsthaftes Vergehen und bildet einen Verstoß gegen die Regeln. Übertreibungen oder absichtliches Verschlimmern einer Verletzung wie z. B. Rollen über den Boden oder Zusammenbrechen, können sogar ein Shikkaku zur Folge haben. Zur Verdeutlichung: Es kann eine Warnung oder Strafe gegeben werden bei Vortäuschung von Verletzungen, die gar nicht existieren, oder Übertreibung von Verletzungen.

Der Coach bekommt für die Zusammenarbeit mit der Wettkampforganisation einen Platz durch die KR-Kommission zugewiesen. Dieser Platz hat in der Nähe der Wettkampffläche zu sein. Der Coach hat zwischen den Kämpfen die Möglichkeit, seine Kämpfer aufzusuchen. Auch muss zur Unterstützung des Coaches, der Teilnehme und er KR eine Anzeigetafel vorhanden sein, die für alle genannten Personen gut einsehbar sein muss.

39.13 Strafen

Die folgenden Strafen sind möglich:

Atenai Yoni (Verwarnung):

Verwarnungen werden ausgesprochen, um einem Vergehen zuvorzukommen bzw. ein solches zu bestrafen.

Keikoku:

Dies ist eine Strafe, die ausgesprochen wird und eine Positivwertung in Form eines Waza-aris für den Gegner zur Folge hat. Keikoku wird bei kleinen Verstößen gegeben, bei denen im gleichen Kampf schon eine Verwarnung ausgesprochen wurde oder das Vergehen nicht schwer genug ist, um ein Hansoku-Chui zu geben.

Hansoku-Chui:

Diese Strafe zieht eine Positivwertung in Höhe eines Ippon für den Gegner nach sich. Normalerweise wird diese Strafe für ein Vergehen im selben Kampf gegeben, für das schon Keikoku ausgesprochen wurde oder das nicht schwer genug ist, um Hansoku zu geben.

Hansoku:

Diese Strafe wird gegeben bei einem sehr ernsthaften Vergehen oder wenn vorher schon ein Hansoku-Chui gegeben wurde. Die Folge eines Hansoku für den Gegner ist die Erhöhung der Punktzahl auf Sanbon.

Shikkaku:

Diese Strafe bedeutet die Disqualifikation für das ganze Turnier. Die Punktzahl des Gegners erhöht sich auf Sanbon. Um die Grenze eines Shikkaku zu bestimmen sollte die KR-Kommission um Rat gefragt werden.

Shikkaku kann in folgenden Fällen gegeben werden:

Wenn ein Teilnehmer sich dermaßen unsportlich benimmt, dass das Ansehen des Karate-Do Schaden nimmt und wenn gewisse Handlungen ausgeführt werden, die den Regeln des Turniers absolut widersprechen

Erläuterung:

Eine Strafe kann direkt nach dem Verstoß gegen die Regeln auferlegt werden. Eine Wiederholung des gleichen Vergehens kann nur eine Straferschwerung zur Folge haben. Somit kann nicht zuerst ein Kontakt mit Keikoku bestraft werden und danach mit einer Verwarnung.

Strafen werden nicht untereinander zusammengefasst, d. h. eine Verwarnung für Kontakt ergibt nicht automatisch ein Keikoku beim ersten Mal Yogai. Die Reihenfolge der Strafen ist identisch, und zwar Verwarnung – Keikoku – Hansoku oder Shikkaku. Es sollte dabei erwähnt werden, wofür die Strafen ausgesprochen werden, z. B. Yogai – Yogai Keikoku – Yogai Hansoku-Chui – Yogai Hansoku, usw. Sollten sich durch die Positivwertungen Sanbon ergeben, so wird der bestrafte Teilnehmer zum Verlierer erklärt und der Gegner zum Sieger (Aka/Shiro no kachi).

38.13.1 Verwarnungen

Diese werden bei kleineren Verstößen gegeben, die laut KR-Team die Chancen zum Sieg nicht genommen haben.

Keikoku

Ein Keikoku kann direkt und ohne Verwarnung gegeben werden. Diese Strafe wird bei leichter Beeinträchtigung der Siegchancen des Gegners ausgesprochen.

Hansoku-Chui

Hansoku-Chui kann ebenfalls direkt nach einem Verstoß oder in der o. g. Reihenfolge gegeben werden, wenn die Siegchancen des Gegners ernsthaft beeinträchtigt sind.

Hansoku

Ein Hansoku kann als Fortsetzung von vorherigen Strafen ausgesprochen werden, kann aber bei ernsthaften Vergehen auch direkt gegeben werden. Hansoku wird ausgesprochen, wenn die Chance zum Sieg durch das Vergehen gleich Null ist.

Shikkaku

Ein Shikkaku kann direkt ohne vorherige Warnung ausgesprochen werden, und zwar auch ohne eigenes Verschulden des Teilnehmers. Es reicht aus, wenn der Coach oder ein nicht am Turnier teilnehmendes Mitglied oder Abordnung des Vereins sich unsportlich benimmt und so das Ansehen und die Ehre des Karate-Do schadet. Wenn ein Kampfrichter der Meinung ist, dass ein Teilnehmer böswillig vorgegangen ist – se es mit oder ohne Verletzung -, dann ist Shikkaku und nicht Hansoku die einzig richtige Strafe.

39.14 Verletzungen und Unfälle während des Wettkampfes

- 39.14.1 Kiken oder Aufgabe ist die Entscheidung, die gefällt wird, wenn der oder die Teilnehmer nicht mehr in der Lage ist bzw. sind, den Wettkampf fortzusetzen. Dies kann durch die Entscheidung des HKR oder durch die Aufgabe des Kämpfers erfolgen. Verletzungen, die nicht durch den Gegner entstanden sind, können ein Grund zur Aufgabe sein.
- 39.14.2 Wenn zwei Teilnehmer sich gleichzeitig verletzen oder Probleme haben aufgrund von Vorverletzungen und durch den Wettkampfarzt für nicht mehr kampffähig erklärt werden, dann wird der Teilnehmer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt bzw. der Sieger bei Punktgleichstand durch Hantei ermittelt.
- 39.14.3 Ein verletzter Teilnehmer, der durch den Wettkampfarzt für nicht mehr kampffähig erklärt wird, darf an diesem Tag nicht mehr am Wettkampf teilnehmen.
- 39.14.4 Ein verletzter Teilnehmer, der durch Disqualifikation seines Gegners gewinnt, kann nicht ohne Zustimmung des Wettkampfarztes weiterkämpfen. Wird dieser Kämpfer bei einem nächsten Kampf wieder verletzt und sein Gegner durch diese Aktion disqualifiziert, wird dieser Teilnehmer automatisch für den Rest des Turniers aus dem Wettkampf herausgenommen.
- 39.14.5 Wenn ein Teilnehmer verletzt ist, so unterbricht der HKR sofort den Kampf und ruft den anwesenden Arzt. Dieser ist befugt, eine Diagnose zu stellen und die Verletzung zu behandeln.
- 39.14.6 Jeder Teilnehmer, der fällt, geworfen oder niedergeschlagen wird und nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder auf seinen Beinen steht, wird nicht mehr für fähig gehalten, weiter am Turnier teilzunehmen und soll automatisch aus dem Turnier genommen werden.

Erläuterung:

Selbstverschuldete Verletzungen bilden kein Problem hinsichtlich Strafverkündung. Jedoch beim Beurteilen einer Verletzung, die durch eine Technik des Gegners verursacht wurde, muss das KR-Team überlegen, ob diese Technik gültig war, gut ausgeführt, in einer erlaubten Trefferzone, im richtigen Moment und mit Kontrolle. Diese Anhaltspunkte helfen dem KR-Team bei der Entscheidungsfindung, ob der verletzte Teilnehmer durch Kiken zum Verlierer erklärt oder dessen Gegner für sein Vergehen bestraft wird. Wenn ein Arzt einen Kämpfer für nicht mehr kampffähig erklärt, muss diese Entscheidung auf der Teilnehmerkarte vermerkt werden. Die Schwere der Verletzung muss auch den anderen KR mitgeteilt werden.

Ein Kämpfer kann durch Disqualifikation seines Gegners siegen, der wiederholt kleinere Vergehen begeht. Eventuell hat der Sieger Verletzungen davon getragen, die unerheblich sind. Ein zweiter Sieg auf die gleiche Art und Weise hat eine Herausnahme des Teilnehmers aus dem Turnier zur Folge, auch wenn er physisch in der Lage sein sollte weiterzukämpfen.

Der Wettkampfarzt ist verpflichtet, einen Rat zu geben, falls eine medizinische Behandlung notwendig sein sollte.

Bei der 10-Sekunden-Regel wird die Zeit durch die Person gestoppt, die nach dem Fallen des Teilnehmers entsprechend angewiesen wird. Ein Warnsignal muss nach 7 Sekunden erfolgen, und das Endsignal ertönt nach 10 Sekunden. Das KR-Team soll in einem derartigen Fall je nach Situation eine Entscheidung in Form von Kiken, Hansoku oder Shikkaku fällen.

Um dafür zu sorgen, dass die Glaubwürdigkeit des Sportes aufrecht erhalten bleibt, werden die Teilnehmer, die Verletzungen simulieren, sehr, sehr streng bestraft, je nach Schwere des Vergehens eventuell sogar auf Lebenszeit gesperrt. Teilnehmer, die für das Simulieren mit Shikkaku bestraft worden sind, werden direkt von der Wettkampffläche entfernt und dem Wettkampfarzt für eine nähere Untersuchung übergeben. Dieser wird seine Diagnose vor dem Ende des Turniers der KR-Kommission vorlegen, die als Basis zur Entscheidungsfindung dient.

39.15 Protest

- 39.15.1 Niemand darf beim KR-Team gegen eine gefällte Entscheidung protestieren
- 39.15.2 Wenn die Handlungen der Kampfrichter im Widerspruch stehen zu dem Regelwerk, kann nur durch den offiziellen Vertreter des Vereins Protest eingelegt werden.
- 39.15.3 Der Protest muss schriftlich eingereicht werden und zwar direkt nach dem Wettkampf, auf den er sich bezieht. Die einzige Ausnahme bildet ein Protest hinsichtlich eines Verwaltungs-, technischen oder Schreibfehler. Dieser muss direkt nach Entdeckung an den Shiaovertreter (an der Wettkampffläche) bekannt gegeben werden.
- 39.15.4 Der Protest muss einem Mitglieder der KR-Kommission vorgelegt werden. Bei Zeit und Gelegenheit wird sich die KR-Kommission mit dem Fall befassen und klären, durch welche Umstände dieser Protest zustande kam. Wenn alle Faktoren berücksichtigt worden sind, wird ein Bericht erstellt. Lediglich die KR-Kommission ist befugt, notwendige Maßnahmen zu ergreifen.
- 39.15.5 Jeder Protest gegen einen Regelverstoß muss schriftlich auf einem dafür bestimmten Formular eingereicht werden, das durch den offiziellen Vereinsvertreter unterschrieben wurde.
- 39.15.6 Der Protesteinreicher muss eine Summe bezahlen, die durch die Geschäftsstelle festgelegt wird. Der Kassenwart stellt eine Quittung über diesen Betrag aus.

Erläuterung

Der Protest muss die Namen der Teilnehmer, das KR-Team (namentlich aufgelistet) und exakte Angaben über den Grund des Protestes enthalten. Generelle Klagen über allgemein geltende Regeln werden nicht als Protest anerkannt. Der/Die Protesteinreicher müssen die Gültigkeit ihres Protestes beweisen. Im Falle eines schriftlichen Fehlers während eines Wettkampfes kann der Coach den Shiaovertreter respektvoll und höflich auf diesen Fehler hinweisen.

Shiaovertreter – HKR – KR-Kommission:

Letztere führt die Untersuchung durch. Eventuell vorhandene Videoaufnahmen und Befragungen von allen betroffenen Personen können zu einem objektiven Urteil und zur Gültigkeit des Protestes führen.

Wenn das KR-Team den Protest für gültig erklären, sollen entsprechende Maßnahmen getroffen werden. Zudem müssen diese Maßnahmen so erfolgen, dass eine Wiederholung der Protestursache vermieden wird. Der Kassenwart wird die bezahlte Summe zurückerstatten. Sollte dieser Protest nicht gültig sein, so wird der gezahlte Betrag nicht zurückerstattet, sondern wird dem Konto der Geschäftsstelle gutgeschrieben.

39.16 Aufgaben, Rechte und Pflichten - KR-Kommission, Kampfspektor, HKR und der Hilfs-KR

39.16.1 Die Aufgaben und Pflichten der KR-Kommission

- a) Die Garantie, dass die richtigen Vorbereitungen für jeden Wettkampf getroffen werden in Bezug auf
- Bereitstellen von Wettkampfflächen
 - Bereitstellen von Material, wie z. B. Uhren, Klingeln, Anzeigetafel etc.
 - Wettkampfverlauf und -leitung
 - Sicherheitsmaßnahmen usw.
- b) Aufstellung der KR-Teams (Haupt-, Spiegel-KR, usw.) und Einsetzen des Shiaovertreters (Leiter der Wettkampffläche), der auch die KR beobachtet
- c) Einsetzen von Ersatzkampfrichtern (Kampfspektor, HKR und Spiegel KR dürfen nicht von sich aus mit anderen Team wechseln. Dieses bleibt Aufgabe des Chief-Referee.)
- d) Abgeben des abschließenden Urteils in technischen Fragen, die sich während des

Wettkampfes erben können und nicht durch das Regelment abgedeckt sind

39.16.2 Befugnisse des Kampfspektors (Kansa)

- a) Diese umfassen Überwachung und Leitung am Wettkampftisch (Zeitnehmer, Schreiber und Anzeigetafeln)
- b) Wettkampfergebnisse werden erst gültig nach Kontrolle, Bestätigung und Unterschrift durch den Kampfspektor

39.16.3 Befugnisse des HKR

- a) Der HKR (Shushin) hat die Befugnis, Wettkämpfe zu starten, zu leiten und zu beenden.
 - Vergabe von Waza-ari oder Ippon
 - Erläuterung einer Entscheidung, wenn notwendig
 - Vergabe von Strafen und Verwarnungen vor, während und nach einem Wettkampf
 - Registrieren von Meinungsäußerungen der Hilfs-KR (Flaggen- und Handsignale)
 - Verkündung von Verlängerung (Encho-Sen)
- b) Die Befugnisse des HKR beschränken sich nicht nur auf den Shiao, sondern umfassen dessen gesamte Umgebung
- c) Der HKR gibt alle Kommandos und verkündet sämtliche Mitteilungen
- d) Wenn ein Hilfs-KR ein Signal gibt, muss der HKR dieses beachten und sein Urteil dazu abgeben.

39.16.4 Die Befugnisse eines oder beider Hilfs-KR

- a) Die Unterstützung des HKR, Ausübung seines Stimmrechts im Falle einer Entscheidung
- b) Der Hilfs-KR soll mit voller Konzentration den Kampf überwachen und Signale an den HKR in folgenden Fällen geben:
 - wenn ein Wazari oder Ippon gesehen wird
 - wenn ein Teilnehmer eine verbotene Technik oder Handlung durchführt oder im Begriff ist, diese durchzuführen
 - wenn eine Verletzung bzw. das Unwohlsein eines oder beider Teilnehmer bemerkt wird
 - wenn einer oder beide Teilnehmer sich außerhalb der Wettkampffläche befinden oder begebenin allen anderen Fällen, in denen es notwendig ist, den HKR auf sich aufmerksam zu machen
- c) Der Hilfs-KR muss seine Fahnen einsetzen, denn es ist ihm absolut untersagt, während eines Kampfes zu sprechen oder aufzustehen.

Erläuterung:

Für die Erklärung einer Entscheidung kann der HKR nach dem Wettkampf mit der KR-Kommission sprechen. Ansonsten gibt der HKR an niemanden eine Erklärung ab. Ein guter Kampfrichter sollte niemals den zügigen Ablauf eines Kampfes behindern, wenn es nicht unbedingt notwendig ist. Das Kommando „Yame“ in Verbindung mit „Torimasen“ sollte vermieden werden.

Der HKR braucht den Kampf nicht zu unterbrechen, wenn die Signale seiner Hilfs-KR seiner Meinung nach nicht korrekt sind oder seiner Meinung die Techniken der Teilnehmer nicht wertbar sind. Diese Signale kann er überstimmen, wenn er den Kampf nicht unterbricht (Torimasen während des Kampfes anzeigen). Bevor er den oder die Hilfs-KR überstimmt, sollte er sich versichern, ob dieser oder diese eventuell eine bessere Position hatten. Auch darf nur der HKR seine Pfeife verwenden.

Wenn der Wettkampf durch „Yame“ unterbrochen wird und die Hilfs-KR sind unterschiedlicher Meinung, wird durch die Stimme des HKR eine Mehrheitsentscheidung gefällt.

Die Hilfs-KR sollten aber nur Treffer anzeigen, die sie wirklich gesehen haben.

Sollte ein HKR oder ein Hilfs-KR gegen die Regeln von Artikel 12 handeln, kann die Lizenz eingezogen werden.

39.17 Organisation von Kumite Wettkämpfen

- 39.17.1 Jedes Turnier kann aus den Elementen Kumite und Kata bestehen. Beim Kumite gibt es ebenso wie bei Kata zwei Möglichkeiten:
- Einzelwettbewerb
 - Mannschaftswettbewerb
- Die Einzelkumitewettkämpfe können in Gewichtsklassen und in andere Kategorien aufgeteilt werden. Die Gewichtsklassen werden bei Einzelwettkämpfen auch in Gruppen unterteilt. Der Ausdruck „Wettkampf“ wird auch zwischen zwei Mannschaften benutzt.
- 39.17.2 Beim Teamkampf muss jedes Team aus einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern bestehen.
- 39.17.3 Die Teilnehmer sind alle Mitglied eines Teams. Es gibt keinen festen Ersatz (Reserve).
- 39.17.4 Vor jeder Runde muss ein Teamvertreter ein offizielles Formular bei der Wettkampfleitung abgeben mit den Namen und der Aufstellung des Teams. Die Aufstellung kann vor jeder Runde geändert werden. Nach Abgabe ist jedoch keine Änderung mehr möglich.
- 39.17.5 Ein Team kann disqualifiziert werden, wenn ein Teilnehmer oder Coach die Zusammenstellung oder Reihenfolge des Teams nachträglich geändert hat.
- 39.17.6 In der ersten Runde eines Teamwettbewerbs darf ein Teams nur teilnehmen, wenn es die vorgeschriebene Anzahl an Teilnehmern hat.
- 39.17.7 Bei Einzelwettkämpfen darf kein Teilnehmer durch einen anderen ersetzt werden.
- 39.17.8 Teilnehmer an Einzelwettkämpfen oder Mannschaften, die zu Beginn eines Turniers noch nicht eingetroffen sind, werden disqualifiziert.

Erläuterung:

Eine Runde ist ein gesonderter Teil des Wettkampfes, aus dem eventuell Finalisten hervorkommen. Im Kumitesystem wird nach einem KO-System gearbeitet, d. h. in jeder Runde fallen 50 % der Teilnehmer heraus (incl. Eventuellen Freilos).

Zur Verdeutlichung: Runde = herausfliegen oder weiterkommen.

In einem Wettkampf mit Matrix- oder Poolssystem hat jeder Teilnehmer mindestens einen Kampf. Falls es bei den Namen der Teilnehmer Probleme gibt, können diese durch Nummern ersetzt werden. Bei der Aufstellung zu Beginn eines Turniers stehen nur die Teilnehmer, also keine Trainer oder andere Bedienstete. Das Formular mit der Reihenfolge beim Mannschaftswettbewerb kann nur durch den Coach oder durch eine durch den Verein angewiesene Person ausgefüllt werden. Diese muss auch deutlich als Coach oder Vereinsvertreter erkennbar sein, da ansonsten die Annahme des Formulars verweigert wird.

Die Liste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Landes oder Club
- Farbe der Gürtel (Team)
- Reihenfolge der Starter 1 - 5

Sowohl die Namen als auch die dazugehörigen Nummern müssen notiert werden. Falls durch einen Schreibfehler nicht die richtigen Teammitglieder gegeneinander kämpfen wird dieser Kampf ungeachtet des Resultates für ungültig erklärt. Um derartiges zu vermeiden, sollt sich der Sieger immer am Wettkampftisch melden und den Sieg bestätigen lassen, bevor er zu seinem Platz zurückkehrt.

ARTIKEL 39 – TRADITIONELLE JU-JITSU KATA

40.1 Beschreibung – Grundlegende Form/Zeremonie

Alle Kata stützen sich auf unveränderliche Prinzipien. Wechselspiel zwischen Yin und Yang Sanftheit und Härte richtige Atmung und bewusste Steuerung der Energie. Es gibt Kata, die sind mehr auf einen realen Kampf orientiert, andere wiederum bilden ein erweitertes Ausbildungsprogramm dar. Bei den Kata müssen die Bewegungsabläufe exakt ausgeführt werden. Die Techniken der Kata sind das Ergebnis langjähriger Erfahrungen und gründlicher Überlegungen der alten Meister.

Unter den Bereich „Kata Judo / Ju-Jitsu traditionell (Paare)“ fallen alle in Prüfungsordnung der WJJF-D e.V. zugelassenen Kata (Goshin-Jitsu-no-Kata, usw.). Anzugsordnung ist der weiße oder schwarz/weiße Gi.

40.2 Altersklassen

Jugendliche (12 bis 17 Jahre)
Erwachsene (ab vollendetem 18.Lebensjahr)

40.3 Gürtelklassen – Die Gürtelklassen sind den jeweiligen Ausschreibungen zu entnehmen.

40.4 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

40.5 Darbietung

Bevor die Kategorie beginnt, werden durch einen Mattenleiter die antretenden TN in Listen eingetragen. Ein wichtiges Kriterium beim Demonstrieren einer Kata ist nicht nur das Beherrschen der Techniken, sondern auch deren Etikette.

- Aufstellen und erstmaliges Betreten der Matte in würdevoller Miene.
- Verbeugen im Stand mit geschlossenen Fersen.
- Beim Betreten der Matte nicht mit den Armen schaukeln usw.
- Eröffnungsschritt mit links beginnen und demonstrativ sichtbar.
- Zehen beim Niederknien und Aufstehen aufstellen.
- Beim Umdrehen zum Kleiderordnen sollte dem Yoseki nicht der Rücken zugewandt werden.
- Bei Würfeln den Partner keinesfalls aus der Mattenmarkierung hinaus werfen.
- Ein sauberer und ordentlicher Judogi ohne viele Aufnäher.

Ganz wichtig bei der Demonstration einer Kata ist der Gesamteindruck.

- Harmonie
- Dynamik
- Ausstrahlung

40.6 Zeitlimit:

Folgende Zeitvorgaben sind einzuhalten:
Einzelvorträge zwischen 1:30 und 5 Minuten
Paare und Gruppen zwischen 3 und 12 Minuten
Diese Zeiten sind als Mindest bzw. Höchstzeiten zu verstehen. Alle Unterschreitungen bzw. Überschreitungen können mit einem Punktabzug geahndet werden.

40.7 Jury

Der jeweiligen Jury gehören langjährig erfahrene Budo-Meister an.
Die Jury wird durch das Präsidium der WJJF-D e.V. berufen.

40.8 Kleiderordnung

Die Mitglieder der Jury sind wie folgt gekleidet:

- dunkelblauer / schwarzer Blazer mit dem Verbandsabzeichen
- graue Hose
- weißes Hemd mit Binder

Je nach Wetterlage kann ein weißes Hemd zur Hose getragen werden

**NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE
REGELWERK FÜR DEUTSCHE TURNIERE**

Gegründet 2005
Offiziell gültiges Regelwerk für die
National & World Martial Arts Games

Erste Änderung – 15. März 2006
Zweite Änderung – 31. Mai 2007
Dritte Änderung – 27. Mai 2010
Vierte Änderung – 01. März 2013
Fünfte Änderung (D) – 10.11.2014
Sechste Änderung (D) – 05.11.2015

Kontaktinformation:

Kampfrichter & Regelkomitee
National Martial Arts Committee Germany
Chiemseestr. 10
D-83022 Rosenheim
Deutschland

Telefon: +49 8031 2209800
Email: info@nmac-germany.org

www.nmac-germany.org