

Allgemeine Regeln

Dieses Regelwerk basiert auf den offiziellen Kampfregeln der Budo-Akademie-Europa (BAE) und gilt in dieser komprimierten Form ausschließlich für die International BAE Open Championships.

ALLGEMEINES

Diese allgemeinen Regelungen gelten für alle Klassen und Kategorien der BAE Open.

Ärztliches Attest

Die Wettkampftauglichkeit ist sportärztlich zu bestätigen. Das Attest darf am Turniertag nicht älter als ein Jahr sein. Liegt kein Attest des Kämpfers vor, besteht keine Startberechtigung.

Das sportärztliche Attest erlischt automatisch nach schweren Verletzungen des Kämpfers, z.B. bei Kopf-K.O. Dies wird im Sportpaß eingetragen und führt zu einer Meisterschaftssperre von drei Monaten.

Startklassen

Damit die Sportler unter gleichen Voraussetzungen starten können und um ein möglichst breites Feld anzubieten, werden Kampfklassen aufgestellt.

Einteilungskriterien sind z.B. Gewicht, Alter, Geschlecht oder Graduierung. Weitere Klassen können Granchampion- oder Teamkämpfe sein. Die Einteilung der Startklassen ist der Turnierausschreibung zu entnehmen.

Bei einer Unterbelegung mit Kämpfern in einer Kategorie können die Betroffenen hochgestuft werden.

Die Kampffolge einer Klasse wird durch Auslosung festgelegt und ist von der Wettkampfleitung einzuhalten. Es ist zu vermeiden, zwei Kämpfer aus demselben Verein in der ersten Runde gegeneinander antreten zu lassen.

Proteste

Entscheidungen des Kampfgerichts sind unantastbar.

Einspruch gegen einen Kampfrichterentscheid kann unter folgenden Voraussetzungen entgegengenommen werden:

- » Proteste können nur bei dem Hauptkampfrichter angemeldet werden

- » Proteste können nur in der Halb- & Verlängerungspause, bzw. unmittelbar am Kampfende angemeldet werden
- » Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden
- » Proteste sind nur in Verbindung mit einer Protestgebühr möglich, die unabhängig vom HKR-Entscheid einbehalten wird

Unvorhergesehene Situationen

Sollte innerhalb der Meisterschaft eine Situation entstehen, die nicht in den Regelwerken behandelt wird, so wird durch den Kampfrichter ggf. unter Einbeziehung der Hauptkampfrichter eine Regelung nach bestem Wissen getroffen.

Haftung

Die Teilnahme an der Meisterschaft geschieht auf eigene Gefahr, Ausrichter und Veranstalter übernehmen keine Haftung.

Forms & Specials

ALLGEMEINES

In den Bereich der Formen und Specials fallen eine Reihe von Wettkämpfen, die trotz unterschiedlicher Inhalte von der Organisation und Bewertung her ähnlich ablaufen und daher einem gemeinsamen Regelwerk unterliegen.

Formen

Der Formenwettkampf unterteilt sich in der Regel in die folgenden Hauptkategorien:

- » **Hard Style:** Formen aus den Systemen mit „harten“ Techniken wie zum Beispiel aus dem Karate oder Taekwondo
- » **Soft Style:** Formen, die ihren Ursprung in den „weichen“ Systemen wie zum Beispiel Kung-Fu oder Wushu haben
- » **Weapons:** Formen mit mindestens einer Waffe (offen für Hard und Soft Style)
- » **Music:** Formen zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Weapons & Music:** Waffenformen zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Teams & Music:** Teamformen (synchron) zur Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Teams (no music):** Teamformen (synchron) ohne Musik (offen für Hard und Soft Style)
- » **Golden Oldies:** Einzelformen ab 35 Jahre (offen für Hard und Soft Style)

Specials

Die Specials unterteilen sich wie folgt:

- » **Self Defense / Selbstverteidigung:** der Starter führt mit (seinem eigenen) Partner freie Selbstverteidigungstechniken gegen 5 vorgegebene Angriffe aus: 1. Faustangriff, 2. Fußangriff, 3. Würgen, 4. Griff, 5. Messer. Bewertet werden Technik, Ausführung und Ausdruck. Offen für alle Disziplinen.
- » **Show:** der Starter bzw. das Team zeigt eine Showvorführung von max. 5 Minuten Dauer aus ihrer Disziplin. Hilfsmittel und Musik sind erlaubt.
- » **Breaking / Bruchtest:** der Starter bzw. das Team führt einen Bruchtest vor, der nach Technik, Ausführung und Material / Anspruch bewertet wird. Kombinationen sind erlaubt.
- » **Freestyle Kick Contest:** der Starter führt im Duell mit einem anderen Starter eine Fußtechnik vor (Sprünge oder Kombinationen erlaubt). Wertung nicht nach

Punktemaximum unter allen Startern, sondern der Sieger jedes Duells kommt wie bei einer Kampfliste eine Runde weiter. Ausschlaggebend sind Technik, Ausführung und Ausdruck.

Wettkampffläche

- » rechteckige Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden, Hallenboden oder Bühne

Wettkampfzeit

- » Formen: max. 3 Minuten inkl. Vorstellung (Ausnahme: Partnerformen)
- » Show: max. 5 Minuten

Vorstellung

Wird der Starter aufgerufen, beginnt er seine Darbietung mit Angrüßen und Vorstellen vor dem Kampfgericht (in Englisch oder der Landessprache).

Pflichtinhalte der Vorstellung:

- » Name und Vorname
- » Bezeichnung der Form

Freigestellt:

- » Schule, Verein, Dojo, ggf. Verband
- » Herkunftsort
- » Meister / Lehrer / Trainer

KLEIDUNG & AUSRÜSTUNG

Wettkampfkleidung

- » saubere, ordentliche Sportbekleidung
- » eine konkrete Kleidervorschrift gibt es nicht, die Kleidung sollte allerdings der Disziplin entsprechen
- » Kampfsportschuhe dürfen (außer im Hard-Style) getragen werden
- » Hilfsmittel und Partner sind im Formenbereich verboten (außer in entsprechenden Klassen wie Waffen- oder Partnerformen)

Waffen

- » Waffen müssen in einwandfreiem Zustand sein
- » verwendet werden dürfen nur die im jeweiligen Land erlaubten Waffen
- » das Kampfgericht hat das Recht, die Waffe zu begutachten
- » ist eine Waffe defekt oder fällt zu Boden, muß dies in der Wertung berücksichtigt werden (bei

Schwarzgurten hat dies eine Disqualifikation zur Folge)

Hilfsmittel und anderes Material

- » Verwendetes Material wie Steine, Bretter, Tische, oder andere Hilfsmittel dürfen in den Kategorien Show, Selbstverteidigung und Bruchtest verwendet werden
- » bestimmte Materialien können von der Turnierleitung verboten werden, z.B. im Fall von Eigen- oder Fremdgefährdung
- » Material ist durch den Sportler selbst zu entsorgen

Hinweis: Feuer oder andere Gefahrenstoffe dürfen nicht zur Anwendung kommen. Starts, die Personen oder Räumlichkeiten gefährden könnten, werden nicht zugelassen.

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Am KG-Tisch:

- » 3 oder 5 Punktrichter, darunter 1 Hauptpunktrichter
- » Listenführer

Die **Punktrichter** bewerten die Form. Auf ein Zeichen des Hauptpunktrichters erfolgt die Wertung. Der HPR hat auch Aufsicht über die Kampffläche.

Listenführer notieren und addieren die Wertungen.

REGELN & WERTUNGEN

Punktewertungen

Die Wertung erfolgt in zwei Noten. Auf das Kommando „Score“ („Wertung“) des Hauptpunktrichters zeigt das Kampfgericht die ganze Note. Anschließend erfolgt auf erneutes Kommando die zweite Wertung als Nachkommastelle zur ersten. Zur Ermittlung der Gesamtwertung werden die Einzelwertungen eines Starters addiert.

Besteht das Kampfgericht aus 5 Personen, so fallen die höchste und die niedrigste Wertung heraus. Bei Fehlern in der Form oder Fallenlassen der Waffe ist bei Farbgurten ein neuer Start möglich, bei Schwarzgurten erfolgt eine Disqualifikation. In der Wertung werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- » **Basis:** Elemente der Stilrichtung, Spannung, Kraft, Blickrichtung, Umgang mit der Waffe, Verständnis
- » **Gesamteindruck:** Schwierigkeitsgrad, Ausdruck,

Ausführung, Synchronisation mit der Musik, Verhalten, Disziplin, Respekt.

» **Startklasse:** für das Publikum sichtbare Unterschiede in der Bewertung der einzelnen Klassen:

Kids/Schüler: 6,0 bis 8,0

Juniors/Jugend: 6,0 bis 8,0

Farbgurte: 6,0 bis 8,0

Schwarzgurte: 8,0 bis 10,0

Sollte es bei der Punktauswertung zu einem Unentschieden kommen, tritt die folgende Regelung in Kraft.

- » Bei 3 Punktrichtern: Es findet ein Stechen statt. Die beiden Starter werden informiert, und es wird eine Reihenfolge bestimmt. Ohne Vorstellung beginnt der erste Starter (Wiederholung derselben oder andere Vorführung/Form freigestellt). Ist seine Datbietung beendet, stellt er sich mit dem Rücken zum Kampfgericht an den Rand der Kampffläche. Ebenso anschließend der zweite Starter. Die Punktrichter erheben sich und zeigen auf Kommando auf einen der Kontrahenten. Eine einfache Mehrheitsentscheidung ermittelt den Sieger.
- » Bei 5 Punktrichtern: die höchste Wertung wird zum Ergebnis addiert, bei erneuter Punktgleichheit auch die niedrigste. Sollte es noch immer einen Punktgleichstand geben, kommt es zum Stechen wie bei 3 Punktrichtern.

Strafwertungen

Ist ein Starter nach dreimaligem Aufruf nicht erschienen, wird er disqualifiziert. Auch bei unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Beim Fallenlassen einer Waffe in Formen können Farbgurte die Vorführung noch einmal beginnen, erhalten jedoch 0,3 Punkte Abzug. Bei Schwarzgurtformen führt der Verlust der Waffe zur Disqualifikation.