International All Martial Arts Federation e.V.

REGELWERK

Rumble

Einleitung:
Das Regelwerk der IAMAF von Februar 2017 wurde im Oktober 2019 überarbeitet.

Auf Grund der Zusammenarbeit mit der Tiger & Dragon Association wurde das Regelwerk der IAMAF teilweise an das Regelwerkt 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.

RUMBLE

Allgemeines:
Rumble ist ein spielerisches Wettkampfspiel für Kinder ab 4 Jahren, die noch nicht kämpfen. Spielerisch sollen die Kinder lernen, Hemmschwellen vor dem Kontakt mit dem Gegner zu überwinden und durch Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Einfallsreichtum ans Ziel zu kommen. Gleichzeitig sollen sie an Wettkämpfe herangeführt werden und Siegerwillen und Fairness entwickeln.

Einteilung:
Jungen und Mädchen starten gemeinsam. Es findet keine Unterteilung nach Graduierung statt, sondern nur nach Alter.

Schutzausrüstung:
Schutzausrüstung ist nicht vorgeschrieben. Kopfschutz – auch mit Maske – ist erlaubt.

Kleidung:
Jeder Wettkämpfer trägt einen Gi oder die zu seiner Sportart gehörende Trainingsbekleidung mit Budo-Gürtel.

Ablauf:
Die Wettstreiter werden einzeln aufgerufen. Der Erste stellt sich rechts, der Zweite links vom Kampfrichter aus gesehen hin.
An ihren Gürteln steckt an beiden Seiten und hinten je ein 40 cm langes Band.
Auf das Kommando des Kampfrichters erfolgt der Gruß.
Auf das Kommando des Schiedsrichters hin, versuchen nun die Wettstreiter, sich gegenseitig die Bänder weg zu ziehen und mit gestrecktem Arm in die Höhe zu halten.
Sobald ein Wettstreiter ein Band in die Höhe hält, unterbricht der Kampfrichter den Wettstreit und die Wettstreiter gehen zurück zur Startposition. Jetzt vergibt der Kampfrichter die Punkte.

VARIANTE:
Die Kämpfer können auch alle gleichzeitig – jeder gegen jeden – im K.O.-System starten, bis nur noch 3 übrig sind. Diese 3 Kinder kämpfen weiter um den 1., 2. und 3. Platz.
Bei dieser Variante hat jeder Kämpfer nur 1 Band.
Der Ausrichter entscheidet spätestens am Turniertag, welche Variante gewählt wird.

Kampfzeit:
Die Kampfzeit beträgt 2 Minuten.
Bei Punktegleichstand kommt es zu einer Verlängerung. Hier entscheidet der erste Punkt.
Bleibt dieser aus, wird die Verlängerung nach einer Minute beendet.
Bei Punktegleichstand nach der Verlängerung entscheidet der Kampfrichter.

Vorzeitiges Kampfende:
Wurden einem Kämpfer alle 3 Bänder wertungskonform gezogen, wird der Kampf vorzeitig beendet.

Wertung:
Jedes gezogene Band: 1 Punkt
Bei gleichzeitigem Ziehen der Bänder werden keine Punkte vergeben und das Band wieder zurückgehängt.

Verbotene Aktionen:
Festhalten des Gegners
Umklammern des Gegners
Umstoßen des Gegners
Umwerfen / Fegen des Gegners
Anwenden von Techniken
Festhalten der eigenen Bänder
Sich fallen lassen
Wegrennen

Verwarnungen und Strafen:
Ermahnungen gibt es für jede verbotene Aktion.
Bei dreimaliger Ermahnung kann der Kampfrichter eine Verwarnung aussprechen.
Bei einer Verwarnung wird dem Wettstreiter ein Band abgenommen.