

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.



Point Fighting Semikontakt Kick-Boxen

ALLGEMEINES

Das Kampfsystem Point Fighting / Semikontakt steht Sportlern aller Kick-Box-ähnlicher Stile offen. Der Wettkampf erfolgt im Sinne seiner Bezeichnung mit leichtem und gut kontrollierten (Halb-)Kontakt. Es handelt sich um eine technische Disziplin mit ausgewogenen Hand- und Fußtechniken, die vom sportlichen Gesichtspunkt dem olympischen Fechten entspricht. Bei erzielten Treffern wird der Kampf unterbrochen und sofort gewertet.

Kampfsystem

K.O. System (ohne Trostrunde).

Kampfzeiten

- » 1x2 Minuten
- » Bei Unentschieden: nach 30 Sekunden Pause 1 Minute nachkämpfen
- » Bei nochmaliger Punktgleichheit: es entscheidet der erste Punkt, den alle drei Punktrichter gesehen haben müssen (sollte es hier zu einer zu langen Kampfphase kommen, werden 5 Punktrichter zur Wertung herangezogen, mind. 3 Stimmen ermitteln den Sieger)
- » Der Kampfrichter kann eine Pause einräumen, insbesondere bei Verletzungen. Diese sollte eine halbe Minute nicht überschreiten, ist aber je nach Situation flexibel auszulegen.

Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden, Hallenboden oder Ring

KLEIDUNG & AUSRÜSTUNG

Kampfkleidung

- » saubere, ordentliche Sportbekleidung
- » T-Shirt, Hose bis zu den Fußknöcheln bzw. Kampfanzug entsprechend Stil, Aufdrucke gestattet
- » Gürtel dürfen getragen werden
- » kein Schmuck, Metallklammern an Bandagen etc.

Schutzausrüstung

Für alle Schützer gilt:

- » Schutzausrüstung muß intakt sein
- » Schutzpolster dürfen nicht verschoben werden können
- » Schutzpolster müssen die erforderliche Schutzwirkung aufweisen
- » Klebestreifen, Bändchen etc. sind verboten
- » Schutzausrüstung ist unter der Kleidung zu tragen
- » Schutzausrüstung wird vor dem Kampf überprüft
- » in Zweifelsfällen entscheidet der HKR über die Zulassung der Ausrüstung

Erforderliche Schutzausrüstung:

- » Handschützer (geschlossen, d.h. Fingernägel und Daumen voll bedeckt)
- » Fußschützer (geschlossen, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen)
- » Tiefschutz
- » Mundschutz
- » Schienbeinschutz (harte Einlagen wie z.B. Stäbchen sind verboten)
- » Tiefschutz und Brustschutz für Damen empfohlen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter zentral
- » 2 Seitenrichter in einem beweglichen Dreieck zum Kampfrichter

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » Zeitnehmer, Wertungstabellenbediener, Listenführer

Betreuer

- » pro Kämpfer ist 1 Betreuer gestattet
- » er kann den Kämpfer betreuen und beraten
- » er kann die Kampfaufgabe bekanntgeben
- » Beleidigungen / Fehlverhalten seitens des Betreuers werden mit Minuspunkten oder Disqualifikation zu Lasten des Kämpfers gewertet

ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken im Semikontakt / Halbkontakt



Angriffsziele

- » Kopf: frontal, seitlich und Hinterkopf
- » Oberkörper: vorn und seitlich
- » Fuß: Fußfeger (ab Schwarzgurt)

Erlaubte Techniken

Techniken mit der Faust

- » Jab: Gerader Fauststoß vordere Hand
- » Punch: Gerader Fauststoß hintere Hand
- » Hook: Haken
- » Cross: Kreuzschlag (direkter Konter)
- » Backfist: Fastrückenschlag

Techniken mit dem Fuß

- » Frontkick: Vorwärtsfußtritt
- » Sidekick: Seitenfußstoß
- » Roundhousekick: Halbkreisfußstoß
- » Axekick: Fersenfußschlag (von oben)
- » Hookkick: Hakenfußstoß
- » Crescentkick: Kreisfußstoß (Innen-/Außenrist)
- » Jumpkick: Sprungfußstoß
- » Turnkick: Drehfußstoß
- » Footsweeps: Fußfeger (ab Schwarzgurt)

Verbotene Handlungen und Techniken

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

Verbotene Handlungen

- » Sprechen auf der Kampffläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter (auch vom Betreuer)
- » unsportliches Verhalten

Verbotene Techniken

- » Angriffe gegen nicht erlaubte Angriffsziele, z.B. Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken, Beine und Gelenke
- » Angriffe mit dem Knie, Ellenbogen, Innenhand- und Außenhandkantenschlag, Kopfstoß, Daumenstoß, Schulterstoß, Tiefschlag, Nierenschlag
- » Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion), den Gegner aus der Kampffläche stoßen, blinde und unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampffläche ohne Aktion
- » Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden. Dies gilt ebenfalls, wenn die Aktion nicht trifft
- » alle Aktionen, die nach dem Kommando „Stop“ durchgeführt werden

REGELN & WERTUNGEN

Jede saubere, kraftvolle und kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Angriffsziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird folgendermaßen bewertet.

Punktewertungen

Für jede Punktewertung im Semikontakt wird der Kampf durch das Kommando „STOP“ des Kampfrichters unterbrochen. Will der Seitenrichter eine Wertung geben, zeigt er dies durch eine neutrale Geste an. Der Kampfrichter unterbricht den Kampf und gibt das Kommando „SCORE“. Nun erst wird die Wertung angezeigt.

Treffer werden bei Übereinstimmung der Punktrichter oder bei Stimmenmehrheit vergeben. Die Bewertung der Technik wird durch den Kampfrichter bekanntgegeben.

Die Wertungen werden deutlich durch den Kampfrichter zum Ausdruck gebracht. Dieser hat außerdem darauf zu achten, daß die Punkte am Kampfrichtertisch registriert werden.

1 Punkt für:

- » Fausttechnik zum Kopf
- » Fausttechnik zum Körper
- » Fußtechnik zum Körper
- » Fußfeger (Gegner muß mit einem Körperteil außer den Füßen den Boden berühren)

2 Punkte für:

- » Fußtechnik zum Kopf
- » Sprungfußtechnik zum Körper
- » Fußfeger mit Folgetechnik

3 Punkte für:

- » Sprungfußtechnik zum Kopf

Technisches K.O.

- » ein technisches K.O. liegt vor, wenn ein Kämpfer 5 Punkte Vorsprung erreicht

Strafwertungen

Je nach Schwere des Verstoßes kommen Disqualifikation, Minuspunkte oder Verwarnungen zum Einsatz. Eine Disqualifikation erfolgt für das gesamte Turnier.

In der Regel wird wie folgt vorgegangen:

- » 1. Ermahnung
- » 2. Ermahnung
- » 1. Verwarnung (1. Minuspunkt)
- » 2. Verwarnung (2. Minuspunkt)
- » Disqualifikation

Kampfunterbrechungen

Der Kampf kann nur vom Kampfrichter durch das Kommando „STOP“ unterbrochen werden. Dies erfolgt bei Treffern zur evtl. Bewertung, bei einem Clinch, fehlerhafter Schutzausrüstung oder Verletzung.

Kampfende

- » nach Ablauf der Kampfzeit
- » bei Kampfaufgabe
- » bei Disqualifikation
- » bei Verletzung
- » bei technischem K.O. (5 Punkte Vorsprung)

Kommandosprache

Die Wettkampfkommmandos erfolgen in Englisch oder der Landessprache

- » Fight (Kämpft)
- » Stop (Halt/Stop)
- » Score (Wertung)
- » Time (Zeit)
- » one / two / three point[s] (ein / zwei / drei Punkt[e])
- » Warning (Verwarnung)
- » Minus point (Minuspunkt)
- » Disqualification (Disqualifikation)