



# ETF WETTKAMPFREGLN

## KICK BOX SPARRING 4.0 - 2009

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

<b>Kampfgericht JURY</b>	1-2 Bedienung der Trefferwertungs-Elektronik, 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> - 1. vor Beginn des Kampfes 2. nach Ende des Kampfes  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 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>	<table border="1"> <tr> <td><b>1 Punkt</b></td> <td>Fausttechnik / Kombination zum Kopf Fausttechnik / Kombination zum Körper Fusstechnik zum Körper</td> </tr> <tr> <td><b>2 Punkte</b></td> <td>Fusstechnik zum Kopf KNOCK-DOWN</td> </tr> <tr> <td><b>3 Punkte</b></td> <td>Drehkick/Sprungkick zum Kopf</td> </tr> </table>	<b>1 Punkt</b>	Fausttechnik / Kombination zum Kopf Fausttechnik / Kombination zum Körper Fusstechnik zum Körper	<b>2 Punkte</b>	Fusstechnik zum Kopf KNOCK-DOWN	<b>3 Punkte</b>	Drehkick/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 KNOCK-DOWN						
<b>3 Punkte</b>	Drehkick/Sprungkick zum Kopf						
<b>1 Punkt EXTRA-WERTUNG</b> durch den Kampfleiter							
Gegner verlässt rückwärts die Fläche (Wertungszone)	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>Verfehlungen (Fouls)</b>	Der Kampfleiter ermahnt bei Verfehlungen nach eigenem Ermessen Regelwidrigkeiten werden vom Kampfleiter wie folgt geahndet
<b>Leichte Verfehlungen</b>	<b>Schwere Verfehlungen</b>
⇒ Festhalten / Klammern / Werfen / Hebeln	⇒ Angriff mit verbotener Technik
⇒ 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 (Punktanzug) Der Verursacher erhält 1 MINUSPUNKT</b>
<b>2. Rote oder blaue Karte (Punktanzug) Der Verursacher erhält 1 MINUSPUNKT</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.)

<b>Punktwertung</b>	<p>Gewertet werden nur technisch einwandfrei kontrollierte Treffer, mit den erlaubten Techniken auf den vorgeschriebenen Trefferzonen.</p> <p>Bei jeder Art von Klammern, Halten, Blockieren oder unkontrollierten Gleichgewichtsverlust kann kein Wertungspunkt erzielt werden.</p> <p>Sieger ist, wer nach Ablauf der Kampfzeit die meisten Wertungstreffer (= Punkte) nach Abzug der Minuspunkte erzielt hat.</p>
<b>Erlaubte Techniken und Angriffsziele</b>	<p>Angriffe müssen gezielt erfolgen.</p> <p>Die Beurteilung des Kontaktes liegt ausschliesslich bei der Jury.</p> <p><u>Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Techniken angegriffen werden:</u></p> <p><b>Der gesamte Kopf</b> (ausser Hinterkopf und Halsbereich)</p> <p><b>Der Rumpf vorn und seitlich bis Gürtelhöhe</b></p> <p>Alle anderen Körperteile sind unerlaubte Ziele !</p>
<b>Erlaubte Angriffstechniken</b> Alle anderen Techniken sind verboten !	<p><b>Handtechniken</b></p> <p>Gerader Fauststoss mit vorderer und hinterer Hand, Faustrückenschlag (nicht aus der Drehung), Seitwärtshaken zum Kopf oder Körper</p> <p><b>Fusstechniken (aus dem Stand, aus der Drehung oder gesprungen)</b></p> <p>Vorwärtstritt, Seitwärtstritt, Rückwärtstritt, Halbkreiskick mit dem Spann, Fersendrehkick, Kreistritt (innen/aussen), Abwärtstritt, auswärtsgedrehter Tritt</p>
<b>Disqualifikation</b>	<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</p> <p><b>a) den Kampfleiter b) die Mehrheit der Jury c) die Wettkampfleitung</b></p>
<b>Knock-Out (K.O.) Knock-Down</b>	<p>Nur bei einem Niederschlag bzw. bei erkennbarer Trefferwirkung zählt der Kampfleiter den Betroffenen bis 9 an. Falls der Wettkämpfer bei 10 nicht wieder deutlich kampfbereit ist, ist auf K.O. zu entscheiden.</p> <p>Ein KNOCK-DOWN liegt vor, wenn durch direkte Trefferwirkung der Boden mit einem anderen Körperteil als den Fusssohlen berührt wird.</p>
<b>Verletzung Technischer K.O.</b>	<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 begrenzten) Behandlungspause fortgesetzt. Falls der vom Gegner unverschuldet verletzte Wettkämpfer den Kampf nicht wieder aufnehmen kann, ist auf „Technischer K.O.“ zu entscheiden. Das Kampfgericht kann den Sieger ggf. auch aufgrund des aktuellen Trefferstandes ermitteln.</p>
<b>Unentschieden</b>	<p>Bei einem absoluten Gleichstand von Punkten und Minuspunkten (= totales Unentschieden nach Ablauf der Zeit) wird der Kampf verlängert. Bei einer Verlängerung entscheidet dann der erste gültige Trefferpunkt. Bei einem Unentschieden, das nicht auf einem Gleichstand von Punkten und Minuspunkten beruht (= relatives Unentschieden) entscheidet die Anzahl der Trefferpunkte. Diese zählen höher als die Minuspunkte. Im Einzelfall trifft die Jury selbständig eine Mehrheitsentscheidung über den Sieger des Kampfes.</p>
<b>Protestverfahren</b>	<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 Wettkampfglement 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>
<b>Elektronische Anzeige</b>	<p>Es gelten die hierfür gesondert bekanntgemachten Regeln.</p> <p>Es wird eine <u>offene Punkt-Anzeige</u> durchgeführt. d. h. für erfolgreiche Angriffe und Verfehlungen wird die Punktwertung sofort angezeigt.</p>

ETF Kick Box Sparring 4.0 © Copyright: **ETF Geschäftsstelle**. Diese Wettkampfgeregeln sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen mit Genehmigung des Verfassers mit entsprechender Quellenangabe veröffentlicht, kopiert und weiterverbreitet werden.



# Ergänzende WETTKAMPFREGELN

## SPARRING

<p><b>KNOCK-OUT (K.O.)</b></p>	<p><b>REGELGERECHTER ANGRIFF</b></p> <p>Wenn ein Kämpfer erkennbar in eine korrekte Technik des Angreifers hineinläuft, wodurch eine Trefferwirkung unvermeidlich wird, so liegt auch bei einem Wirkungstreffer oder einer Verletzung keine Regelwidrigkeit vor.</p> <p>Der Kampfleiter entscheidet über die Einstufung der Aktion, insbesondere beim PUNKT-STOPP-KAMPF über eine regelwidrige WIRKUNGSABSICHT. Er kann im Zweifelsfall zur Entscheidung die Meinung der Punktrichter einholen.</p> <p><u>Beispiele für entsprechende Wirkungstreffer:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Rückwärtskick</li><li>-Faustkonter</li><li>-Tieftritt nach Hochspringen</li><li>-Physische oder psychische Schwäche eines Kämpfers</li></ul> <p>Bei einem Wirkungstreffer, der nicht aus einer Regelwidrigkeit resultiert, zählt der Kampfleiter den Getroffenen 10 Sekunden an, um ihm die Chance zu geben wieder kampffähig zu werden.</p> <p>Der Kampfleiter kann je nach Vorfall auch einen Zeitstopp veranlassen, um eine Verletzung in angemessener Zeit behandeln zu lassen.</p> <p>Falls der vom Gegner unverschuldet verletzte Wettkämpfer den Kampf nicht wieder aufnehmen kann, ist auf „Technischer K.O.“ zu entscheiden.</p> <p>Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit der Kampfrichter über das Ergebnis des Kampfes. Das Kampfgericht kann den Sieger ggf. auch aufgrund des aktuellen Trefferstandes ermitteln.</p>
<p><b>VERLETZUNG durch Schlagwirkung</b></p> <p><b>TECHNISCHER K.O.</b></p>	<p><b>REGELWIDRIGKEIT</b></p> <p>Bei einer offenen Wunde (Blut) am Kopf oder Körper, die aus einem regelwidrigen Angriff resultiert, ist der Angreifer sofort zu disqualifizieren.</p> <p><b>REGELGERECHTER ANGRIFF</b></p> <p>Bei einer offenen Wunde (Blut) am Kopf oder Körper, die aus einem regelgerechten Angriff resultiert, hat der Getroffene nach einer Unterbrechungspause (Zeitstopp durch den Kampfleiter) <u>einmal</u> die Möglichkeit die Verletzung in angemessener Zeit fachgerecht zu behandeln (Stoppen der Blutung) und den Kampf fortzusetzen. Falls diese Massnahme nicht erfolgreich ist und sich die Blutung fortsetzt, dann muss der Kampfleiter auf Technischer K.O. entscheiden.</p> <p><b>NICHT EINDEUTIG REGELWIDRIGE VERLETZUNGEN</b></p> <p><u>Beispiele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Tieftritt</li><li>-Treffer auf Gliedmassen</li><li>-Treffer im Rückenbereich oder auf Hinterkopf</li></ul> <p>Hierbei entscheidet die Mehrheit der Jury über das Ergebnis. Die Kampfunfähigkeit muss vom anwesenden Arzt oder Sanitäter festgestellt werden.</p>
<p><b>SIMULIEREN einer Kampfunfähigkeit</b></p>	<p>Bei Feststellung einer Simulation von Kampfunfähigkeit, Verletzung oder Schmerzen durch einen Kämpfer erhält dieser einen Punktabzug.</p> <p>In groben Fällen kann der Kampfleiter eine Disqualifikation vornehmen.</p>