

Wettkampffregeln Semikontakt Martial Arts Cup

1. Kampfgericht

- 1 Hauptkampfrichter
- 2 Seitenkampfrichter
- 1 Zeitnehmer und
- 1 Listenführer.

2. Kampfablauf

Nach der Kontrolle der Schutzausrüstung und "shake hands" gibt der Hauptkampfrichter mit dem Wortlaut "fight" den Kampf frei und um zu stoppen verwendet er "stop". Für die Punktanzeige wird der Kampf gestoppt und mit dem Wortlaut "Wertung" die Wertung angezeigt. Die Punktvergabe erfolgt durch den Hauptkampfrichter, der durch aussprechen der Punkteanzahl die Punkte dann vergibt. Die Bekanntgabe des Ergebnisses wird unmittelbar nach Ende des Kampfes durch den Hauptkampfrichter durch heben des Armes auf der Seite des Siegers anzeigt.

3. Erlaubte Angriffsziele

- Kopf(vorne, seitlich, von oben und hinten)
- Oberkörper (vorne und seitlich)
- Füße (nur zum Fegen)

4. Erlaubte Techniken

- vordere und hintere Gerade
- Fausrückenschlag
(Aufwärtshacken)
- (Seitwärtshacken)
- Vorwärtsfußtritt
- Seitwärtstritt - stoß
- Halbkreis Fußtritt

5. Verbotene Techniken

- Innenseite der Hand
- Fausrückenschlag aus der Drehung
- Handkante
- Innenhandkante
- Schlag mit dem Ellbogen
- Würfe
- Stoßen mit den Armen
- Low kick
- Kniestoß
- Kopfstoß
- Fußtritte mit dem Schienbein
- Fußfeger aus der Drehung
- Gesprungene Beintechniken

6. Wertungen

1 Punkt für Fausttechniken zum Kopf und zum Körper

1 Punkt für Fußtechniken zum Körper

2 Punkte für Fußtechniken zum Kopf

Treffer auf die Deckung werden nicht bewertet!!!

7. Verwarnungen und Strafpunkte

Alle Verstöße gegen das Wettkampfbreglements werden je nach Schwere des Vergehens mit Verwarnung, Minuspunkt oder Disqualifikation bestraft. Alle Verwarnungen bleiben während des gesamten Kampfes aufrecht. Andere Verwarnungen sind davon nicht betroffen. Es liegt im Ermessen des Hauptkampfrichters, gleich beim ersten Vergehen sofort einen Minuspunkt anstelle einer Verwarnung auszusprechen, wenn seiner Meinung nach das Vergehen einen Minuspunkt rechtfertigt. (Fallenlassen oder Zeitschinden !)

Das Verfahren ist folgendermaßen:

erste Verwarnung - zweite Verwarnung

dritte Verwarnung - gleichzeitig wird der erste Punkt ausgesprochen

vierte Verwarnung - gleichzeitig wird der zweite Punkt ausgesprochen

fünfte Verwarnung - gleichzeitig wird die Disqualifikation ausgesprochen

Verwarnungen und Strafpunkte für das Verlassen der Kampffläche

Erster Austritt - Ermahnung

zweiter Austritt - Ermahnung

dritter Austritt - ein Trefferpunkt wird dem Gegner zugesprochen

vierter Austritt - ein Trefferpunkt wird dem Gegner zugesprochen

fünfter Austritt - drei Trefferpunkte werden dem Gegner zugesprochen

sechster Austritt – Disqualifikation

8. Kleidung

Die Kleidung der Kämpfer besteht aus einer Kampf Hose, T-Shirt oder Gi. Nicht zugelassen sind Jogginganzüge oder Hosen, sowie Muskel-T-Shirts. T-Shirts müssen in der Hose getragen werden. Lange Haare müssen zurück gebunden sein- Bandagieren (taper) der Hände ist nur mit Genehmigung des Veranstaltungsarztes erlaubt.

9. Schutzausrüstung

Kopfschutz

Zahnschutz

Faustschützer (Keine Box – oder Selbstverteidigungshandschuhe)

Die Fußschützer müssen die Zehen bedecken.

Schienbeinschutz

Brustschutz für Mädchen / Frauen sind Pflicht.

Der Tiefschutz ist unter der Hose zu tragen.

Die Sicherheitsausrüstung ist vor jedem Kampf von den Seitenkampfrichtern und vom Hauptkampfrichter zu überprüfen. Fehlt ein Teil der Schutzausrüstungen hat der Kämpfer eine Minute Zeit die Ausrüstung zu komplettieren. Bleibt die Ausrüstung danach unvollständig, ist der Kämpfer vom Turnier auszuschließen.

11. Kampfzeit

Kinder und Erwachsene: 2 x 2 Minuten mit 1 Minute Pause

Teamkämpfe Kinder und Erwachsene: 2 x 2 Minuten mit 1 Minute Pause

Die Kampfzeit läuft während der Punktevergabe weiter.

Erst bei Verletzungen wird die Zeit gestoppt. Außerdem wird die Zeit nur durch den Hauptkampfrichter gestoppt.

Der Kampf endet vorzeitig beim Unterschied von 8 Punkten.

Team Kämpfe

Die Kampfteams müssen aus 3 Kämpfern bestehen. Beim Kampf ist es verboten die Teams zu mischen (männlich und weiblich).

12. Unentschieden

Beim Unentschieden geht der Kampf in die Verlängerung. Die Verlängerung beträgt 1 Minute. Besteht dann immer noch ein Unentschieden entscheidet der erste Treffer!

13. Bewertung

Um einen Punkt muss die Kampfrichtermehrheit entscheidend sein. 3 zu 0 oder 2 zu 1 oder 2 zu 0. Es sind jedoch zwei Kampfrichter nötig, die beide die gleiche Technik gesehen haben müssen, um eine Wertung zu vergeben. Treffer werden anerkannt bei Stimmenmehrheit der Kampfrichter. Bei Bewertung der Technik wird diese durch den Hauptkampfrichter bekannt gegeben. Gleichzeitige Treffer werden nicht vergeben. Die Treffer sind auch vom Hauptkampfrichter anzuzeigen. Sollte nur ein Seitenrichter einen Treffer anzeigen und der Hauptkampfrichter nicht, kann er keine Wertung geben. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Treffer der Kämpfer bewerten. Treffer sind sofort und deutlich von allen anzuzeigen.

14. Zeitverzögerung

Jeder Sportler muss in seinem Gürtelniveau antreten. Der Sportler darf nur in seiner Altersklasse sowie Gewichtsklasse starten. Betrugsversuche können zur Disqualifikation führen. Jeder Sportler muss einen Nachweis für die Altersprüfung, Verbandszugehörigkeit und ein ärztliches Attest mitbringen. Alle nicht volljährige müssen eine Einverständniserklärung von den Erziehungsberechtigten mitbringen ansonsten wird der Betreuer automatisch zur verantwortlichen Person erklärt.

15. Verantwortung

Jeder Sportler muss die Wettkampffregeln der Disziplin in die er teilnimmt kennen. Erlaubte Techniken, erlaubte Ziele, verbotene Techniken, verbotene Ziele, verbotene Kampfhandlungen müssen bekannt sein.

16. Nachmeldungen

Anmeldungen sind am Wettkampftag **nicht** mehr möglich.

17. Wiegen

Beim Wiegen müssen die Sportler Ihr Gewicht bestätigen.

18. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung.

19. Disqualifikation

Folgende Verhalten führen zur Disqualifikation:

zu harter Kontakt
folge von Minuspunkten
falsche Angaben in Startkarten
unsportliches Verhalten
unsportliches Verhalten vom Betreuer
nicht anwesend sein auf der Kampffläche trotz eines dreimaligen Aufrufes.

20. Betreuer

Jeder Kämpfer darf maximal 1 Betreuer in seiner Ecke haben. Der Kämpfer muss für seinen Betreuer selbst sorgen. Die Betreuer müssen an der Kampffläche sitzen. Der Betreuer ist berechtigt, seinen Kämpfer in der Pause zu beraten und zu betreuen. Er darf den Kampf aufgeben. 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 und belästigen könnte. Betreuer werden bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Betreuer des Kämpfers den Platz einzunehmen. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Hauptkampfrichter kann als äußerste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.

21. Proteste

Die Entscheidungen über Wertungen der Hauptkampfrichter sind endgültig und bindend. Proteste gegen die Entscheidungen der Referee und Seitenrichter können nur Erfolg haben, wenn die Martial Arts Cup Regeln und Bestimmungen für Semikontakt nicht korrekt eingehalten wurden. In diesem Fall muss der Protest sofort dem Turnierleiter angezeigt werden und gleichzeitig ist eine Protestgebühr in der Höhe von € 100,- zu übergeben. Der Grund des Protestes muss ausführlich und in ruhiger, sachlicher Form dem Turnierleiter vorgebracht werden. Der Kampfrichter muss nach beiderseitigem Parteiengehör und Befragung der betreffenden Kampfrichter über den Protest entscheiden. Die Verwendung von Videoaufnahmen ist nicht zulässig. Die Entscheidung des Kampfrichters ist bindend und endgültig. Alle Entscheidungen des Wettkampfarztes sind verbindlich, ein Protest ist daher nicht zulässig.

22. Verletzungen

Bei einer Verletzung wird sofort unterbrochen. Der Verletzte bekommt eine Erholungszeit von einer Minute. Der Kampf wird abgebrochen, wenn der Arzt eine Weiterführung des Kampfes nicht gestattet. War der Verletzte selber Schuld an seinem Ausfall, wird sein Gegner zum Sieger erklärt. War jedoch der Gegner Schuld an seiner Verletzung, wird der Gegner disqualifiziert. Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst an die Kampffläche zu holen, um die Schwere festzustellen