

International All Martial Arts Federation e.V.



# REGELWERK

## Duo System



**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.

## Allgemeines:

Das Duo-System ist ein spezielles Selbstverteidigungssystem.

Hier treten je zwei Partner gemeinsam an und führen nach vorgegebenen Angriffen einen Schaukampf vor.

Neben dem dynamischen Gesamteindruck wird die Genauigkeit der Technik bewertet.

Es gibt insgesamt 3 Serien mit je 4 Angriffen. Aus jeder dieser Serien müssen die Partner abwechselnd 3 Techniken zeigen.

3

Vor der Kampfbegegnung lost das Kampfgericht 3 Angriffe pro Serie aus. Das zweite Kampfpaar zeigt die gleichen Angriffe, jedoch in einer anderen – vom Kampfrichter vorgegebenen – Reihenfolge.

Die Gruppen bzw. die Angriffe der einzelnen Gruppen sind wie folgt unterteilt:

- Serie A: Griffattacken, Umklammerungen und Nackenhebel
  1. Handgelenk-Fassen oder Revers-Fassen
  2. Würgen von vorne, von hinten oder von der Seite
  3. Umklammern von vorne, von hinten oder von der Seite – oder Unterarm-Würgen von hinten
  4. Umklammern des Nackens von der Seite oder von vorne
- Serie B: Schlag-, Stoß- und Tritt-Techniken
  1. Gerade Schlag mit der Faust zum Kopf oder Bauch
  2. Aufwärtshaken zum Kinn oder Schwinger
  3. Frontaler Fußtritt (Mae Geri)
  4. Halbkreis-Fußtritt (Mawashi Geri)
- Serie C: Waffenangriffe
  1. Messerangriff gerade von oben oder seitlich von innen nach außen oder von außen nach innen
  2. Messerangriff gerade von vorne
  3. Stockangriff von oben
  4. Stockangriff von außen (Kopf!)

Jeder Angriff muss durch einen Vorangriff wie Stoßen, Schlagen, Treten, Ziehen usw. vorbereitet werden. Ob der Angriff rechts- oder linkshändig ausgeführt wird, dürfen die Wettkämpfer selbst entscheiden.

Die Rolle des Angreifers und des Verteidigers ist frei wählbar. Der Verteidiger darf die Verteidigungstechnik frei wählen.

Der Verteidiger muss bei seinem ersten Angriff in jeder Serie das Kampfgericht auf seiner rechten Seite haben. Bei den weiteren Angriffen ist die Seite frei wählbar.

Nach jeder Serie gibt das Kampfgericht seine Wertung bekannt.

Falls erforderlich, zeigt der Hauptkampfrichter falsche Angriffe unter Nennung der Nummer des falschen Angriffs an.

Die maximale Erholungszeit eines Kämpferpaares zwischen zwei Kämpfen beträgt 5 Minuten.

### **Ausrüstung:**

Zur Unterscheidung der Kämpferpaare stehen rote und blaue Wettkampfgürtel bereit. Die Wettkämpfer benötigen einen Kurzstock(50 – 70 cm) sowie ein Trainingsmesser.

### **Klasseneinteilung:**

Es gibt Männer-, Frauen- und Mixed-Teams

4

### **Bewertungskriterien:**

- Kraftvoller Angriff
- Haltung
- Kontrolle
- Effektivität
- Realität
- Geschwindigkeit
- Vielseitigkeit

### **Ablauf:**

Die Wettkampfpaare stehen sich mit dem Gesicht zueinander in der Mitte der Wettkampffläche - in einem Abstand von 2 Metern – gegenüber.

Das erstgenannte Paar trägt einen roten, das andere Paar einen blauen Wettkampfgürtel.

Auf Anweisung des Hauptkampfrichters verbeugen sich die Paare im Stand: zuerst zum Hauptkampfrichter, dann zueinander.

Das zweite Paar verlässt die Mattenfläche.

Wenn der Hauptkampfrichter den ersten Angriff bekannt gibt, indem er die Zahl des Angriffs nennt und die Zahl mit den Fingern anzeigt, beginnt der Kampf.

Nach dem Ende der ersten Serie, kniet das erste Paar ab und bekommt die Wertung.

Anschließend verlässt das erste Wettkampfpaar die Mattenfläche.

Das zweite Paar zeigt die Angriffe der ersten Serie und erhält die Punkte.

Nun startet das erste Paar mit der zweiten Serie und erhält die Punkte usw.

Nach der letzten Serie des letzten Paares ist der Kampf beendet. Die beiden Paare nehmen nach Anweisung des Hauptkampfrichters wieder ihren Platz in der Mitte der Mattenfläche ein und der Hauptkampfrichter gibt das Siegerpaar bekannt.

Bei einem Unentschieden (HIKIWAKE) wird der Kampf fortgeführt, bis ein Gewinner feststeht. Hier beginnt das Paar mit blauem Wettkampfgürtel.

Nachdem der Hauptkampfrichter das Siegerpaar bekannt gegeben hat, verbeugen sich die Paare im Stand – zuerst zueinander, dann zum Hauptkampfrichter.

### **Nichtantritt**

Tritt ein Paar – nach dreimaligem Aufruf – nicht an, verkündet der Hauptkampfrichter FUSEN GACHI (Sieg durch Rücktritt des Gegners).

Zieht sich ein Paar während des Kampfes vom Wettkampf zurück, verkündet der Hauptkampfrichter KIKEN GACHI (Sieg durch Aufgabe).

### **Mannschaftswettkämpfe:**

Mannschaftswettkämpfe sind möglich. Es gelten die gleichen Regeln, wie für Einzelwettkämpfe.