

International All Martial Arts Federation e.V.



REGELWERK

Grappling



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:

Beim Grappling zeigt der Sportler seine physischen, psychischen und technischen Fähigkeiten. Er versucht, den Gegner bewegungsunfähig zu machen und zu kontrollieren.

Schutzausrüstung / Kampfkleidung:

- Rashguard + Fightshorts
- Kämpfen mit freiem Oberkörper ist erlaubt
- Tiefschutz – freiwillig
- Zahnschutz – freiwillig
- Fingertape – erlaubt
- Knie-, Fuß-, Handgelenks- und Ellenbogenbandagen sind nicht erlaubt
- Ringer- oder Mattenschuhe, Socken oder andere Fußbekleidungen sind nicht erlaubt

Gesundheit des Wettkämpfers:

Jeder Kämpfer erklärt mit der Anmeldung, dass er keine gesundheitlichen Einschränkungen hat, die die Teilnahme am Wettkampf verbieten würden. Jeder Wettkämpfer ist für sich selbst verantwortlich und hat die Wettkampftauglichkeit vorab mit seinem Arzt zu klären.

Der Veranstalter übernimmt keine (!) Überprüfung der ärztlichen Tauglichkeit. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die der Wettkämpfer durch die Teilnahme am Turnier durch seine Krankheit erleidet, obwohl der keine ärztliche Bescheinigung hat.

Betreuer / Coach:

Beim Grappling darf jeder Kämpfer maximal einen Betreuer haben. Jeder Kämpfer hat für seinen Betreuer selbst zu sorgen.

Der Betreuer ist berechtigt, einen Kampf für den Kämpfer aufzugeben, wenn er der Meinung ist, dass die Gesundheit seines Kämpfers gefährdet ist.

Der Betreuer / Coach hat sich dem Gegner und dessen Betreuer gegenüber stets sportlich und fair zu verhalten.

Er kann keine Auszeit beantragen, darf die Kampffläche nicht ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters betreten und er darf sich nicht in die Entscheidungen des Hauptkampfrichters einmischen.

Hauptkampfrichter (Referee)

Es gibt einen Hauptkampfrichter. Zu seiner Funktion siehe „Allgemeine Regeln“.

Zusätzliche Aufgaben des Hauptkampfrichters:

- Vergabe von Punkten
- Bekanntgabe von Entscheidungen - laut und deutlich
- Der Kampf beginnt und endet auf sein Kommando – nicht auf das des Zeitnehmers
- Vergabe von Verwarnungen und Minuspunkten (Minuspunkte werden von den Punkteschreibern notiert und bei der Endwertung berücksichtigt)

- Er hat die letzte Entscheidung bei Beschwerden
- Er kann Auszeiten geben
- Er kann den Kampf stoppen,
 - für die Bekanntgabe von Wertungen
 - um Warnungen und Strafen zu vergeben
 - um die Wettkämpfer in eine neutrale Position zu schicken
 - um bei Regelverletzungen Einwände und Beschwerden entgegen zu nehmen
 - wegen Verletzung der Wettkämpfer
 - um Ausrüstung zu tauschen, zu reparieren oder richtig an zu ziehen

4

Seitenkampfrichter (Judges):

Die Seitenkampfrichter melden jeden Punkt, den sie sehen, allerdings hat nur der Hauptkampfrichter die Möglichkeit der Wertung.

Tausch der Offiziellen:

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter, die eine Division werten, können nicht getauscht werden, bevor die Division beendet ist.

Falsche Division:

Wettkämpfer, die in der falschen Division starten, werden automatisch disqualifiziert.

Proteste:

Proteste bezüglich Wertung und Unsportlichkeit können nur durch den Coach erfolgen.

Mögliche Proteste:

Vor dem Kampf:

- wegen Zusammenstellung der Kampfrichter

Während des Kampfes:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei Verletzung der Wettkämpfer
- bei falscher Punktevergabe

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite
- bei falscher Punktevergabe

Rundenzeiten:

Kinder und Jugendliche:

| | |
|----------|---|
| Beginner | 2 x 2 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |
| Advanced | 2 x 2 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |
| Finale | 4 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |

Erwachsene:

| | |
|----------|---|
| Beginner | 4 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |
| Advanced | 5 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |
| Finale | 8 Minuten + 3 Minute (Golden Point) |
| Master | 8 Minuten + 1 Minute (Golden Point) |
| Finale | 10 Minuten + no time limit (Golden Point) |

Erlaubte Techniken:

Erlaubt sind alle Grappling-Techniken, die nicht ausdrücklich verboten sind oder die Gesundheit des Gegners grob gefährden.

Verbotene Techniken:

Allgemein:

Schlag- und Tritt-Techniken

Ziehen an Haaren, Ohren oder der Nase

Kratzen, Beißen, Kneifen

Stechen in die Augen

Schlagen oder Greifen in den Genitalbereich

Würgen mit Fingereinsatz am Kehlkopf

Einführen von Fingern in Körperöffnungen

Würfe auf den Kopf oder den Nacken

Slams aus eine Höhe über der Hüfthöhe

Unkontrollierte Aktionen und ruckartige Hebel- und Würgetechniken

Unsportliches Verhalten

Speziell:

Kinder:

Alle Submissions

Jegliches Slammen

Jugendliche / Beginner

Alle Submissions

Jegliches Slammen

Jugendliche / Advanced

Heel Hooks

Neckcranks

Calf- und Bicepslicer

Kniedrehhebel

Crucifix

Jegliches Slammen

Erwachsene / Beginner

Heel Hooks

Neckcranks

Calf- und Bicepslicer

Kniedrehhebel

Crucifix

Jegliches Slammen

Punktevergabe:

Backmount: 4 Punkte

Fullmount: 3 Punkte

Side Control: 2 Punkte

Taekwon + Kontrolle: 1 Punkt

- Punkte für die Kontrolle nach 2 Sekunden
- Punktevergabe nur in aufsteigender Form
- Punkte für den Takedown / Wurf nur dann, wenn der Werfer nach dem Takedown / Wurf die Position des Obermannes einnehmen kann

Kommandos:

| | |
|-------------|--|
| Shake Hands | die Sportler reichen sich zu Beginn und am Ende des Kampfes die Hände |
| Fight | Beginn des Kampfes |
| Stopp | Der Kampf ist sofort zu unterbrechen und darf erst dann wieder fortgesetzt werden, wenn der Kampfrichter ein neues Kommando erteilt |
| Freeze | Bewegen sich die Sportler im Bodenkampf von der Kampffläche, so unterbricht der Kampfrichter den Kampf mit dem Kommando „freeze“. Der Kampfrichter und die Kämpfer merken sich diese Position und nehmen diese in der Kampfflächenmitte wieder ein |
| Time | Die Wettkampfzeit wird unterbrochen. Der Kampfrichter hat den Grund der Unterbrechung bekannt zu geben |

Gründe für das Anhalten der Wettkampfzeit:

- Verletzung (max. 2 Minuten Behandlungszeit!)
- Unterbrechung durch den Arzt
- Höhere Gewalt

Disqualifikation:

Bei unsportlichem Verhalten oder dem Einsatz verbotener Techniken kann der Kampfrichter den Sportler für den jeweiligen Kampf disqualifizieren. Bei groben Vergehen kann der Sportler und / oder sein gesamtes Team vom gesamten Turnier disqualifiziert werden.

Kampfentscheid:

- durch Aufgabe (Tapout oder verbal)
- durch den Coach (Handtuchwurf)
- durch Punkte
- durch Golden Point in der Verlängerung
- durch Kampfrichterentscheid (falls kein Golden Point während der Verlängerung)
- durch Disqualifikation

Golden Point:

Kommt es während der regulären Kampfzeit zu keiner Entscheidung, geht der Kampf in die Verlängerung.

Sobald einer der beiden Kämpfer einen Punkt (den Golden Point) erzielt, endet der Kampf!

Non-Competing Penalty:

Lässt ein Kämpfer keine Absicht erkennen, den Kampf ordnungsgemäß im Sinne der Kampfkunst durchzuführen, gilt der Kampf automatisch als verloren.