

# WETTKAMPFREGLN

## Kampfleichtkontakt

Modus-Klassen-Schutzausrüstung-Kampfzeit u.s.w.: lt. Ausschreibung

<b>Kampfgericht JURY</b>	1-2 Zeitnahme, Listenführung 1 Kampfleiter (Referee) 2-4 Wertungsrichter (Judges)
Die Positionen der Kampfrichter können in Absprache untereinander gewechselt werden. Bei Gleichstand (Unentschieden), Verfahrensunklarheiten und Sonderfällen entscheidet immer die Mehrheit aller Kampfrichter. Die Wettkampfleitung trifft die Entscheidung bei Gleichstand.	
<b>Aufstellung/Gruß Beginn des Kampfes Trennen der Kämpfer Zeitstop  Weiterkämpfen Ende des Kampfes  Bekanntgabe des Ergebnisses</b>	Auf das Kommando des Kampfleiters <b>grüßen die Wettkämpfer gegenseitig</b> <b>- 1. vor Beginn des Kampfes 2. nach Ende des Kampfes</b>  Der Kampfleiter trennt die Kämpfer mit dem linken oder rechten Arm und gibt den Kampf durch Heben des Armes frei (Startgeste) Auf das Kommando des Kampfleiters Auf das Kommando des Kampfleiters, <b>der Wiederbeginn des Kampfes muss an gleicher Stelle geschehen, wo er unterbrochen wurde</b>  Auf das Kommando des Kampfleiters Auf das Kommando des Kampfleiters Auf das Kommando des Kampfleiters  unmittelbar nach Ende des Kampfes durch den Kampfleiter durch Heben des Armes auf der Seite des Siegers (Rot oder Blau)

<b>Wertung PUNKTE</b> durch die Wertungsrichter  <hr/> — <b>Der Kampfleiter darf ausschließlich auf die Einhaltung der Regeln und die Gesundheit der Kämpfer achten. Bei Punktwertung kann er nur eingreifen, wenn eindeutig grobe Fehler vorliegen. Bei Protest kann er auf techn. Hilfsmittel zurückgreifen (Video, etc.)</b>  Gegner verlässt rückwärts die Fläche (Wertungszone)	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="566 994 710 1030"><b>1 Punkt</b></td> <td data-bbox="742 994 1252 1086">           Fausttechnik / Kombination zum Kopf            Fausttechnik / Kombination zum Körper            Fußtechnik zum Körper         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1108 710 1144"><b>2 Punkte</b></td> <td data-bbox="742 1108 1021 1144">Fußtechnik zum Kopf</td> </tr> <tr> <td data-bbox="566 1198 710 1234"><b>3 Punkte</b></td> <td data-bbox="742 1198 1021 1234">Sprungkick zum Kopf</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">Drehkick/</p>  Bei klarem Verlust des Gleichgewichtes darf kein Treffer gegeben werden. Wertungen können erfolgen, solange der Kampfleiter den Kampf noch nicht unterbrochen oder abgebrochen hat. Ein (irregulärer) Trefferpunkt kann durch eine Mehrheitsentscheidung der Jury für ungültig erklärt werden. Die Entscheidung hierüber soll unverzüglich erfolgen und muss spätestens unmittelbar nach Ende des Kampfes getroffen werden.  <b>(Bei Gleichgewichtsverlust wegen Überlegenheit des Angreifers wird dem Angreifer ein Pluspunkt zugesprochen)</b>	<b>1 Punkt</b>	Fausttechnik / Kombination zum Kopf Fausttechnik / Kombination zum Körper Fußtechnik zum Körper	<b>2 Punkte</b>	Fußtechnik zum Kopf	<b>3 Punkte</b>	Sprungkick zum Kopf
<b>1 Punkt</b>	Fausttechnik / Kombination zum Kopf Fausttechnik / Kombination zum Körper Fußtechnik zum Körper						
<b>2 Punkte</b>	Fußtechnik zum Kopf						
<b>3 Punkte</b>	Sprungkick zum Kopf						

<b>Verfehlungen (Fouls)</b>	Der Kampfleiter ermahnt bei Verfehlungen nach <b>den gültigen Regeln</b> Regelwidrigkeiten werden vom Kampfleiter wie folgt geahndet	
<b>Leichte Verfehlungen</b>	<b>Schwere Verfehlungen</b>	
⇒ Festhalten / Klammern / Werfen / Hebeln	⇒ Angriff mit Wirkungsabsicht	
⇒ Wegschieben des Gegners	⇒ Angriff auf unerlaubte Ziele	
⇒ Zudrehen des Rückens / Tiefes Abducken	⇒ Angriff gegen zu Fall gekommenen Gegner	
⇒ Übertreten der Warnzone	⇒ Angriff nach dem Trennkommando	
⇒ Absichtliches Fallenlassen		
⇒ Unkontrollierter Angriff		
⇒ Unkontrolliertes Verhalten im Kampf		
unmittelbar↓	unmittelbar↓	
<b>1. Ermahnung des Verursachers im Wiederholungsfall↓</b>	<b>1. Rote oder blaue Karte (Punktabzug) Der Verursacher erhält 1 MINUSPUNKT</b>	
<b>2.) Der <b>Gegner</b> erhält 1 PLUSPUNKT</b>	<b>2. bei Kampfunfähigkeit des Gegners DISQUALIFIKATION</b>	

*Als leichte oder schwere Verfehlung können ebenfalls gelten:*

- ⇒ Fingerspitzen-Handkanten-Knie-Ellbogentechnik, Kopfstoss
- ⇒ Grobe Unsportlichkeiten des Wettkämpfers oder seines Betreuers (z. B. Beschimpfungen, Tätlichkeiten, Blockade der Kampffläche, unzulässiger Protest, usw.)

**In diesem Falle kann der Kampfleiter den Verursacher disqualifizieren**

<b>Definition</b>	<p><b>LEICHTKONTAKT</b></p> <p>Gekämpft wird mit kontrolliertem Kontakt, d.h. der Kämpfer darf prinzipiell keine Schlagwirkung erzielen. Gewertet werden nur technisch einwandfrei kontrollierte Treffer, mit den erlaubten Techniken auf den vorgeschriebenen Trefferzonen. Bei jeder Art von Klammern, Halten, Blockieren oder unkontrollierten Gleichgewichtsverlust kann kein Wertungspunkt erzielt werden. Sieger ist, wer nach Ablauf der Kampfzeit die meisten Wertungstreffer (= Punkte) nach Abzug der Minuspunkte erzielt hat.</p> <p>(Definition Schlagwirkung: voller Körpereinsatz mit Schulter nach vorn oder volles Körpergewicht in den Schlag legen. Der Kampfleiter sollte den Unterschied zwischen schneller Aktion oder übertriebener Härte erkennen.)</p>
-------------------	--

<p><b>Erlaubte Techniken und Angriffsziele</b></p> <p>Alle anderen Körperteile sind unerlaubte Ziele !</p>	<p>Angriffe müssen gezielt und mit kontrolliertem Kontakt erfolgen. Die Beurteilung des Kontaktes liegt bei der Jury, <b>die sich ausschließlich nach dem Regelwerk zu richten haben.</b> Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Techniken angegriffen werden:</p> <p><b>Der gesamte Kopf</b> (außer Hinterkopf und Halsbereich)  <b>Der Rumpf vorn und seitlich bis Gürtelhöhe</b></p>
--	--

<b>Erlaubte</b>	<b>Handtechniken</b>
-----------------	----------------------

<p><b>Angriffstechniken</b> Alle anderen Techniken sind verboten !</p>	<p>Gerader Fauststoß mit vorderer und hinterer Hand, Faustrückenschlag (nicht aus der Drehung – <b>die Kraft ist schwer zu kontrollieren und es kann zu Verletzungen kommen</b>), Seitwärtshaken zum Kopf oder Körper <b>Fußtechniken</b> (aus dem Stand, aus der Drehung oder gesprungen) Vorwärtstritt, Seitwärtstritt, Rückwärtstritt, Halbkreiskick mit dem Spann, Fersendrehkick, Kreistritt (innen/außen), Abwärtstritt, auswärtsgedrehter Tritt</p>
<p><b>Disqualifikation</b></p>	<p>Die Disqualifikation eines Teilnehmers erfolgt nach einer erkennbaren Regelwidrigkeit und <u>unmittelbar</u> nach der 3. Anzeige einer blauen oder roten Karte (Punktabzug) oder <u>jederzeit</u> bei Verstoß gegen die Teilnahmeregeln der Veranstaltung. Die Disqualifikation kann auch bei grober Unsportlichkeit des Teilnehmers oder seines Betreuers erfolgen. Je nach Sachverhalt wird über eine Disqualifikation entschieden durch <b>a)</b> den Kampfleiter      <b>b)</b> die Mehrheit der Jury      <b>c)</b> die Wettkampfleitung</p>
<p><b>Verletzung Technischer K.O.</b></p>	<p>Bei einer unbeabsichtigten Verletzung (z. B. durch Zusammenprall oder Hineinlaufen eines Kämpfers in eine Technik) unterbricht der Kampfleiter den Kampf. Die Rundenzeit wird angehalten (= Auszeit) und nach einer (zeitlich begrenzbaren) Behandlungspause fortgesetzt. Falls der vom Gegner unverschuldet verletzte Wettkämpfer den Kampf nicht wieder aufnehmen kann, ist auf „Technischer K.O.“ zu entscheiden.</p>
<p><b>Unentschieden</b></p>	<p>Bei einem absoluten Gleichstand von Punkten wird der Kampf verlängert. <b>Minuspunkte werden in die Verlängerung mitgenommen. Die Minuspunkte zählen nur für die Disqualifikation, nicht für die Wertung.</b></p>
<p><b>Protestverfahren</b></p>	<p>Ein Protest ist nur durch den Betreuer sofort und direkt an die Wettkampfleitung möglich. Proteste sind nur zulässig bei Vorliegen eines Verstoßes gegen das geltende Wettkampfbreglement oder bei Fehlern in der Listenführung, nicht jedoch gegen einzelne Wertungen oder Entscheidungen eines oder mehrerer Kampfrichter (= gültige Sofortentscheidung). Für das Einlegen eines Protestes ist eine Kautions zu hinterlegen. Die Wettkampfleitung und der Protestausschuss des Verbandes entscheidet in allen Fällen endgültig und als oberste Instanz.</p>

## **Freikampf im Leichtkontaktstyle.**

**Es zählen die FTU Leichtkontaktregeln mit einer Regelerweiterung**

### WERTUNG

- Bodenkampf erlaubt (nur bei ständigen Aktionen)
- Wurftechnik ohne flachen Rücken auf dem Boden 3.Punkte
- Wurftechnik mit flachen Rücken auf dem Boden 5.Punkte
- Kicks auf die Beine sind erlaubt 1.Punkt
- Haltegriffe (max.6sec. am Boden)
- Beinhebel (bei Aufgabe Sieg)
- Armhebel (bei Aufgabe Sieg)

es gelten die FTU Leichtkontaktregeln mit dem Zusatz Bodenkampf,

sollte ein Kämpfer klopfen (aufgeben) siegt der Sportler der die Siegestechnik (Hebel...) angewandt hat.