



NRW-Meisterschaft Kick-Boxen

20.11.2010 in Dortmund

Semikontakt – Leichtkontakt – Vollkontakt Gala Vollkontakt und nach K 1 Regeln



- Veranstalter:** NWTV e.V. (Nordrhein-Westfälischer Taekwon-Do Verband)
Wilfried Peters, Overgünne 241, 44269 Dortmund
- Ausrichter:** Budo- und Kraftsportverein BKV Dortmund e.V. (Wilfried Peters)
Overgünne 241, 44269 Dortmund, 0173 – 725 38 76
- Datum:** Samstag, 20. November 2010
- Uhrzeit::** Einlass ab 08.30 Uhr, Registrierschluss / Einlassschluss 09.30 Uhr,
Beginn 10.30 Uhr
- Ort:** Sporthalle im Schulzentrum Renninghausen, Robert-Koch-Realschule
Eingang: Am Hombruchsfeld 69, 44225 Dortmund, auf den Parkplatz
- Teilnehmer:** NWTV Mitglieder, sonstige auf schriftliche Anfrage ab 9 Jahre
(mit gültigem Verbandspass oder sonstigem Nachweis sowie Sporttauglichkeitsattest bzw. Teilnehmer-/ Betreuererklärung, zusätzlich bei Minderjährigen mit schriftlicher Elterneinwilligung bzw. Betreuererklärung)
- C Jugend 9 – 11 Jahre, B Jugend 12–14 Jahre, A-Jugend 15 –17 Jahre,
Senioren ab 18 Jahre, Oldies ab 35 Jahre (Einteilung vor Ort)
- Meldung:** Voranmeldung bis 10.11.2010 (danach Aufschlag von 10%)
an: NWTV e.V. (Wilfried Peters)
Overgünne 241, 44269 Dortmund, 0231 – 88 200 91
wilfriedpeters@nwtv.de, 0173 – 725 38 76
- Teilnahmegebühr:** NWTV-Mitglieder / Nichtmitglieder (mit Voranmeldung):
Einzel Start:: 10,00 Euro / 14,00 Euro (nach 10.11.2010 + 10%)
Doppel Start: 16,- Euro / 20,00 Euro (nach 10.11.2010 + 10%)
Dreifach Start: 20,- Euro / 25,00 Euro (nach 10.11.2010 + 10%)
- Nachmeldegebühr + 10% der ursprünglichen Meldegebühr (nach 10.11.2010)
- Zuschauer:** bis ca. 17.00 Uhr Eintritt: 5,00 Euro, Gala ab 17.00 Uhr Eintritt 10,00 Euro
- Disziplinen:** Semikontakt (SK) alle Altersklassen ab C-Jugend aufwärts
Leichtkontakt alle Altersklassen ab B-Jugend aufwärts
Vollkontakt (mit Lowkicks nur außen am Oberschenkel) ab A-Jugend aufwärts
Gala-Kämpfe K 1 Regeln (Voranmeldung und Absprache Gegner und Regeln)
- Klassen:** **Vergleichbarkeit von Graduierungen und Kampfsporterfahrung:**
Gelbgurt (9. und 8. Kup) ca. sechs Monate Kampfsport (D-Klasse)
Orangegurt (7.Kup) ca. 12 Monate (1 Jahr) Kampfsport (D-Klasse)
Grüngurt (6. und 5.Kup Grüngurt) ca. 1,5 Jahre Kampfsport (D/C-Klasse)
Blaugurt(3. und 4.Kup Blaugurt) ca. 2 Jahre Kampfsport (C-Klasse)
Braungurt (2. und 1.Kup Rotgurt) ca 2,5 Jahre Kampfsport (C/B-Klasse)
Schwarzgurt (ab 1.Dan), ca. 3,5 – 4 Jahre Kampfsport (B/A-Klasse)

*Änderungen der Kampfklassen vorbehalten, z.B. bei weniger als 2 Teilnehmern
Zusammenlegung von ggf. Alters-, Gurt-, Gewichts-, Größenklassen möglich.*

Kampf SK: C-Jugend 9-11 Jahre, B-Jugend 12-14 Jahre, A-Jugend 15-17 Jahre, Senioren ab 18 Jahre, Oldies ab 35 Jahre (Einteilung nach Meldung) männlich und weiblich getrennt gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz

SK--Kampf C-Jugend 09 – 11 Jahre männlich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
nach Größe -120, -130, -140, -150, -160, +160

SK-Kampf C-Jugend 09 – 11 Jahre weiblich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
nach Größe -120, -130, -140, -150, -160, +160

SK-Kampf B-Jugend 12 – 14 Jahre männlich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG

SK-Kampf B-Jugend 12 – 14 Jahre weiblich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG

SK-Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre männlich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 KG

SK-Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre weiblich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, +75

SK-Kampf Senioren ab 18 Jahre männlich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90 KG

SK-Kampf Senioren ab 18 Jahre weiblich Semikontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80

Kampf Oldies SK (Einteilung nach Eingang der Meldungen vor Ort)

Kampf LK: B-Jugend 12-14 Jahre, A-Jugend 15-17 Jahre, Senioren ab 18 Jahre, Oldies ab 35 Jahre männlich und weiblich getrennt gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz

LK-Kampf B-Jugend 12 – 14 Jahre männlich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG

LK-Kampf B-Jugend 12 – 14 Jahre weiblich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG

LK-Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre männlich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 KG

LK-Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre weiblich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, +75

LK-Kampf Senioren ab 18 Jahre männlich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90 KG

LK-Kampf Senioren ab 18 Jahre weiblich Leichtkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80

Kampf Oldies LK (Einteilung nach Eingang der Meldungen vor Ort)

Kampf VK: **A-Jugend 15-17 Jahre, Senioren ab 18 Jahre, Oldies ab 35 Jahre männlich und weiblich getrennt gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz**

Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre männlich Vollkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-48, -52, -56, -60, -64, -68, -72, -76, -80, -84, -88, +88 KG

Kampf A-Jugend 15 – 17 Jahre weiblich Vollkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-48, -52, -56, -60, -64, -68, -72, -76, -80, -84, -88, +88 KG

Kampf Senioren ab 18 Jahre männlich Vollkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-51, -54, -57, -60, -64, -67, -71, -75, -81, -86, -91, +91 KG

Kampf Senioren ab 18 Jahre weiblich Vollkontakt

gelb-orange/ grün-blau / braun-schwarz
-51, -54, -57, -60, -64, -67, -71, -75, -81, -86, -91, +91 KG

Kampf Oldies VK (Einteilung nach Eingang der Meldungen vor Ort)

- Listen:** KO-System (ggf. vorgeschaltete Freilos), SK ggf. Amerikanisches System
Änderungen der Kampfklassen vorbehalten, z.B. bei weniger als 2 Teilnehmern
- Kleidung:** KB-Hose + enges T-Shirt (VK ohne Shirt), Tiefschutz unter der Hose,
Kopf- und Zahnschutz empfohlen, ansonsten siehe NWTV-KB-Kampfbregeln
- Preise:** 1. und 2.Platz Pokale, zwei dritte Plätze Medaillen + Urkunden
- Haftung:** Teilnahme auf eigene Gefahr, Veranstalter bzw. Ausrichter haften nicht für
Körper- oder Sachschäden (vgl. Satzung und Ordnungen NWTV)
- Sonstiges:** Es gelten die Satzung, Ordnungen und Wettkampfbregeln des NWTV, in
Zweifelsfällen entscheiden die Kampfrichter vor Ort, in letzter Instanz der
Veranstalter. Für die Alterseinteilung zählt das Alter am Wettkampftag. Jeder
Klub soll mindestens einen Kampfrichter stellen, der morgens bei der
- Anreise:** Registrierung zu melden ist.

Über die Autobahn A 45 kommend, Ausfahrt 6 Eichlinghofen, Universitätsstraße Richtung Eichlinghofen/Hombruch/Barop, rechts auf die Stockumer Straße Richtung Hombruch/Barop, einige hundert Meter auf der Straße bleiben (geradeaus), rechts in die Straße Am Hombruchsfield, nach ca. 100 Metern links auf den Schulparkplatz

Über die B1 aus Bochum kommend auf die Wittekindstr. Richtung Hombruch, geht über in den Krückenweg, dann on die Straße Am Beilstück, große Ampelkreuzung links auf die Stockumer Straße...weiter siehe oben..

Über die B1 aus Unna kommend auf die B 54 Richtung Hombruch/Brünninghausen, Ausfahrt Rombergpark, rechts auf Straße Am Rombergpark, über die Kreuzung geradeaus geht in die Stockumer Straße über, nach ca. 200 Metern an der Ampel links in die Straße Am Hombruchsfield, nach ca. hundert Metern links auf den Schulparkplatz



Wettkampffregeln/- Bestimmungen Kick-Boxen im NWTV e.V.



§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich

- a) Satzung und Veranstaltungsordnung als Grundlage
- b) Kick-Box-Turniere als Verbandsveranstaltung
- c) Inhalt einer Turnier/Wettkampf-Ausschreibung
- d) Disziplinen, Klassen
- e) Kampfdisziplinen von Semikontakt zum Vollkontakt

§ 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)

- a) Startberechtigung Kämpfer/Starter
- b) Betreuer
- c) Das Kampfgericht
- d) Organisationsteam/Veranstaltungsteam

§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung

- a) Altersklassen
- b) Leistungsklassen
- c) Listenführung

§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung

- a) Akteure
- b) Schutzausrüstung
- c) Fläche / Ring

§ 05 Ablauf Kampf (ggf. variierend nach SK, LK, VK, K 1)

- a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile und Wertung bei SK und LK (Trefferkontakt)
- b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK und Maßregelungen
- c) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele
- d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in Englisch)
- e) Kampfanscheidungen
- f) Proteste

§ 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK; LK; VK, K 1 und Listenführung

- a) Semikontakt (SK)
- b) Leichtkontakt (LK)
- c) Vollkontakt (VK und K1-Regeln)

§ 7 Vollkontakt (VK mit und ohne Lowkicks sowie K1-Regeln)

- a) – g) besondere Regelungen für Vollkontakt

§ 8 Formen (folgt später)

§ 9 Partnertechniken, SV (folgt später)

§ 10 Show (folgt später)

Anhang

- a) Hallenplan (folgt später)
- b) Zeichen und Gesten der Kampfrichter (folgt später)
- c) Musterformulare (Startkarten, Kampflisten)

§ 01 Grundlagen und Geltungsbereich

a) Auf der Grundlage **der Satzung und der Veranstaltungsordnung** des NWTV gelten diese (Wett-)Kampfbregeln für Kick-Box-Turniere/Wettkämpfe innerhalb des Verbandes. Mit der Anmeldung bzw. dem Besuch/ der Teilnahme an einem Wettkampf unterwirft sich der Verein sowie die einzelnen Personen diesen Regeln.

b) Wenn **Kick-Box-Turniere als Verbandsveranstaltungen** durchgeführt werden sollen, muss mindestens acht Wochen vor dem Termin die Zustimmung des Vorstandes eingeholt werden und das Turnier mindestens sechs Wochen vorher im Verband ausgeschrieben sein.

c) **Die Ausschreibung** soll mindestens die folgenden Angaben/Hinweise enthalten:

- Art des Wettkampfes (Vollkontakt / Leichtkontakt/Semikontakt)
- Ort und Zeitpunkt
- Veranstalter, Ausrichter und Turnierleitung
- Angaben der Gewichts- und Kampfklassen
- Teilnahmeberechtigung
- Wiegetermine und Passkontrolle
- Zeitplan der Veranstaltung
- Startgebühren und Eintrittspreise
- Meldeschluss und Meldestelle
- gegebenenfalls Unterkunftsmöglichkeiten
- Haftung
- Beschreibung des Anreiseweges
- Information zur Meldung der Kampfrichter
- Ehrenpreise
- Modus der Listenführung

d) Kick-Box-Wettkämpfe werden in **verschiedenen Disziplinen/Klassen** abgehalten:

- **Formen** (Einzel-, Synchron- und Team-Formen, Waffenformen, Musikformen)
(Einzelformen werden in Klassisch Hart und Weich sowie freie unterschieden)
(Synchron bedeutet alle Bewegungen synchron ohne versetzte Abschnitte)
(Team bedeutet, dass versetzte Abschnitte, Choreografien möglich sind)
- **Selbstverteidigung** (Traditionelle SV, keine Show-SV) als Partnerübung
- **Show** (Einzel-Show, Partner-Show, Team-Show) ggf. mit Musik
- **Semikontakt-Kampf (SK)**
Das ist der Wettkampf, bei dem nach jeder wertbaren Aktion/Treffer der Kampf zum Auszählen der Punktrichterstimmen unterbrochen wird. Die Kämpfer gehen nach der Unterbrechung unverzüglich an den Ausgangspunkt in der Mattenmitte zurück. Dort wird nach der Wertung/Sanktion oder Nichtwertung der Kampf weitergeführt/wieder freigegeben. Körper K.O. mit regulärer Aktion möglich.
- **Leichtkontakt-Kampf (LK)**
Das ist der Wettkampf, in dem über die vorgegebene Zeitdistanz mit leichten akzentuierten Kontakten, etwa wie im Sparring oder Übungskampf, durchgekämpft wird.

Jeder mit einer regulären Technik bzw. Angriffsteil erzielte Treffer (Kontakt an einer erlaubten Körperpartie) wird von den Punktrichtern gezählt während der Kampf weiterläuft. Körper K.O. mit einer regulären Technik ist zulässig. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.

- **Vollkontakt-Kampf (VK) in der Regel ohne Lowkicks**

Das ist der Wettkampf mit vollem Einsatz der erlaubten Techniken. Gewertet wird nach Punkten pro Runde wie beim Boxen, aber auch ein Sieg durch K.O. mit einer regulären Aktion ist möglich.

Unterbrochen wird nur durch den Mattenleiter/Kampfleiter (der selbst nicht mitpunktet) bei Regelverstößen und anderen Ausnahmefällen. Der Kampf wird an der Stelle/Position der Unterbrechung weitergeführt/wieder freigegeben.

- **K 1 (Vollkontakt mit Low-Kicks, Knie**, ohne Ellenbogen, ohne Knie zum Kopf) Kampf in Anlehnung an die bekannten K 1 Regeln, wobei keine Ellenbogen zum Angriff eingesetzt werden dürfen und mit dem Knie nicht oberhalb der Schulter attackiert werden darf.

e) Die **Kampfdisziplinen entwickeln sich von Semikontakt zum Vollkontakt**. Ein Sportler bekommt so die Möglichkeit, eine ihm gemäße Kampfform zu finden bzw. schrittweise in härtere Kampfformen hinein zu wachsen. Dementsprechend werden die möglichen Aktionen vom Semikontakt ausgehend schrittweise erweitert bis hin zum Vollkontakt.

Aus den vielen Disziplinen, besonders bei Mehrroundenkämpfen, ergeben sich unterschiedliche Wertungssysteme. Als Wertungen sind möglich:

Trefferpunkte

1, 2 oder 3 Treffer-Punkte für eine reguläre Technik (SK und LK)

Wertungspunkte

maximal 10 Wertungs-Punkte pro Runde (VK)

Runden-Siegpunkte (nur bei Mehrroundenkämpfen im LK)

gewonnene Runde 2, unentschiedene Runde 1, verlorene Runde 0 Punkte
ermittelt aus den meisten Trefferpunkten pro Runde

Punktrichter-Siegpunkte (nur bei Mehrroundenkämpfen VK und K 1)

Kämpfer gewonnen 2, Unentschieden jeder Kämpfer 1, Kämpfer verloren 0 Punkte
ermittelt aus der Summe der Wertungspunkte aller drei Runden pro Punktrichter
(z.B. Punktrichter 1 notiert Sieg mit 30 : 27 Punkten nach drei Runden Rot, so daß dann für Rot 2 Siegpunkte notiert werden, zwei weitere Punktrichter haben jeweils unentschieden mit 29 : 29 gewertet, so dass jeder noch mal von jedem Punktrichter einen Punkt erhält. Dann gewinnt Rot mit 4 : 2 Punktrichter-Siegpunkten, nämlich 2 für den Sieg und 2 für die beiden Unentschieden).

Kampf-Siegpunkte (bei Jeder gegen Jeden)

Gewonnener Kampf 2, unentschiedener Kampf 1, verlorener Kampf 0 Punkte

§ 02 Teilnehmer, Betreuer und Offizielle (Turnierorganisation)

a) Startberechtigt ist jeder **Kämpfer/Starter**, der einen gültigen Sportpass (in Ausnahmefällen ohne NWTV-Verbandspass) mit sportärztlichem Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt. Es ist auch möglich, durch einen Arzt vor Ort die Starterlaubnis zu bekommen.

In Ausnahmefällen (nur bei Semikontakt und den sonstigen Disziplinen ohne Kampf) kann der Kämpfer bzw. seine Erziehungsberechtigten bzw. die anmeldenden Betreuer eine schriftliche Erklärung darüber abgeben, dass keine medizinischen Bedenken gegen einen Turnierstart bekannt sind.

b) **Die Vereinsleiter/anmeldenden Betreuer** geben mit der Anmeldung Gewähr dafür, dass ihnen für alle Kämpfer unter 18 Jahren eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Turnierteilnahme vorliegt bzw. sie sich deren Einverständnis versichert haben.

Jeder Kämpfer soll durch einen Verein/Klub angemeldet sein und muss mindestens einen, maximal 2 Betreuer in Sportkleidung (und Hallenschuhe) mit Handtuch haben. Der Betreuer sitzt an der Kampffläche und ist berechtigt, seinen Kämpfer in der Pause zu beraten und zu betreuen. Er darf den Kampf aufgeben und Protest einreichen. Dem Betreuer ist es nicht gestattet, seinen Kämpfer während des Kampfes durch laute Zurufe anzufeuern. Er darf ihn nur durch Weisungen unterstützen.

Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen/belästigen könnte. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Kampfleiter kann auch der Kämpfer eines Betreuers mit Verwarnungen, Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden. Betreuer können bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen werden.

c) **Das Kampfgericht** (dunkle Hose, einheitliches Hemd/T-Shirt) besteht aus:

- Kampfleiter, Mattenleiter, Ringrichter
Leitet das Geschehen auf und an der Matte/Fläche (punktet selbst nur bei SK)
- Hauptkampfrichter/Kampfrichterkoordinator
Leitet das Turnier insgesamt an/auf mehreren Matten/Flächen (Protestinstanz)
- zwei bis vier Seitenkampfrichter, Punktrichter
geben Punkte/Wertungen und bewegen sich am Rand der Fläche/Matte
- drei bis fünf Wertungsrichtern bei den anderen Disziplinen
Geben auf ein Signal alle gleichzeitig eine Wertung z.B. mit Punktetafeln oder Fahnen/Handzeichen (eine Person davon koordiniert die Wertungsabgabe)

Das **erweiterte Kampfgericht** besteht aus:

- Zeitnehmer
Gibt Anfang und Ende der Kampfzeit durch Signal an und agiert ansonsten nur auf direkte Anweisung/Zeichen des Kampfleiters (Zeit Stopp nur bei T=Time out)
- Listenführer
Trägt Wertungen und Ergebnisse in die Kampflisten ein (Schlägt bei SK nur auf Zeichen bzw. Anweisung des Kampfleiters die Punkte/Verwarnungen/Minuspunkte auf der Tafel um)
- Ringsprecher/Kommentator
gibt Hinweise für die Zuschauer, ruft Sportler auf, macht Orga-Durchsagen

d) Zum **Organisationsteam/Veranstaltungsteam** gehören ggf. darüber hinaus:

- Sanitäter und/oder Ringarzt
- Ordnungsdienst bzw. Einlasspersonal (ggf. mit Kasse)
- Veranstaltervertreter
- Ausrichtervertreter
- Hausmeister bzw. Hallentechniker
- Halleneigentümer bzw. sein Vertreter
- Verkaufs- und Verpflegungsstandpersonal

§ 03 Wettkampfklassen und Listenführung

a) **Altersklassen (in der Regel getrennt nach männlich und weiblich)**

- **D-Jugend (6 – 8 Jahre)** Kinder (ggf. nach Graduierung unterteilen)
nur Semikontakt-Kampf -20, -24, -28, -32, -36, -40, -44, +44 KG
oder nach Größe -110, -120, -130, -140, -150, +150
- **C-Jugend (9 – 11 Jahre)** Schüler (ggf. nach Graduierung unterteilen)
Semi-/ und Leichtkontakt-Kampf -28, -32, -36, -40, -44, -48, -52, +52 KG
oder nach Größe -120, -130, -140, -150, -160, +160
- **B-Jugend (12 – 14 Jahre)** Jugend (ggf. nach Graduierung unterteilen)
nur SK und LK -36, -40, -44, -48, -52, -56, -60, +60 KG (Frauen gleich)
- **A-Jugend (15 – 17 Jahre) Junioren** (ggf. nach Graduierung unterteilen)
SK, LK -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 KG (Frauen ab 45/+75)
VK und K1 -48, -52, -56, -60, -64, -68, -72, -76, -80, -84, -88, +88 KG
- **Senioren ab 18 Jahre (Erwachsene)**, ggf. nach Graduierung unterteilen)
SK und LK -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90 KG (Frauen -50, -55/+85)
VK und K1 -51, -54, -57, -60, -64, -67, -71, -75, -81, -86, -91, +91 KG
- **Oldies in der Regel ab 35 Jahre** (ggf. nach Graduierung unterteilen)
freie Einteilung nach Meldungen

b) **Leistungsklassen** (nach Graduierungen oder nach Anzahl gewonnener Kämpfe)
Graduierungen und gewonnene Kämpfe anderer Verbände werden berücksichtigt

- Gelbgurte und Orangegurte
- Grüngurte und Blaugurte
- Braungurte und Danträger

Rundenzahl/-Zeit VK + K 1 (LK/SK immer eine Runde 2 Min, ab A Jugend 3 Min.):

- D-Klasse 0 – 5 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 1 x 3 Minuten
- C-Klasse 6 – 12 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 2 x 2 Minuten
- B-Klasse 13 – 19 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 3 x 2 Minuten
- A-Klasse ab 20 gewonnene Kämpfe (Passeintragung) Kampfzeit 5 x 2 Minuten

Mehrere Runden sind bei Turnieren nur möglich für maximal 4 Kämpfer einer Klasse. Das bedeutet, dass **bei mehr Kämpfern in einer Klasse die Vorrunde nur aus Einrundenkämpfen** (die dann immer 3 Minuten dauern) besteht und erst ab 4 bzw. 3 Personen (Endrunde) mehr Runden (maximal 3) möglich sind. Mehr als drei Runden sind nur bei Galas mit festen Kampfpaarungen vorgesehen.

c) Listenführung

(unterliegt dem Veranstalter/KR-Koordinator/HKR, an der Fläche dem Kampfleiter)
Formenwettbewerbe werden wie Kampfpaarungen im direkten Vergleich ausgetragen.
Die Sportler tragen zur Unterscheidung rote und blaue oder rote und weiße
Kennzeichnungen genauso wie die entsprechenden Wertungsfahnen.

Grundsätzlich wird nach **dem KO-System vorgegangen (wer verliert, scheidet aus)**, wobei es Varianten geben kann (Trostrunde o.ä.).

- 2 Akteure treten direkt als Endausscheidung gegeneinander an
- 3 Akteure treten jeder gegen jeden gegeneinander an (drei Durchgänge)
- 4 Akteure werden in zwei Paaren gegeneinander gesetzt (Halbfinale, Finale)

Ab 5 Akteuren werden die Listen (außer beim „Amerikanischen System) so geführt, dass durch Freilosvergabe in der ersten Runde danach immer eine Zahl von Akteuren folgt, die jeweils durch 4 teilbar ist. Der dritte Platz wird in der Regel nicht ausgetragen (es gibt dann zwei dritte Plätze).

Akteure des gleichen Vereins/Klubs werden am Anfang möglichst weit auseinander geschrieben. Freilose werden ausgelost.

§ 04 Starter/Kämpfer und Ausrüstung/Ausstattung

Die Akteure, die Ausrüstung und die Ausstattung vor Ort (Fläche, Ring u.ä.) werden hier allgemein umrissen und können variieren.

a) Akteure sollen in vorgeschriebener/zugelassener Kleidung und Ausrüstung an der Fläche/Ring erscheinen. Bei Mängeln bekommen sie zwei Minuten Zeit, sie zu beheben bzw. die Ausrüstung zu tauschen. Es besteht in Ausnahmefällen (z.B. am Anfang eines Wettbewerbes) auch die Möglichkeit, die Startreihenfolge zu ändern.

Die Akteure sollen keine Ausrüstung/Kleidung tragen, die Unfallgefahren bergen bzw. von ihnen selbst sollen keine Unfall-/Verletzungsgefahren ausgehen (Schmuck, Knöpfe, Metallschnallen, Spangen, kaputte Ausrüstung, zu harte bzw. zu weiche Safeties, u.ä.).

b) Schutzausrüstung (Pflicht) der Kämpfer (Ausnahmen, Freiwilligkeit ist vermerkt)

- Tiefschutz für Männer (Frauen freiwillig) unter der Kleidung
- Handschutz 10 – 12 Unzen
(Hände ganz drin, Daumen/Finger nicht sichtbar, keine Schnürung)
- Fußschutz (Fuß außer Sohle vollständig bedeckt, keine Zehen v. oben sichtbar)
- Schienbeinschoner LK, freiwillig bei SK (weiches Material),
in der Regel nicht bei VK mit Lowkicks und K1-Regeln (ggf. ja bei Nachwuchs)
- Kopfschutz Pflicht D bis B Jugend ohne harte Teile, Schnallen, Ösen (Sehen, Hören möglich)
- Zahnschutz bei Lk, VK und K 1 (bei SK freiwillig)
- Brustschutz bei Frauen freiwillig
- Handbandagen nur bei VK und K 1 ohne Hartmacher, drei Windungen/Lagen
(ansonsten außerhalb des VK nur mit Attest)

c) Kampffläche/Ring

- Aktionsfläche/Kampffläche muss deutlich z.B. durch Abkleben gekennzeichnet sein. Die Größe ist mindestens 6 x 6 (5 x 5 für Kinder) bis max. 10 x 10 Meter (möglich sind auch Steckmatten) jeweils mit einer Sicherheitszone umgeben.

- VK und K 1 sollen in einem Boxring (möglichst normgerecht) mindestens 5 x 5 bis 6 x 6 Meter ausgetragen werden
- Genaue Aufteilung der Halle und Bestückung der Aktionsflächen (siehe Anhang)

§ 05 Ablauf Kampf (ggf. variierend nach SK, LK, VK, K 1)

a) Erlaubte Techniken/Aktionen/Teile, Wertung SK + LK (VK und K1 weiter unten)

- jab (vordere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt
- punch (hintere Hand als Gerade oder Variante) immer 1 Punkt
- Hook (Haken an Kopf/Körper aufwärts oder seitlich) kontrolliert immer 1 Punkt
- Backfist (von vorn, seitlich, aus einer Drehung) kontrolliert, Rückbewegung 1 P.
- Frontkick (Ballen/Spann/Ferse) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Sidekick (Fußsohle, Ferse, Fußkante) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Roundhousekick (Fußballen, Spann) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Hookkick (Ferse, Hacke, Fußsohle, Fußballen) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Crescentkick (Fußkante innen/außen, Spann, Fußsohle) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Axekick (Fußsohle, Fußballen, Ferse, Hacke) 1 P. Körper, 2 P. Kopf
- Spinning/Turning Kick (verschiedene wie oben genannt) 1 P Körper. 2 P. Kopf
- Jumpkick (die verschiedenen wie oben genannt) 2 Punkte Körper, 3 Punkte Kopf
- Fußfeger nur stehend eigene(r) Fußschutz/Sohle am Fußschutz des Gegners 1 Punkt (keine Folgetechnik erlaubt)
- Fußfeger/Beinfeger im K 1 sind auch mit Schienbein am Bein möglich
- Bei VK darf auch mit unterem Schienbein getroffen werden
- Bei K 1 darf auch mit Schienbein und Knie (nicht am Hals/Kopf) getroffen werden

b) nicht erlaubte Aktionen und Sanktion bei SK und LK (VK und K1 weiter unten)

- Unerlaubtes Angriffsteil (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubtes Angriffsziel (mindestens Verwarnung)
- Unerlaubte Technik (mindestens Verwarnung)
- Sprechen (mindestens Ermahnung erstes Mal dann Verwarnung)
- Zu harter Kontakt (mindestens Verwarnung)
- Klammern (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Schubsen, Schieben (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Vermeiden durch Abducken unter Beckenlinie, Wegdrehen, Weglaufen u.ä. (mindestens Ermahnung erstes Mal, dann Verwarnung)
- Verlassen der Kampffläche mit mehr als einem Bein (Verwarnung)
Mit einem Bein außerhalb kann derjenige selbst keinen mehr Punkt machen.
- Hinfallen; ein anderes Körperteil außer der Füße berührt den Boden. (mindestens Verwarnung) außer bei regelwidriger Aktion durch Gegner
- Angriff nach Trennkommando,
- KR Ignorieren (mindestens Verwarnung)
- Unsportliche Gesten, Meckern, KR Kommandos ignorieren, Gruß bzw. Shake Hands nach der Kampferöffnung bzw. vor dem Stopp (mind. Ermahnung)
- Kopfstoß, Schulterstoß, Kniestoß, Beißen, Werfen u.ä. (mindestens Verwarnung)
- Angriff auf einen strauchelnden bzw. hingefallenen Gegner (mind. Verwarnung)
- Sich selbst hinwerfen (z.B. für Fußfeger), fallen lassen (mindestens Verwarnung)

Maßregelungen bei SK und LK (VK und K 1 gesondert weiter unten erläutert)

(ausgesprochen durch Kampfleiter ggf. nach Absprache mit Punktrichtern, Hauptkampfleiter/Koordinator und in letzter Instanz Veranstalter bzw. Vertreter): Es gibt Ermahnung, direkte/indirekte Verwarnung, direkter/indirekter Minuspunkt (immer als Pluspunkt für den Gegner), Verlust des Kampfes (mit den Pluspunkten zum Zeitpunkt des Abbruchs), Disqualifikation für den laufenden Wettbewerb (Verlust der möglichen Platzierung), Turnierverweis (Tribüne, Zuschauer), Hallenverweis.

Die **Zweite Ermahnung** für den gleichen Verstoß führt zu einer Verwarnung.

Die **dritte Verwarnung** (in einer Runde), egal wofür, führt zu einem Minuspunkt (wird immer dem Gegner als Pluspunkt zugeschlagen).

Bei gleicher Trefferpunktezahl (also Unentschieden) verliert der Kämpfer mit den meisten Verwarnungen den Kampf bzw. die Runde (gilt nur für SK und LK).

Der **dritte Minuspunkt** (in einer Runde), egal wofür, führt zum Verlust und Ende des Kampfes bzw. der Runde.

Die weiteren Maßregelungen werden im Einzelfall abgewogen.

Maßregelungen bei VK sind weiter unten beschrieben

c) erlaubte/nicht erlaubte Angriffsziele

- Erlaubt sind Angriffe zum Körper vorn und seitlich bis zur Beckenlinie/Bauchnabellinie sowie zum Kopf vorn und seitlich sowie der Hals nur seitlich
- Nicht erlaubt sind Treffer ausschließlich auf der Schädeldecke, am Hals vorn zum Kehlkopf, ausschließlich am Rücken (Nieren, Wirbelsäule), ausschließlich unterhalb der Beckenlinie(Bauchnabellinie)
- Bei VK mit Lowkicks dürfen auch die Oberschenkel (nur außen) nicht die Wade angegriffen werden (nicht die Gelenke), nicht der Unterleib („groin area“) jedoch nur mit Front-, Crescent und Roundhousekick (kein Sidekick, Drehkicks u.ä.)
- Bei K 1 dürfen auch die Innenseiten der Beine angegriffen werden jedoch nicht die „groin area“ (Unterleib und Geschlechtsteile), nicht die Gelenke

d) Kampfverlauf und Kommandos (in Deutsch bzw. international in Englisch)

Kommandos:

- line up (aufstellen)
- turn (drehen)
- shake hands (begrüßen)
- round one, two, three (1., 2., 3. Runde)
- fight (kämpft)
- stop (halt)
- break (unterbrechen und ein Schritt zurück dann sofort weiter)
- one, two, three points (1, 2, 3 Pluspunkte)
- warning (Verwarnung)
- minus (Minuspunkt als Pluspunkt für den Gegner)
- lost fight (Kampf als verloren gewertet)
- winner (Gewinner), dann wird der Arm des Siegers hochgehoben

e) Kampfentscheidungen

- Sieg durch höhere Trefferpunktezahl (Gesamtzahl der Punkte im SK)
- Sieg durch Rundengewinne (KR Mehrheit pro Runde, mehr Rundengewinne)
- Sieg durch Rundenwertungen (Gesamtzahl der Rundenpunkte pro KR)
- Sieg durch weniger Verwarnungen (nur bei SK und LK)
- Sieg durch Kampf für den Gegner als verloren erklärt („Disqualifikation“)
- Sieg durch technischen KO (Gegner ist kampfunfähig durch reguläre Aktion)
- Sieg durch KO (Niederschlag, Ohnmacht nach regulärer Aktion) zählen bis 10
- Sieg nach dreimaligem Anzählen in Folge einer regulären Aktion
- Sieg durch Abbruch des Kampfes RSC – Referee Stopps Contest
- Sieg durch Nichtantritt des Gegners
- Sieg durch Kampfleiterentscheid (bei Unentschieden in LK und VK)
- Abbruch ohne Entscheidung (höhere Gewalt u.ä.)
- Abbruch wegen Verletzung

Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden: wer die Verletzung verursacht hat, ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde, ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde, ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Aktion (in diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners), ob es sich um eine Eigenverletzung handelt (in diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären).

Ist eine Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte oder verbotene Technik verursacht worden und kann der Verletzte den Kampf nicht sofort weiterführen, so ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.

Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitätsteam zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt

- Unentschieden (bleibt bei Mehrroundenkämpfen, und bei jeder gegen jeden)
Die Kämpfer haben die gleiche Punktzahl in SK und bei LK in Einroundenkämpfen (bei SK und LK auch die gleiche Verwarnungszahl), die gleiche Anzahl (bzw. Summe-Wertungspunkte) gewonnener/unentschiedener Runden nach Kampfrichter Trefferpunktwerungen bei LK, die gleiche Anzahl gewonnener/unentschiedener Runden nach Summe der Rundenwertungen der einzelnen Punktrichter (maximal 10 Punkte pro Runde) der KR bei VK und K1.

f) Proteste

Protest kann nur vom Betreuer des Kämpfers und unverzüglich (unmittelbar nach der beanstandeten Entscheidung) beim Kampfleiter, bzw. wenn keine endgültige Entscheidung gefunden wird, beim Hauptkampfrichter (dann unbedingt nach kurzer Aussprache schriftlich) eingereicht werden.

Die Entscheidung über den Protest trifft zunächst das Kampfgericht an der Matte mehrheitlich und in letzter Instanz (z.B. bei Regelunklarheiten) der Hauptkampfrichter/Veranstalter.

g) Besonderheiten bei VK und K 1 im Vergleich zu SK und LK

Während in SK (in allen Runden) und LK (pro Runde) nur tatsächliche Trefferpunkte fortlaufend addiert werden, gibt es bei VK und K 1 Runden-Wertungen wie beim Boxen. Für eine gleichwertige Runde erhält jeder Kämpfer 10 Wertungs-Punkte, für eine insgesamt gewonnene Runde erhält ein Kämpfer 10 und der unterlegene 9 Wertungs-Punkte, bei einem Niederschlag oder großer Überlegenheit erhält der bessere 10 und der unterlegene 8 Wertungs-Punkte. Bei mehrfachen Niederschlägen ist eine 10 zu 7 Wertung möglich (größere Leistungsunterschiede führen in der Regel zu einem Abbruch durch den Ringrichter wegen Überlegenheit (RSC).

Es gewinnt derjenige, der aus den Runden insgesamt die meisten Punkte (nicht Treffer-Punkte sondern Wertungspunkte) pro Kampfrichter gesammelt hat (die Wertungspunkte aller Runden pro Kampfrichter werden addiert) und von der Mehrheit der KR zum Sieger erklärt wurde.

Bei Semikontakt werden die Trefferpunkte aller Runden addiert, so dass derjenige gewinnt, der in der Summe die meisten Trefferpunkte gesammelt hat.

Bei Leichtkontakt gewinnt derjenige mit den meisten Rundensiegen (Rundensiegepunkten), die über die meisten Trefferpunkte pro Kampfrichter einer Runde ermittelt werden (jede Runde wird wie ein eigener Kampf behandelt).

§ 6 Wertungen, Ermittlung des Siegers in SK; LK; VK, K 1 und Listenführung

a) Im Semikontakt wird für jede Entscheidung (direkte Verwarnung, direkter Minuspunkt, Pluspunkt) eine **Einigung/Mehrheitsentscheidung** der Punktrichter unter Leitung und Einbeziehung der Stimme des Kampfleiters (insgesamt mindestens drei, maximal fünf Kampfrichter) ermittelt. Diese werden unmittelbar nach der Entscheidungsfindung offen/deutlich bekanntgegeben und offen an einer Wertungs-/Punktetafel für jeden Kämpfer umgeklappt/angezeigt. Aus diesen Anzeigen wird dann am Ende des Kampfes der Sieger festgestellt. Die Anzeige bleibt offen und soll nicht durch Zurückklappen vor der endgültigen Bekanntgabe des Siegers bzw. vor Beginn des nächsten Kampfes verändert werden (mögliche Proteste, die unverzüglich erfolgen sollen, müssen abgewartet werden). Bei mehreren Runden bleiben die Wertungen. Das bedeutet, dass **alle Verwarnungen, Punkte und Minuspunkte getrennt und fortlaufend angezeigt werden** (Ermahnungen werden nicht notiert). Am Ende des Kampfes wird dann das Punkteergebnis durch Zuzählen der Minuspunkte beim Gegner und Zusammen-/Verrechnen von Verwarnungen zu Minuspunkten (die dann auch dem Gegner als Pluspunkte zugezählt werden) ermittelt und auf den Listen notiert (ohne die Punktetafeln zu verändern) sowie bei der offenen Bekanntgabe des Siegers mit angegeben: z.B. Sieger Rot mit 8 : 5 Punkten. Hier ist, bevor die Tafeln zurückgeklappt werden die letzte Möglichkeit, die Berechnung des Ergebnisses zu bemängeln und ggf. ändern zu lassen. Bei Unentschieden wird ohne Pause ein Minute verlängert. Bei einem weiteren Unentschieden wird bis zum ersten Punkt gekämpft.

Der Sieger geht zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Wenn der nächste Kampf beginnt, und die Tafeln zurückgeklappt sind ist in der Regel keine Reklamation mehr möglich..

In der Kampfliste wird dann neben jedem Kämpfer die bekanntgegebene, endgültige Punktezahl hingeschrieben und der Sieger in der Liste eine Runde weiter eingetragen.

Amerikanisches System bei zu vielen Teilnehmern/Zeitmangel:

In Ausnahmefällen, bei großen Semikontaktturnieren, oder wenn zu viele Teilnehmer da sind, lässt sich das Verfahren mit dem „amerikanischen System“ beschleunigen. Dabei werden alle Startkarten auf den Tisch gelegt und zufällig immer zwei gezogen, die gegeneinander kämpfen. Die Karte des Verlierers wird durchgekreuzt/abgelegt, die des Gewinners behalten. Falls eine Karte übrig bleibt (ungerade Zahl), ist das ein Freilos und sie wird mit in die nächste Runde genommen (dort bestreitet dieser Kämpfer sofort

den ersten Kampf). Das Verfahren wird in den weiteren Runden genauso fortgeführt, bis vier oder drei Karten übrig sind (bei drei jeder gegen jeden, bei vier Halbfinale und Finale). Pro Kämpfer in einem Wettbewerb nur ein Freilos (ggf. neu losen/ziehen).

b) Im **Leichtkontakt drückt/notiert jeder Punktrichter** (drei jeweils an den Längsseiten oder vier in den Ecken der Fläche) **die Trefferpunkte unmittelbar während der Kampf weiterläuft**. Verwarnungen und Minuspunkte, die der Mattenleiter nach kurzer Kampfunterbrechung eigenständig vergibt, werden auf einer Wertungstafel (wie bei SK) offen angezeigt.

Am Ende des Kampfes wird anhand der Anzeigetafel ermittelt wie viel Verwarnungen und Minuspunkte zu verrechnen sind. Diese muss jeder Punktrichter auf seinem Zettel beim Gegner als Pluspunkte gesondert vermerken. Danach zeigt jeder Punktrichter auf Kommando per Handzeichen auf den Sieger (derjenige mit den meisten Trefferpunkten nach Gegenrechnung der Verwarnungen und Minuspunkte). Bei Unentschieden wird der Kampf ohne Pause eine Minute verlängert (außer bei Mehrroundenkämpfen). Anschließend, wenn der Sieger ermittelt und angezeigt wurde (unter Bekanntgabe des Ergebnisses z.B. einstimmig oder mit 2 : 1 Richterstimmen) geht der siegreiche Kämpfer zum Kampfgericht und gibt zur Sicherheit seinen Namen bzw. seine Startnummer an. Danach werden die Wertungen jedes Punktrichters eingesammelt und kurz am Kampfrichtertisch überprüft sowie in der Kampfliste das bekanntgegebene Ergebnis vermerkt und der Sieger eine Runde weiter geschrieben.

Bei Einrunden-Kämpfen kann ggf. das „Amerikanische System“ angewendet werden.

Bei **Mehrrunden-Kämpfen im LK wird nach jeder Runde der Sieger wie bei Einrunden-Kämpfen ermittelt und bekanntgegeben** (Unentschieden ist möglich). Verwarnungen, Minuspunkte werden nach jeder Runde (nach erfolgter Verrechnung) gestrichen (die Tafeln zurückgeklappt, auch wenn einzelne Verwarnungen noch nicht verrechnet werden konnten bzw. Verwarnungen können den Rundensieg entscheiden). Ein Sieg bringt 2 Runden-Siegpunkte, ein Unentschieden einen Runden-Siegpunkt, eine verlorene Runde keinen Runden-Siegpunkt. Die Wertungspunkte pro Runde werden addiert und ergeben so den Sieger. Bei Unentschieden werden die Unterbewertungen (die Summe aller Trefferpunkte der Runden) einbezogen. Ist danach immer noch unentschieden, gibt der Mattenleiter/Kampfleiter den Ausschlag (er muss sich dann für einen Sieger entscheiden).

c) Im **Vollkontakt (dazu zählt VK mit und ohne Lowkicks sowie K1-Regeln) wird der Sieger ähnlich wie beim Boxen ermittelt** (s.o.). Jeder Punktrichter (drei jeweils an den Längsseiten oder vier in den Ecken der Fläche) gibt nach jeder Runde eine Wertung ab, die sofort eingesammelt wird (z.B. 10 : 9). Am Ende aller Runden werden alle Wertungen eines Punktrichtern pro Kämpfer addiert (z.B. nach drei Runden 30 : 27). Pro Kampfgericht wird so eine Gesamt-Wertung für einen Kämpfer für alle Runden ermittelt und danach Punktrichter-Siegpunkte vergeben, nämlich zwei als Sieger, einen bei Unentschieden und null bei verloren (als Ergebnis der Gesamtrundenauswertung pro Punktrichter).

Das Kampfergebnis ermittelt sich aus der Summe der Punktrichter-Siegpunkte aller Punktrichter pro Kämpfer. Sollte dies unentschieden sein, wird die Unterbewertung einbezogen (die Summe aller Wertungspunkte aller Punktrichter pro Kämpfer verglichen). Falls danach immer noch Unentschieden ist, gibt der Mattenleiter/Ringrichter den Ausschlag (er muss dann einen Sieger bestimmen). Maßregelungen im VK werden vom Mattenleiter/Ringrichter direkt ausgesprochen. Er kann ermahnen (wird nicht angezeigt oder notiert), verwarnen (werden notiert bzw. angezeigt haben aber allein keine kampfbestimmende Wirkung) und schließlich (nach

Ermessen, z.B. ab 3 Verwarnungen für das gleiche gravierende Vergehen) einen Punktabzug aussprechen. Bei Punktabzug muss jeder Punktrichter auf seinem Wertungszettel einen Wertungspunkt abziehen (was bei den häufig engen Entscheidungen wie z.B. 10 : 9 schon gravierend ist).

§ 7 Vollkontakt (VK und K1 – Regeln)

a) VK (nur lange Hosen) und K 1 (nur kurze Hosen) wird mit freiem Oberkörper in der Regel in einem Boxring (normgerecht wie beim Boxen) gekämpft (keine Budogürtel).

b) Die Wertungspunkte (maximal 10) kommen zustande durch Treffer (klare Treffer oder Wirkungstreffer) und im Zweifelsfalle unter Hinzuziehung sogenannter Hilfspunkte (einfache, leichte Treffer) sowie den Gesamteindruck (bessere Technik, Taktik, Kondition, Überlegenheit im Infight, gute Verteidigung/Vermeidung, sauberes Kämpfen usw.).

c) Bei Wirkungstreffern kann ein Kämpfer vom Kampfleiter angezählt werden (das führt automatisch zu einem Wertungspunktabzug). Der Kämpfer muss vor Ablauf von 10 Sekunden (pro Sekunde ein Zähler) seine Kampfbereitschaft durch Heben der Fäuste vor Brust/Kopf signalisieren (also spätestens bei 9). Im Zweifelsfall wird er mit 10 ausgezählt und hat den Kampf durch TKO verloren. Bei Ohnmacht oder Kampfunfähigkeit wird der Kämpfer ausgezählt und hat dann durch KO verloren.

Vor dem Anzählen wird der Kampf unterbrochen und der Verursacher in die neutrale Ecke geschickt. Das Anzählen wird unterbrochen, wenn der Verursacher nicht in der neutralen Ecke steht. Beim Rundenende während des Anzählens wird ggf. weitergezählt; erst danach beginnt die vollständige Ringpause

Fällt ein Kämpfer aus dem Ring (außer durch eine Regelwidrigkeit) wird er angezählt und muss rechtzeitig vor 10 wieder kampfbereit im Ring stehen.

d) Bei einer Kampfunterbrechung (Kommando „break“) müssen sich die Kämpfer trennen und jeder einen Schritt zurückgehen. Beim Kommando „fight“ geht der Kampf weiter.

e) der Verlust oder Ausspucken des Mundschutzes führt zu einer Verwarnung und beim dritten und weiteren Mal während des gesamten Kampfes zum Anzählen bis 9. Sonstiger Verdacht auf Zeitschinden (Verletzung vortäuschen, Schutzausrüstung zurechtrücken, auffälliges Klammern und Halten usw.) führt nach Ermessen des Kampfleiters zu Verwarnungen desjenigen, der angefangen hat und bei fortgesetzten Verstößen zum Punktabzug.

f) Infight soll nur unterbunden werden, wenn Regelverstöße (Klammern u.ä.) aufkommen oder der Kampf zum Stillstand kommt.

g) Der Ablauf der Kampfzeit wird durch ein deutliches Signal plus den Ruf „Zeit“ vom Kampfrichtertisch aus angezeigt (10 Sekunden vorher erfolgt bereits eine Ankündigung des Kampfes durch Klopfen auf den Tisch). Die Kämpfer müssen dann sofort die Kampfhandlungen einstellen und sich trennen (der Kampfleiter muss unverzüglich zusätzlich das Trennkommando geben).

Anhang