

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.

Light Contact

Leichtkontakt Kick-Boxen

ALLGEMEINES

Das Leichtkontakt-System stehen allen Kick-Box-ähnlichen Stilen offen. Der Wettkampf im Leichtkontakt wird mit kontrollierten, technisch sauberen Techniken durchgeführt. Es handelt sich um eine technische Disziplin mit ausgewogenem Verhältnis von Hand- und Fußtechniken, in der neben der Kampftaktik die Kondition eine wesentliche Rolle spielt. Leichtkontakt-Kick-Boxen wird über eine Zeitdistanz von mehreren Runden durchgekämpft, wobei zur Ermittlung des Siegers sowohl die Treffer als auch das technische Gesamtbild bewertet werden.

Kampfsystem

K.O. System (ohne Trostrunde).

Kampfzeiten

- » 1x3 Minuten
- » 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 & AUSTRÜSTUNG

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 oder abweichende Kleidung wie Muskelshirts 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, ohne Schnürung, ausreichend gepolstert, so daß die Knöchel nicht zu ertasten sind); bis 65 Kg sind 8 oz zugelassen, darüber hinaus gelten 10-oz-Schützer
- » Handbandagen freigestellt
- » Fußschützer (geschlossen, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen, bedeckt den gesamten Fuß mit besonderem Schutz für Spann und Ferse)
- » Tiefschutz für Herren (für Damen freigestellt)
- » Mundschutz
- » Schienbeinschutz (ohne harte Einlagen)
- » Brustschutz für Damen

KAMPFGERICHT & BETREUER

Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter
- » 2–5 Punktrichter

Der **Kampfrichter** ist für die korrekte Anwendung des Regelwerkes während eines Kampfes verantwortlich. Er leitet die Kämpfe. Sind nur 2 Punktrichter eingeteilt und kommt es zu einem Gleichstand, gibt der Kampfrichter den Sieger nach eigenem Ermessen bekannt.

Die **Punktrichter** bewerten den Kampf. Jeder einzelne Punktrichter bestimmt für sich, ohne Einfluß von außen den Gewinner des Kampfes

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » Zeitnehmer, 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 Leichtkontakt

Angriffsziele

- » Kopf: frontal und seitlich
- » Oberkörper: vorn und seitlich
- » Fuß: Fußaußenkante

Erlaubte Techniken

Techniken mit der Faust

- » Jab: Gerader Fauststoß vordere Hand
- » Punch: Gerader Fauststoß hintere Hand
- » Hook: Haken (Kopf/Körper)
- » Uppercut: Aufwärtshaken
- » 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

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, Innen- und Außenhandkante, Daumen, Kopf oder Schulter, 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, offensichtliches Klammern, unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampfflä-

che ohne Aktion, Festhalten am Ringseil, Angriffe während sich der Gegner mit einem Bein im Ringseil befindet, Angriffe während der Gegner am Boden liegt

- » Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden, unabhängig davon, ob sie treffen
- » 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

1 Punkt für:

- » Fausttechnik zum Kopf
- » Fausttechnik zum Körper
- » Fußtechnik zum Körper
- » Fußfeger (Gegner wurde aus dem Gleichgewicht gebracht)

2 Punkte für:

- » Fußtechnik zum Kopf
- » Sprungfußtechnik zum Körper

3 Punkte für:

- » Sprungfußtechnik zum Kopf

Zu den Hilfspunkten ziehen die Punktrichter folgende Kriterien zu Ermittlung des Siegers heran:

- » Kombinationsfähigkeit
- » Sauberkeit der Techniken
- » Sauberer, fairer Kampfstil
- » Ausgeglichenheit von Faust- und Fußtechniken
- » Gesamteindruck

Jede Runde wird von den Punktrichtern einzeln bewertet. Hier werden die Hauptpunkte vergeben. Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer erhält 9 Punkte.

Strafwertungen

Punktabzüge erfolgen von den Hauptpunkten und werden vom Kampfrichter ausgesprochen.

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 z.B. bei einem Clinch, fehlerhafter Schutzausrüstung oder Verletzung.

Kampfende

- » nach Ablauf der Kampfzeit: Punktrichter bestimmen durch Mehrheit den Sieger des Kampfes
- » bei Kampfaufgabe: Kämpfer oder Coach geben den Kampf auf
- » bei Disqualifikation
- » bei Verletzung (Siegerermittlung erfolgt ggf. unter Abwägung der Verantwortlichkeiten)
- » RSC (Referee stops contest): bei klarer technischer oder konditioneller Überlegenheit bzw. bei Kampfunfähigkeit darf der Kampfrichter den Kampf stoppen und den Überlegenen zum Sieger erklären

Kommandosprache

Die Wettkampfkommmandos erfolgen in Englisch oder der Landessprache

- » Shake Hands (Angrüßen, zum Beginn des Kampfes Hände reichen)
- » Fight (Kämpft)
- » Stop (Halt/Stop)
- » Break (Unterbrechung): kurze Unterbrechung, die Kämpfer lösen sich, treten einen Schritt zurück und können den Kampf sofort fortsetzen
- » Time (Zeit): Achtung für den Zeitnehmer, Zeitstart oder -stop
- » Warning (Verwarnung)
- » Minus Point (Minuspunkt)
- » Disqualification (Disqualifikation)