

International All Martial Arts Federation e.V.



# REGELWERK

## Allgemeine Regeln



**Einleitung:**

Das Regelwerk der IMAF von Februar 2017 wurde im Oktober 2019 überarbeitet.

Auf Grund der Zusammenarbeit mit der Tiger & Dragon Association wurde das Regelwerk der IMAF teilweise an das Regelwerk der TDA Int'l angepasst sowie durch einzelne Kategorien (wie Grappling und Kumite) erweitert.

**Hinweis:**

Jeder Wettkämpfer hat sich selbst mit dem jeweiligen Regelwerk zu befassen.

# ALLGEMEINE REGELN

## **Startberechtigung:**

Personen unter 18 Jahren dürfen nur mit Genehmigung der Erziehungsberechtigten an Wettkämpfen der IMAF teilnehmen.

Mit der Teilnahme an einem IMAF-Turnier erklären sich die Starter mit einem Doping-Test einverstanden.

## **Sicherheit:**

Jeder Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit und die Sicherheit seines Partners / Gegners verantwortlich.

Finger- und Zehennägel der Wettkämpfer müssen kurz geschnitten sein. Schmuck und Piercings müssen abgelegt werden. An der Kleidung der Wettkämpfer dürfen keine Reißverschlüsse oder ähnliches angebracht sein.

Medizinisches Personal sollte bei Wettkämpfen jederzeit verfügbar sein. Es muss leicht zu erkennen sein und an einem festgelegten Ort erreichbar sein.

## **Sportliches Verhalten:**

Von jedem Teilnehmer wird erwartet, dass er sich fair und sportlich verhält. Aggressives und unkontrolliertes Verhalten wird nicht toleriert und kann zur sofortigen Disqualifikation ohne Startgeld-Rückerstattung führen.

## **Offizielle Sprache:**

Die offizielle Wettkampf-Sprache bei IMAF-Turnieren ist Englisch.

## **Kategorien-Größe:**

Sind in einer Kategorie weniger als 3 Teilnehmer, werden diese in die nächst höhere Kategorie gelegt.

## **Kampffläche:**

Die Kampffläche wird mit Wettkampf-Tatamis mit einer Dicke von mindestens 2,5 cm ausgelegt.

Die Kampffläche beträgt mindestens 6x6 Meter.

## **Wiegen:**

Jeder Wettkämpfer, der in einer der folgenden Divisionen kämpft, muss gewogen werden:

- Pointfigting
- Continous Fighting
- Vollkontakt
- K1
- Grappling

Das Gewicht wird durch das eingeteilte Organisationspersonal festgestellt und in eine dafür vorgesehene Startkarte eingetragen.

### **Kampfrichter:**

Die Kampfrichter sollen als solche erkennbar sein.

Die Kampfrichter tragen weiße Hemden und lange schwarze Hosen.

### **Aufgabe des Hauptkampfrichters (Referee):**

Das oberste Ziel des Hauptkampfrichters ist die Sicherheit der Teilnehmer.

Er ist für die Aufsicht der Kategorie verantwortlich. Er leitet den Kampf, kontrolliert das Tempo, setzt die Regeln durch und gewährleistet einen fairen Wettkampf.

Er startet und stoppt den Kampf, er kommuniziert mit den Seitenkampfrichtern und gibt den Punktezählern und Zeitnehmern deutliche Wertungen und Signale. Er spricht Verwarnungen aus und gibt am Ende des Kampfes den Sieger bekannt.

4

### **Aufgabe der Seitenkampfrichter (Judge):**

Jeder Seitenkampfrichter vergibt Punkte auf seine eigene Beobachtung. Er darf sich nicht von anderen beeinflussen lassen.

### **Aufgabe des Zeitnehmers (Timekeeper):**

Der Zeitnehmer startet und stoppt die Zeit auf Anweisung des Hauptkampfrichters. Der Zeitnehmer signalisiert dem Hauptkampfrichter durch ein akustisches oder optisches Signal, dass die Zeit abgelaufen ist oder ein formeller Protest vorliegt.

### **Aufgaben der Punktezähler/Schreiber:**

Der Punktezähler / Schreiber zeichnet alle Punkte und Strafen der Teilnehmer nach Anweisung des Hauptkampfrichters auf. Er ruft die Teilnehmer zum Start auf und sorgt dafür, dass die Punkte für Hauptkampfrichter, Seitenkampfrichter und Starter deutlich sichtbar sind.

Bei Punktkämpfen zeigt er die Punkte durch umblättern auf den dafür vorgesehenen Anzeigetafeln an bzw. bedient die elektronische Software entsprechend.

### **Aufgabe des Supervisors:**

Der Supervisor sorgt für einen ordnungsgemäßen Ablauf und ist für die Überwachung aller Wettkampfflächen zuständig.

Er schlichtet bei Unstimmigkeiten und kann die Hauptkampfrichter austauschen sowie deren Entscheidung annullieren.

Bei mehreren Wettkampfflächen kann der Supervisor für jede Fläche einen Area-Supervisor ernennen.

### **Die wichtigsten Schiedsrichterkommandos:**

fight	kämpft um den Wettkampf und die Uhr des Zeitnehmers zu starten / um nach einem Stopp wieder zu beginnen
stop	halt / stopp um den Wettkampf zu stoppen
stop – exit	der Kampf wird wegen Verlassens der Wettkampffläche unterbrochen
time-out	der Kampf wird wegen eines Regelbruchs / der Vergabe von Strafen oder bei Verletzungen unterbrochen
score	Wertung um das Zeichen der Linienrichter anzufordern (Punkte)

break	Unterbrechung um den Kampf kurz zu stoppen und eine Schritt zurück zu gehen und wieder zu kämpfen
warning	Verwarnung
one point	ein Punkt
two points	zwei Punkte
three points	drei Punkte
disqualification	Disqualifikation