

International All Martial Arts Federation e.V.



# REGELWERK

## Vollkontakt



**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:**

Alle Vollkontakt-Kämpfe sollen nach Möglichkeit in einem Ring durchgeführt werden. Steht kein Ring zur Verfügung, kann auch eine Mattenfläche von 7x7 aufgebaut werden.

## **Schutzausrüstung:**

Beim Vollkontakt sind Pflicht:

- Kopfschutz
- Zahnschutz
- Handschutz (geschlossen) – 10 oz
- Brustschutz (bei Frauen)
- Tiefschutz
- Schienbeinschoner
- Fußschutz (Ferse bedeckt!)

Die Schutzausrüstung muss den Regeln entsprechen, sicher und nicht beschädigt sein. Die Entscheidung hierüber trifft der Hauptkampfrichter. Bei Einwänden und Protesten seitens des Wettkämpfers entscheidet die Turnierleitung.

Das Tragen von Brillen ist verboten.

Kontaktlinsen und Wettkampfb Brillen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

## **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:**

Bei Vollkontakt sind 2 Betreuer an der Ringecke erlaubt.

Jeder Kämpfer hat für seine 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 Betreuern 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:

- Zählen der Punkte mit „Punkte-Klicker“
- 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,
  - 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

### **Seitenkampfrichter (Judges):**

Es gibt zwei Seitenkampfrichter.

Sie sollen sich mit den Kämpfern mitbewegen, um das Kampfgeschehen genau zu sehen.

Sie zählen die Punkte mit „Punkte-Klickern“.

### **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

Nach dem Kampf:

- bei Regelverletzung durch den Kampfrichter oder die gegnerische Seite

### **Kampfzeit:**

Die Kampfzeit beträgt 2 x 90 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Finalkämpfe dauern 2 x 120 Sekunden.

Gewinner ist der Kämpfer mit den meisten Punkten zum Schluss.

Zwischen den Runden ist eine Pause von 60 Sekunden vorgesehen.

### **Punktevergabe:**

Gewertet werden nur saubere, kontrolliert ausgeführte Techniken!

Gewertet werden:

Handtechniken	1 Punkt
Fußtechniken zum Körper	1 Punkt
Fußtechniken zum Kopf	2 Punkte
Gesprungene Fußtechnik zum Kopf	3 Punkte

(eine Technik gilt nur dann als gesprungen, wenn beim Treffer beide Beine in der Luft sind!)

### **Feger, Würfe und Bodenkampf:**

Fußfeger sind von innen und außen erlaubt, müssen aber so tief wie möglich angesetzt werden (auf Höhe des Sprunggelenkes).

Würfe und Bodenkampf sind beim Vollkontakt nicht erlaubt!

5

### **Erlaubte Techniken:**

Hand: gerade Faust, Haken, Faustrücken, Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein: Vorwärtsfußtritt, seitlicher Kick, Halbreis-Kick, Rückwärtskick, Diagonalkick, gedrehte Kicks

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

### **Verbotene Techniken:**

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

### **Erlaubte Trefferflächen:**

Kopf: vorne, seitlich und oben

Körper: vorne und seitlich

Gesicht: erst ab 16 Jahren!

### **Verbotene Trefferflächen:**

Hals

Nacken

Hinterkopf

Rücken

Unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahren: Gesicht!

### **Verwarnungen und Minuspunkte:**

- Bei der ersten Regelverletzung wird durch den Hauptkampfrichter eine Verwarnung ausgesprochen. Bei einem groben Regelverstoß kann die Verwarnung übersprungen werden und gleich ein Minuspunkt gegeben werden, allerdings müssen sich hierfür der Hauptkampfrichter und die beiden Seitenkampfrichter einig sein.
- Bei der zweiten und dritten Regelverletzung wird dem Kämpfer je ein Punkt abgezogen.
- Bei der vierten Regelverletzung wird der Kämpfer disqualifiziert und der Gegner zum Sieger erklärt.
- Verzögert sich der Start, weil ein Kämpfer noch nicht bereit ist, wird pro angefangene Minute 1 Punkt von der finalen Wertung abgezogen.

- Ist der Kämpfer nach 3 Minuten noch nicht startbereit, wird er automatisch disqualifiziert.
- Entscheidet der Ringrichter oder das medizinische Personal, dass ein Kämpfer auf Grund einer Verletzung nicht mehr weiter kämpfen darf, gilt der Kampf für den verletzten Kämpfer automatisch als verloren.
- Muss der Kampf auf Grund eines unerlaubten Treffers abgebrochen werden, gilt der Kampf für den Kämpfer als verloren, der für den Treffer verantwortlich ist.
- Ist der Wettkämpfer für den unerlaubten Treffer selbst verantwortlich, gibt es keine Verwarnung oder Minuspunkte (z.B. Kopf runter zum Knie).

Gründe für Verwarnungen oder Minuspunkte:

- Nicht erlaubte Angriffe
- Angriffe auf nicht erlaubte Trefferflächen
- Verlassen der Kampffläche zur Kampfvermeidung
- Fallen lassen, zur Kampfvermeidung
- Weiterkämpfen nach Stopp-Aufforderung des Hauptkampfrichters
- Unnötiges blocken/klammern
- Nicht kontrollierte, blind ausgeführte Techniken
- Grob fahrlässig oder rücksichtslos ausgeführte Angriffe
- Unhöfliches Benehmen
- Zu harter Kontakt
- Bei Wettkampfbeginn nicht startbereit

#### **Verlassen der Kampffläche (Out of Bounds):**

Ein Kämpfer kann nur dann punkten, wenn er den Standfuß innerhalb der Wettkampffläche hat. Bei gesprungenen Kicks muss der Kämpfer wieder in der Kampffläche landen, damit der Punkt / die Punkte gewertet werden können. Verlässt ein Kämpfer die Kampffläche, um so einem Punkt zu entgehen, kann dies verwarnt oder mit einem Minuspunkt gewertet werden.

#### **Non-Competing Penalty:**

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