

Regelwerk:

Pointfighting / Semikontakt: Punktstopp- System

1. Kampfrichter Kampfgericht

Das Kampfgericht an der Kampffläche besteht aus einem Kampfleiter, ein oder zwei Seitenkampfrichtern, einem Zeitnehmer und einem Listenführer.

Dazu kommt noch der Hauptkampfrichter der bei allen Unklarheiten bzgl. des Regelwerkes hinzugezogen werden kann.

Das Kampfgericht muss unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Treffer der Kämpfer bewerten.

2. Wettkampf

Nach der Kontrolle der Schutzausrüstung und "shake hands" gibt der Kampfleiter mit "fight" den Kampf frei und um zu stoppen verwendet er "stop".

Für die Punktanzeige wird der Kampf gestoppt und mit "Score" die Wertung angezeigt.

Die Punktvergabe erfolgt durch den Kampfleiter, der durch aussprechen der Punkteanzahl die Punkte dann vergibt.

Die Bekanntgabe des Ergebnisses wird unmittelbar nach Ende des Kampfes durch den Hauptkampfrichter Kampfleiter durch Heben des Armes auf der Seite des Siegers anzeigt.

3. Erlaubte Angriffsziele

Kopf(vorne, seitlich, von oben, Hinterkopf)

Oberkörper (vorne und seitlich)

Füße (nur zum Fegen)

4. Erlaubte Techniken Verbotene Techniken

Erlaubt	Verboten
vordere und hintere Gerade	Innenseite der Hand
Fausrückenschlag	
Innen und Aussenhandkante	Fausrückenschlag aus der Drehung
Aufwärtshacken	Drehfaustschlag
Seitwärtshacken	
Vorwärtsfußtritt	Schlag mit dem Ellbogen
Seitwärtstritt	Würfe
Tritte aus der Drehung	Klammern
Tritte aus dem Sprung	Stoßen mit den Armen
Halbkreis Fußtritt	Low kick
Hackenfußtritt	Kniestoß
Kreistritt	Kopfstoß
Axttritt	Fußtritte mit dem Schienbein
Fußfeger	Fußfeger aus der Drehung

5. Wertungen

1 Punkt

Fausttechniken zum Körper Fausttechniken zum Kopf

Fußtechniken zum Körper

Fußfeger

2. Punkte

Fußtechnik zum Kopf

Gesprungene Fußtechnik zum Körper

3. Punkte

gesprungene Fußtechniken zum Kopf

6. Verwarnungen und Minuspunkte

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.

Das Verfahren ist folgendermaßen:

erste Verwarnung

zweite Verwarnung

dritte Verwarnung gleichzeitig wird der erste Minuspunkt ausgesprochen

vierte Verwarnung gleichzeitig wird die Disqualifikation ausgesprochen

Bei schwere Verstößen oder grober Unsportlichkeit kann der Kampfleiter auch ohne vorherige Verwarnung einen Minuspunkt oder eine Disqualifikation aussprechen.

7. Verbotene Aktionen

Fußfeger oberhalb des Knöchels

Lowkicks

Angriffe zum Unterleib

Angriffe zum Rücken

Angriffe zum Hals

kratzen, beißen und bespucken

Schimpfnamen gegen den Gegner oder dem Kampfrichter

unkontrollierte Aktionen

Angriffe nach dem Stopp des Hauptkampfrichters

dem Kampf entziehen durch Flucht vor dem Gegner

vor dem Kampf davonlaufen

absichtliches Verlassen der Kampffläche

oder fallen lassen um Kampfzeit zu schinden

am Boden liegenden Kämpfer treten oder Schlagen

8. Kleidung und Schutzausrüstung

Die Kleidung der Kämpfer besteht aus einer Kampfhose, T-Shirt oder Gi.

Nicht zugelassen sind Jogginganzüge oder Hosen, sowie Muskel-T-Shirts.

Der Tiefschutz ist unter der Hose zu tragen.

Faustschützer müssen einen geschlossenen Daumen und Finger haben keine Boxhandschuhe mit Schnürung.

Die Fußschützer müssen die Zehen bedecken. Bandagieren der Hände ist nicht erlaubt.

Schienbein-, Zahn- und Kopfschutz sowie Brustschutz sind Pflicht.

9. Kampfzeit

Kampfdauer beträgt 2 Minuten, kann aber vom Veranstalter oder Ausrichter angepasst werden.

Die Kampfzeit läuft während Punktevergabe weiter. Sie wird bei Verletzungen gestoppt.

Der Kampf endet vorzeitig wenn 7 Punkte erreicht sind.

10. Unentschieden

Beim Unentschieden geht der Kampf in die Verlängerung, für 30 weitere Sekunden, ohne separate Pause.

Danach wird der zum Sieger erklärt, wer den ersten Punkt macht.

11. Bewertung

Die Treffer sind vom Kampfgericht sofort und deutlich anzuzeigen.

Sollte ein Seitenkampfrichter einen Treffer anzeigen und der Kampfleiter nicht, kann der Kampfleiter die Wertung geben.

Zeigen zwei Seitenkampfrichter den gleichen Treffer ab, so muß der Kampfleiter den Kampf unterbrechen und die durch die Seitenkampfrichter gegebene Wertung geben.

Gleichzeitige Treffer werden nicht vergeben.

Der Kampf soll nur gestoppt werden bei erkennbaren Treffern zur evtl. Bewertung bzw. beim Clinch oder bei Regelverstößen.

12. Zeitverzögerung

Wenn der Aktive beim Kampfbeginn nicht mit kompletter Schutzbekleidung auf der Kampffläche erscheint, erhält er eine Verwarnung, sowie bei jeglicher Zeitverzögerung wird er mit einem Minuspunkt geahndet.

Der Aktive erhält eine Minute Zeit um sich die Schutzbekleidung anzuziehen, außerdem bekommt der Aktive einen Minus Punkt wegen der Zeitverzögerung.

Jede anlaufende Minute bekommt der Aktive zusätzlich einen Minuspunkt, bei drei Minuspunkten tritt die Disqualifikation ein.

Jeder Aktive der nicht auf der Kampffläche anwesend ist wird aufgerufen, und erhält automatisch ein Minuspunkt.

13. Teilnehmer

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 mitbringen.

Alle nicht volljährige müssen eine Einverständniserklärung von den Erziehungsberechtigten vorweisen.

14. Verantwortung

Jeder Sportler muss die Wettkampfgregeln der Disziplin in die er teilnimmt kennen.

Erlaubte Techniken, erlaubte Ziele, verbotene Techniken, verbotene Ziele, verbotene Kampfhandlungen müssen bekannt sein.

15. Nachmeldungen

Sobald eine Kategorie begonnen hat ist es nicht mehr möglich sind in der jeweiligen Kategorie anzumelden.

16. Wiegen

Beim Wiegen müssen die Sportler Ihr Gewicht bestätigen.

17. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung.

18. 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 Aufforderung, als auch nach der Minute Wartezeit.

19. 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 Kampfleiter kann als Äußerste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.

20. Verletzungen:

Bei einer Verletzung wird sofort unterbrochen (Zeitstopp). Der Verletzte wird bis 10 angezählt oder bekommt eine Erholungszeit von einer Minute.

Nach dieser Zeit Erfolgt der Abbruch. 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.

21. Formen / Kata:

Das Schiedsgericht bei den Formen besteht aus 3 oder 5 Kampfrichtern.

Die Wertung erfolgt offen von 6.0 - 10.0 und direkt nach der Vorführung des Teilnehmers.

- 1. Wertung = volle Zahl

- 2. Wertung = Nachkommastelle

Die höchste und niedrigste Wertung werden gestrichen.

Für die Traditionellen Formen ist keine Musik zugelassen.

Für die Kategorien Weapons, Freestyle und Team Forms ist Musik zugelassen.

Verliert ein Teilnehmer bei der Vorführung seine Waffe, so wird er disqualifiziert.

Zerbricht die Waffe eines Teilnehmers bei der Vorführung auf Grund Überbeanspruchung - wie z.B. bei einem Block mit dem Bo -, so kann der Teilnehmer mit einer neuen Waffe neu starten.

The Rules:

Pointfighting/ Semi Contact: Point Stop System

1. Judges - Judges Council

The judges ruling at the fight area consists of a leading judge and one or two side judges, a time stopper and a list writer.

In addition there will be the head judge who can be consulted regarding any irregularities concerning the rulings.

The judges ruling has to be neutral as well as fair, and has to be presented to their best of knowledge, evaluating the hits landed and so for points accumulated, by the individual fighter.

2. Tournament

After the control of the safety equipment has taken place, and the obligatory "shake of hands " is over, the head judge will start the the fighting with the word "fight" and finish the fighting with the word "stop".

For the representation of the accumulated points - the judge will stop the fight, and the points will be presented with the word "score". The announcing and placing of the accumulated points will take place by the judge.

The announcement of the final results will take place immediately at the end of the fight by the head judge - who will point out the winner by extending his arm toward the side of the winner.

3. Permitted Target Areas

Head (front, sideways, from the top, back of head)

Upper Torso (front and sideways)

Feet (only for sweepings)

4. Permitted and Prohibited Techniques

Permitted	Prohibited
Forth and back direct straight	inside of hand (palm)
Fist back slap	
inner and outer edge of the hand	fist back-slap (hit) coming out of a rotation
Uppercut	rotating fist slap
Sideways hooking	
Forward foot kicks	slapping with elbow
Sideways kick	pitches
Kicks out of a rotation	clinging
Kicks out of a jump	striking with the arms
Half circle foot kick	low kick
Heel foot kick	knee blow
Circling kick	head blow
Ax kick	kicks toward the cernal
Foot sweeper	foot sweeper coming out of a rotation

5. Valuations

1 Point

Fist techniques toward the body as well as to the head

Foot techniques toward the body

Foot sweeper

2 Points

Techniques by food toward the head

Flawed Food Techniques toward the body

3 Points

Flawed Food Techniques toward the head

6. Admonishments and Disadvantages

All admonishments against any regulations concerning the rules of the fight, will be punished, depending on the individual offense taken.

This could lead to disadvantages as well as disqualifications.

All warnings will stay in affect during the entire duration of the fight.

The process will be as followed below:

first warning

second warning

third warning, including the first disadvantage (1 point minus)

fourth warning, this will also include disqualification

Should severe admonishments occur, or in severe cases of lack of sportsmanship, the judges have the right to rule disadvantage, or disqualify without prior notice.

7. Forbidden Actions

Foot sweepers above the ankles

Lowkicks

Assaults towards the abdomen

Assaults to the back

Assaults towards the neck

Scratching, biting and spitting

Foul language towards the opponent or judge

Uncontrolled actions of any kind

Assaults after the fight has been stopped by the head judge

Withdrawals from the fight by escaping the opponent

Running away from the fight

Deliberately leaving the fighting area, or dropping to the floor - in order to gain additional fight time

Hitting or kicking your opponent when he/she is already down on the floor

8. Outfits and Safety Equipments

The outfit of the fighter consists of pants for fight, T-Shirt or Gi.

Not allowed are Jogging Suits, Jogging Pants or Muscle Shirts.

The cup has to be worn beneath the pants.

Gloves will need to have a fully enclosed thumb as well as enclosed fingers.

No boxing gloves with lacings are allowed.

9. Duration of the Fight

The duration of each round is 2 minutes. This can be altered by the organizer or host.

The time laps of fight continues during the awarding of the points.

Also time will be stopped should injuries occur.

The fight will end prior to the set 2 minutes time limit, if the required amount of 7 points is reached.

10. Draw

In cases of a draw, the fight will continue for an additional 30 seconds - without a separate break in between.

The fighter who scores the first point during the additional 30 seconds time - will then be declared the winner.

11. Evaluation

Each strike (hit) needs to be openly shown at once by the judges council.

Should a sideline judge points out a strike, another judge did not see, notice or didn't point out, the head judge is entitled to make the valuation.

In case, that two sideline judges point out the exact same strike - the head judge takes an interim

break, and assigns the valuations of the 2 side judges.

Simultaneous strikes will not be valuated.

A fight should only be stopped in cases of recognizable strikes to pass valuation, in cases of discrepancies or transgressions like breaches of rules.

12. Time Delays

Should the participant, at the beginning of the fight - not appear in full fighting gear, he/she will be punished with a disadvantage (point minus), this applies to all matters of time delay.

The participant will receive an additional minute in which he/she will be able to complete the required fighting gear.

In addition the participant will receive a disadvantage point due to time delay.

The participant will in addition receive one disadvantage point for each initial minute, three disadvantage points will lead to the disqualification of the participant.

Each active participant who is not present at the place of fight will be called upon, and will automatically receive one disadvantage point.

13. Participants

Each athlet has to present him/her-self in his/her Belt Category.

The athlet is allowed to start only within his/her age- as well as weight category.

Any attempt to sidestep these rules could lead to disqualification.

Every athlet has to present him/herself with proof of his/her age.

All under age participants will need to present themselves with a parental consent.

14. Liability

Each participating athlet has to know the rules of the competition and disciplin in which he or she is partaking.

Allowed techniques, allowed target areas, prohibited techniques, prohibited target areas.

Forbidden combat operations have to be familiar.

15. Delayed Registrations

As soon as a qualifying in a certain category has started, it is impossible to make any additional delayed registrations.

16. Weighing

Each athlet has to confirm his/her weight .

17. Definition Of Liability

organizer or host will not take any kind or form of responsibility or liability.

18. Disqualification

The following behavior will lead to disqualification:

Excessive fight contact

in consequence of disadvantage points

False statements within the Starting Documentations

Unsportsmanlike behavior

Unsportmanlike behavior of the supporting persons or custodians

Not showing up at the place of fight - even after repeated summons, or - as well - after the one minute waiting period.

19. Custodians, Supporting Staff

Each fighter is allowed one attending person maximum within his/her corner.

The fighter himself is solely responsible for his/her custodian.

The supporters have to sit near the fighting area.

The custodian is entitled to counsel and attend to his/her fighter during break periods.

The attendant also has the right to break up the fight if he/she finds it necessary.

It is not within the rights of the custodian to encourage his/her fighter with loud acclamations or open outcries of any kind - but he/she is nevertheless entitled to issue instructions.

Attendants have to refrain from doing anything that might compromise, disturb or annoy the judges council, or any other members of otherwise partaking teams during the course of their supporting activities.

Custodians who show inappropriate behavior will be expelled from the fighting area and/or banned from the place of tournament all together.

In this case another attendant will have to take his/her place and further service the athlete.

Disregarding the rules stated above, either by any members of the various teams, or by the Fight leaders themselves will be punished by disadvantage points or as an ultimate measure in disqualifications.

20. Injuries

In cases of injuries the fights will be stopped right away (Time stop).

The injured participant will be counted out (till 10) or will receive a one minute recuperation time.

After this time span there will be a break up.

Should the injured athlete have brought the injury upon himself (due to neglectance also.) his/her opponent will be declared the winner.

Should the injury be the result of an opponents faulty behavior, then the opponent will be disqualified.

The emergency medical teams present at all times during the tournaments - will have to be noticed at once in any occurring cases of injuries.

21. Forms / Katas

The judging panel for Forms / Katas will consist of 3 or 5 judges.

Points from 6.0 - 10.0 (shown by Fingers) will be awarded to participants immediately after their performance

- 1st count = points awarded before the decimal point

- 2nd count = points awarded after the decimal point

The highest and lowest values will be disregarded

No music will be permitted during traditional Forms / Katas

Music is permitted for the weapons, freestyle and team Kata categories.

Should a participant lose his weapon during his performance, he will be disqualified.

Should a weapon break (as a result of normal wear and tear) during a performance, eg. whilst performing a block with a bo, the participant may restart his Form / Kata with a new weapon.