

International All Martial Arts Federation e.V.



REGELWERK

Erweiterter Freikampf



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.

ERWEITERTER FREIKAMPF

Allgemeines:

Der erweiterte Freikampf ist vergleichbar mit Semikontakt – Point Fighting. Zusätzlich sind hier jedoch Würfe und Bodenhaltegriffe erlaubt.

Anders als bei Schlag- und Tritt-Techniken wird der Kampf nicht unterbrochen, wenn ein Partner den anderen während des Kampfes fasst. Jedoch sind jetzt keine Schlag- und Tritt-Techniken mehr erlaubt.

Wird nicht unmittelbar einer der beiden Kämpfer zu Boden gebracht, wird der Kampf unterbrochen.

Wird der Gegner zu Boden gebracht, wird der Kampf entweder nach einem angedeuteten Schlag oder nach einem Bodenhaltegriff unterbrochen und die Wertung abgegeben.

3

Schutzausrüstung:

Kopfschutz

Mundschutz

Handschutz - offen

Tiefschutz

Fußschützer

Schienbeinschützer

Mädchen / Frauen auch Brustschutz

Das Tragen von Brillen ist verboten!

Weiche Kontaktlinsen dürfen auf eigene Gefahr getragen werden.

Kampfzeit:

Die Kampfzeit beträgt 3 Minuten bei Erwachsenen und 2 Minuten bei Kindern.

Der Kampf wird bei 10 Punkten Vorsprung vorzeitig beendet.

Bei Punktegleichstand wird der Kampf 1 Minute verlängert.

Ist danach immer noch Punktegleichstand, kommt es erneut zu einer Verlängerung. Hier entscheidet der erste Punkt. Bleibt dieser aus, wird die Verlängerung nach 1 Minute beendet.

Bei Kindern und Jugendlichen entscheiden bei Punktegleichstand die Kampfrichter.

Bei Erwachsenen entscheidet der Bruchtest (Bretter oder Ytong-Steine). Bei erneutem Gleichstand entscheiden die Kampfrichter.

Wertung:

Handtechniken: 1 Punkt

Fußtechniken: 1 Punkt

Bodenhaltegriffe: 2 Punkte

Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter:

Es gibt einen Hauptkampfrichter und zwei Seitenkampfrichter.

Die beiden Seitenkampfrichter stehen an den Ecken der Kampffläche links und rechts vom Schreibertisch. Der Hauptkampfrichter steht an der anderen Seite der Kampffläche mit dem Gesicht zum Schreibertisch.

Sieht der Hauptkampfrichter einen Treffer, unterbricht er den Kampf und fordert die Wertung der Seitenkampfrichter ein.

Sieht ein Seitenkampfrichter einen Punkt, zeigt er deutlich die Wertung. Daraufhin unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf und fordert die jeweilige Wertung ein.

Die Punkte werden nur bei einer Mehrheitsentscheidung vergeben.

4

Erlaubte Techniken:

Hand:

- gerade Faust
- Haken
- Faustrücken
- Hammerschlag (von oben auf den Kopf)

Bein:

- Vorwärtsfußtritt
- seitlicher Kick
- Rund-Kick, Rückwärtskick
- Diagonalkick
- gedrehte Kicks
- Fuß-Feger

Würfe und Gegenwürfe

Bei Erwachsenen: Fersenabwärtsschlag

Verbotene Techniken:

Blinde Techniken

Gedrehte Handtechniken

Gesprungene Kicks

Bei Kindern und Jugendlichen: Fersenabwärtsschlag

Erlaubte Trefferflächen

Kopf:

- vorne
- seitlich
- oben

Körper:

- vorne
- seitlich

Gesicht:

- erst ab 16 Jahren!

Verbotene Trefferflächen

- Hals
- Schädeldecke
- Genick
- Rücken
- unterhalb der Gürtellinie

Bei Kindern bis 15 Jahre: Gesicht

Verwarnungen und Strafen:

Verwarnungen und Strafen gibt es für:

- unsportliches Verhalten
- zu harten Kontakt
- MUBOBI (Selbstgefährdung)
- Finger- und Zehenhebel
- unerlaubte Techniken
- Sprechen während des Kampfes
- verbales Angreifen des Schiedsrichters
- disziplineloses Verhalten des Coaches
- defensives Verhalten
- Wegdrehen
- absichtliches Verlassen der Kampffläche
- Verletzung des Gegners
- Simulation einer Verletzung

1. Verwarnung: 1 Punkt für den Gegner
2. Verwarnung: 2 Punkte für den Gegner
3. Verwarnung: Disqualifikation

Verletzungen:

Bei Verletzungen wird der Kampf vom Hauptkampfrichter unterbrochen.

Danach klärt der Hauptkampfrichter mit den Seitenrichtern, ob es sich um ein Vergehen gehandelt hat oder nicht.

Bei Verletzungen entscheidet nicht der Hauptkampfrichter, sondern ausschließlich der Arzt / Sanitäter, ob weiter gekämpft werden kann oder nicht.

Falls dieser sein o.k. gibt, hat der Kämpfer 10 Sekunden Zeit, um weiter zu kämpfen.

Wenn der Kampf auf Grund einer Verletzung durch ein Vergehen zu Ende ist, wird der unschuldige Kämpfer zum Sieger erklärt.

Im Falle eines Zusammenstoßes gewinnt der Kämpfer mit der höheren Punktezahl, bei Gleichstand der Unverletzte.

Selbstverständlich kann der Kämpfer auch jederzeit von sich aus den Kampf aufgeben.

Die wichtigsten Schiedsrichterkommandos:

HAJIME

zu Beginn des Kampfes, oder wenn der Kampf nach MATTE fortgesetzt werden soll

MATTE

Der Kampf wird in folgenden Situationen unterbrochen:

- einer oder beide Kämpfer haben die Kampffläche verlassen
- einer oder beide Kämpfer erhalten einen Strafpunkt
- einer oder beide Kämpfer sind verletzt
- ein Kämpfer kann bei Hebeltechniken nicht selbständig abklopfen
- Festhaltezeit ist abgelaufen
- um eine Kampfrichterentscheidung bekannt zu geben
- am Kampfende

6

SONOMAMA

Mit diesem Kommando werden die Kämpfer kurz gestoppt. Sie dürfen sich nicht bewegen. Sobald der Kampf wieder frei gegeben wird, kämpfen sie aus genau der gleichen Position weiter, in der sie waren, als das Kommando SONOMAMA gegeben wurde.

Das Kommando wird in folgenden Situationen gegeben:

- um einem oder beiden Kämpfern eine Verwarnung zu geben
- um einem oder beiden Kämpfern eine Strafe zu geben
- weil der Hauptkampfrichter es für nötig erachtet

YOSHI

Das Kommando erfolgt, um die Kämpfer – nachdem sie mit SONOMAMA gestoppt wurden – wieder weiterkämpfen zu lassen.

FUSEN GACHI

Sieg durch Nichterscheinen

KIKEN GACHI

Sieg durch Aufgabe