

International All Martial Arts Federation e.V.



REGELWERK

Selbstverteidigung



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.

SELBSTVERTEIDIGUNG

Allgemeines:

Die Sparte Selbstverteidigung ist eine Demonstration von Techniken der Notwehr / Nothilfe.

Alle Waffen sind vor der Darbietung den Kampfrichtern zur Überprüfung vorzulegen.

Selbstverteidigung 1/1:

1 Angreifer, max. 5 Angriffe

3

Die Angriffe sind vom Wettkämpfer frei wählbar.

Nach Abschluss der Verteidigungsaktion stoppt der Wettkämpfer. Nach einer kurzen Pause wird er erneut angegriffen.

Bewertet werden:

- Effektivität von Angriff und Verteidigung
- Waffen ja / nein (Stock: ein Extrapunkt, Messer / Pistole 2 Extrapunkte)
- Variationen der Techniken – verschiedene Kampfstile
- Schwierigkeitsgrad der Techniken
- Gesamtbild
- Zeit-Limit: 3 Minuten
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffs
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung

Variante:

Der Veranstalter kann sich auch (im Vorfeld) für eine spezielle Variante der Selbstverteidigung 1/1 entscheiden.

Hier finden nur 3 oder 4 Angriffe statt. Angriffe mit Waffen sind nicht erlaubt.

Reale Selbstverteidigung:

1 Angreifer, Angriffe sind vorgegeben

Hier stehen Angreifer und Verteidiger Rücken an Rücken.

Der Angreifer wählt aus mehreren vorgegebenen Angriffen blind eine Karte aus und übergibt diese an den Hauptkampfrichter.

Auf Kommando entfernen sich Angreifer und Verteidiger. Der Angriff erfolgt auf weiteres Kommando.

Bewertet werden:

- Effektivität von Angriff und Verteidigung
- Variationen der Techniken – verschiedene Kampfstile
- Gesamtbild
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Kein „Andeuten“ des Angriffs
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung nach Kommando des Hauptkampfrichters

Anmerkung:

Je flüssiger der Ablauf, desto höher die Punktevergabe

4

Selbstverteidigung gegen bis zu 5 Angreifer (Division: TSD):

Bewertet wird nach folgenden Punkten:

- Anzahl der Angreifer – jeder Angreifer 1 Punkt
- Anzahl der Angriffe – jeder Angriff 1 Punkt
- Effektivität von Angriff und Verteidigung
- Waffen ja / nein (Stock 1 Extrapunkt, Messer / Pistole 2 Extrapunkte)
- Variationen der Techniken – verschiedene Kampfstile
- Schwierigkeitsgrad: wie oft wechseln die Angreifer und wie anspruchsvoll sind die Angriffe?
- Gesamtbild
- Zeit-Limit: 3 Minuten
- Musik, Bruchtests und reale Waffen und sonstige gefährliche Gegenstände sind nicht erlaubt
- Ausführung des Angriffs unmittelbar und ohne Verzögerung nach Kommando des Hauptkampfrichters

Anmerkung:

Je flüssiger der Ablauf, desto höher die Punktevergabe