

WETTKAMPF-REGELN

POINT-FIGHTING

KNIFE FIGHTING CONCEPT



Inhaltsverzeichnis

1. VERANSTALTER	3
2. TEILNAHMEBEDINGUNGEN	3
3. WETTKAMPFFLÄCHE	3
4. BEKLEIDUNG / SCHUTZAUSRÜSTUNG	3
5. SOFTSTICK-MESSER	4
6. ORGANISATION VON WETTKÄMPFEN.....	4
7. DAS KAMPFGERICHT.....	5
8. KAMPFZEIT	6
9. WERTUNG	6
10. ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN.....	7
11. VERBOTENES VERHALTEN.....	7
12. GESTIKEN DES HAUPT-SCHIEDSRICHTER.....	9

Version	Datum	Änderung
1.0	29.1.2019	Erste Version

Anmerkungen:

Von jedem Wettkämpfer wird die Kenntnis der vorliegenden Wettkampffregeln erwartet. Diese deutschsprachige Fassung dient der Verbreitung des Regelwerks im deutschsprachigen Raum. Im Text wurde aus Gründen der Vereinfachung ausschliesslich die männliche Sprachform verwendet. Die Regeln gelten entsprechend auch für Wettkämpferinnen. Redaktionelle Hinweise sind kursiv gedruckt.

1. Veranstalter

- 1.1 Der Veranstalter eines Knife Fighting Cup (im Folgenden Wettkampf) organisiert und plant den gesamten Ablauf eines Turniers.
- 1.2 Der Veranstalter stellt sicher, dass die vorliegenden Richtlinien eingehalten werden, die Ausschreibung und Anmeldeverfahren korrekt durchgeführt und rechtzeitig publiziert werden.
- 1.3 Der Veranstalter stellt sicher, dass genügend Schiedsrichter und Helfer am Turnier vorhanden sind. Er ist für deren Verpflegung verantwortlich.
- 1.4 Der Veranstalter stellt sicher, dass die Infrastruktur (Wettkampfflächen, Tische, Stühle, Stoppuhren, Anzeigetafeln, Softstick-Messer, Erste Hilfe-Material) vorhanden ist und rechtzeitig aufgestellt wird.

2. Teilnahmebedingungen

- 2.1 Der Veranstalter legt die Teilnahmebedingungen für den jeweiligen Wettkampf fest. In der Regel werden Wettkämpfer ab 18 Jahren zugelassen.
- 2.2 Die Wettkämpfer treten körperlich fit und in einem gesunden Zustand an. Vor oder während dem Wettkampf ist Alkohol- oder Drogenkonsum nicht gestattet. Bei Verstössen werden die Wettkämpfer durch die Wettkampfleitung sofort disqualifiziert.
- 2.3 Die Wettkampfleitung behält sich vor, Wettkämpfer abzulehnen, wenn diese für den Wettkampf physisch oder psychisch als ungeeignet eingestuft werden.
- 2.4 Die Wettkämpfer bestätigen mit der Anmeldung, die Teilnahmebedingungen gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben.

3. Wettkampffläche

- 3.1 Die Wettkampffläche ist quadratisch mit einer Seitenlänge von 5 bis 6 Metern und mit Matten bedeckt. Während der Kampfpausen dürfen die Trainer der Wettkämpfer die Kampffläche nicht betreten.
- 3.2 Eine Bodenmarkierung im Abstand von 3 Metern zeigt die jeweilige Startposition der Wettkämpfer an.
- 3.3 Vom Haupt-Schiedsrichter ausgesehen, steht rechts der Wettkämpfer «**ROT**» und links der Wettkämpfer «**BLAU**».

4. Bekleidung / Schutzausrüstung

- 4.1 Die Wettkämpfer tragen Kampfsportthosen und ein Oberteil. Zwingend vorgeschrieben ist das Tragen von Schutzhelm mit Gesichtsschutz, Faust- und Tiefschutz, Brustschutz (Damen) sowie Budo-/Ringerschuhe. Kleidung und Schutzausrüstung werden nicht vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Zusätzliche Schutz- oder Sicherheitsausrüstung muss vom Veranstalter vor dem Wettkampf geprüft und zugelassen werden.

- 4.2 Während den Wettkämpfen ist das Tragen von Schmuck verboten. Jeglicher Schmuck muss vor dem Kampf abgelegt werden. Körperschmuck (Piercing), der nicht entfernt werden kann, muss sicher abgeklebt werden.

5. Softstick-Messer

- 5.1 Die Softstick-Messer müssen jederzeit sicher sein (kein Defekt, genügend gepolstert). Die Softstick-Messer werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.
- 5.2 Das Schlagteil aus Schaumstoff ist entweder **Rot** oder **Blau** gehalten. Dies dient zur Unterscheidung der Wettkämpfer.
- 5.3 Sind keine roten und/oder blauen Softstick-Messer vorhanden, müssen die Wettkämpfer mittels roter oder blauer Hüftgürtel klar markiert sein.
- 5.4 Die Länge des Messers beträgt mindestens 25cm und maximal 35cm. Die Längentoleranz aller im Wettkampf eingesetzten Messer beträgt +/-5mm.
- 5.5 Der Durchmesser des Schlagteils des Messers beträgt mindestens 40mm und maximal 55mm. Die Durchmesser-toleranz aller im Wettkampf eingesetzten Messer beträgt +/- 2.5mm.
- 5.6 Das Gewicht des Messers beträgt mindestens 100g und maximal 140g. Die maximale Gewichtstoleranz aller im Wettkampf eingesetzten Messer beträgt +/- 5g.



6. Organisation von Wettkämpfen

- 6.1 Wettkämpfe können in Team- und Einzelwettkämpfen unterteilt werden. Einzelwettkämpfe können in Alters- und Gewichtsklassen geteilt werden. Der Begriff «Kampf» beschreibt einen einzelnen Kampf sowie den Kampf zweier Team-Wettkämpfer innerhalb einer Teambegegnung.
- 6.2 Im Einzelwettkampf kann kein Wettkämpfer durch einen anderen ersetzt werden.
- 6.3 Einzelwettkämpfer oder Teams, welche nach dreimaligem Aufruf nicht zum Kampf erscheinen, werden für diese Kategorie disqualifiziert. In Teamwettkämpfen werden Kämpfe, die nicht stattfinden, mit 12-0 gegen jenes Team gewertet, welches nicht angetreten ist.
- 6.4 Die Teams bestehen aus vier Mitgliedern, drei davon treten je in einer Runde an. Mitglied des Teams ist jeder Wettkämpfer. Es gibt keine festgelegten Ersatzkämpfer.
- 6.5 Vor jedem Teamkampf muss ein Formular mit den Namen und der Kampfreiherfolge der Teammitglieder ausgefüllt sowie beim offiziellen Tisch eingereicht werden. Die Kampfreiherfolge kann für jede Runde geändert werden, vorausgesetzt sie wird vorher gemeldet. Eine Änderung der Kampfreiherfolge, ohne dies vor Beginn der Runde zu melden, führt zur Disqualifikation des Teams.

- 6.6 Verliert im Teamwettkampf ein Mitglied seinen Kampf durch Disqualifikation, wird dessen Punktzahl auf null gesetzt und der Kampf wird mit 12-0 zu Gunsten des gegnerischen Teams gewertet.

7. Das Kampfgericht

- 7.1 Das Kampfgericht eines einzelnen Kampfes besteht aus einem Haupt-Schiedsrichter und zwei Schiedsrichtern. Der Haupt-Schiedsrichter und ein Schiedsrichter stehen sich auf der Kampffläche gegenüber und im rechten Winkel zu den Wettkämpfern. Während dem Kampf bewegen sie sich spiegelbildlich mit den Wettkämpfern mit. Der dritte Schiedsrichter ist in einer Ecke auf der Seite des Haupt-Schiedsrichters statisch positioniert.
- 7.2 Der Haupt-Schiedsrichter und die Schiedsrichter haben bezüglich Punktevergabe die gleiche Gewichtung. Der Haupt-Schiedsrichter ist derjenige, der die Kommandos und die Verteilung der Punkte bekannt gibt.
- 7.3 Pro Wettkampffläche wird ein Zeitnehmer, Punktezähler, Listenführer und Supervisor gestellt.
- 7.4 Der Haupt-Schiedsrichter prüft die Schutzausrüstung beider Wettkämpfer vor der ersten Runde und stellt sicher, dass alle Regeln und Grundsätze des Fairplay strikt eingehalten werden:
- Er prüft die Schutzausrüstung und Kleidung der Wettkämpfer und erläutert die Befehle «**FIGHT**», «**STOPP**» und «**POSITION**».
 - Mit dem Befehl «**STOPP**» wird eine Runde beendet oder unterbrochen. Nach jedem Treffer unterbricht der Haupt-Schiedsrichter den Kampf mit dem «**STOPP**» – Befehl. Die Wettkämpfer halten beim Befehl «**STOPP**» sofort inne und stellen jegliche Kampfhandlungen ein. Sie kehren ohne weitere Aufforderung zur Startmarkierung auf ihrer Seite der Wettkampffläche zurück.
 - Kehren die Wettkämpfer nicht selbstständig zur Startmarkierung zurück, kann der Haupt-Schiedsrichter dies mit dem Befehl «**POSITION**» anordnen.
 - Der Befehl «**FIGHT**» wird verwendet, um eine Runde zu beginnen oder fortzusetzen. Der Befehl «**FIGHT**» wird erst gegeben, sobald beide Wettkämpfer hinter die jeweilige Startmarkierung getreten sind.
- 7.5 Vor Beginn des Kampfes stehen die Konkurrenten in der Mitte der Wettkampffläche 3 Meter auseinander. Auf das Kommando «**SALUT**» des Haupt-Schiedsrichters, grüssen die Wettkämpfer die Schiedsrichter und sich gegenseitig und bezeugen so den gegenseitigen Respekt.
- 7.6 Der Haupt-Schiedsrichter wird über das Ende der Runde vom Zeitnehmer entweder durch eine Glocke/Gong oder durch Rufen «**ZEIT**» oder durch Werfen eines Signaltuches in die Wettkampffläche informiert.
- 7.7 Am Ende jeder Runde befiehlt der Haupt-Schiedsrichter «**SALUT**». Die Wettkämpfer grüssen die Schiedsrichter und sich gegenseitig.
- 7.8 Die Entscheidung über den Ausgang des Wettkampfes wird durch den Haupt-Schiedsrichter verkündet.

8. Kampfzeit

- 8.1 Ein Kampf umfasst drei Runden zu je einer Minute mit jeweils 30 Sekunden Pause zwischen den Runden.
- 8.2 Der Zeitnehmer startet und stoppt die Wettkampfzeit. Die Runde endet mit einem Gong, durch Rufen «**ZEIT**» oder Werfen eines Signaltuches in die Wettkampffläche durch den Zeitnehmer.
- 8.3 Erfolgt der «**STOPP**» – Befehl aufgrund eines Treffers, so läuft die Zeit weiter. Die Zeit wird nur auf Befehl von einem der Schiedsrichter angehalten.
- 8.4 Resultiert nach drei Runden ein Unentschieden, dann wird nochmals eine Minute gekämpft. Die Pause dauert nach der Bekanntgabe des Unentschieden 30 Sekunden.
- 8.5 Resultiert nach der vierten Runde nochmals ein Unentschieden, wird nochmals eine Runde gekämpft, wobei der erste Treffer entscheidet.

9. Wertung

- 9.1 Wertungen werden wie folgt vergeben:
 - a. Kopftreffer 3 Punkte
 - b. Oberkörpertreffer 2 Punkte
 - c. Arm-/Beintreffer 1 Punkt
- 9.2 Es werden nur klare und solide Stiche und Schnitte gewertet. Trappen, Parieren, Blocken und Halten sind erlaubt. Nach jedem Treffer wird der Kampf sofort unterbrochen und allfällige Treffer gewertet. Am Ende der Runde werden die Punkte zusammengezählt und den Wettkämpfern mitgeteilt.
- 9.3 Von allen Wettkämpfern wird Höflichkeit und Respekt erwartet. Schiedsrichterentscheide sind nicht anfecht- oder verhandelbar. Sollte sich einer der Wettkämpfer während des Kampfes über Punkte beschweren wollen, erfolgt ein entsprechender Verweis.
- 9.4 Das Nachschlagen nach einem erhaltenen Treffer, wird nicht gewertet. Es zählt nur der erste Treffer, auch wenn ein Nachschlagen einen Treffer mit höherer Wertung erzielen würde.
- 9.5 Doppeltreffer sind ungültig. Es wird nur der Treffer gezählt, welcher als erster erfolgt, auch wenn der Gegner kurz danach einen Treffer erzielt.
- 9.6 Gleichzeitige Treffer werden nicht gewertet. Der Haupt-Schiedsrichter gibt dies mit dem Kommando «**GLEICHZEITIG, KEINE WERTUNG**» bekannt.
- 9.7 Keine Technik, auch wenn technisch korrekt ausgeführt, wird gewertet, wenn sich beide Wettkämpfer ausserhalb der Wettkampffläche befinden. Führt ein Wettkämpfer eine Technik aus und befindet sich dabei noch innerhalb der Wettkampffläche, so wird diese gewertet, wenn der Haupt-Schiedsrichter vorher nicht schon «**STOPP**» gerufen hat.
- 9.8 Erkennen die Schiedsrichter keinen klaren Treffer, kommt es zu keiner Wertung. Das kann der Haupt-Schiedsrichter mit dem Kommando «**KEIN TREFFER**» bekannt geben.
- 9.9 Punkte werden auch dann vergeben, wenn ein Wettkämpfer sein Messer freiwillig, unfreiwillig, zufällig oder durch Entwaffnung verliert.
- 9.10 Es ist den Wettkämpfern gestattet, von sich aus durch den Gegner erzielte und durch den Haupt-Schiedsrichter nicht bemerkte Treffer anzugeben.

- 9.11 Um Wettkampfaufgabe zu signalisieren oder den Kampf wegen Verletzungen, Problemen mit der Ausrüstung usw., zu beenden, muss der Wettkämpfer beide Arme anheben und vom Gegner aktiv Abstand nehmen. Ist das Heben beider Arme nicht möglich, hebt er nur einen Arm und ruft «**AUFGABE**». Er darf dem Gegner nicht den Rücken zukehren.
- 9.12 Pausen entstehen aufgrund harter/starker Schläge gegen den Kopf, Entwaffnung, Sturz eines Wettkämpfers, unklare Kampfsituationen, Verlassen der Wettkampffläche, verrutschte Schutzausrüstung, starker Aufprall oder passives Clinchen für mehr als 5 Sekunden.

10. Entscheidungskriterien



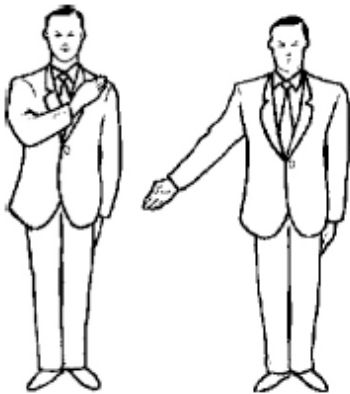
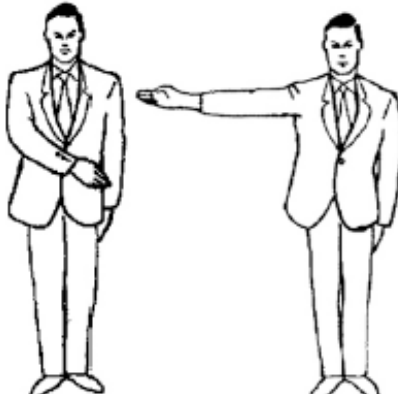
- 10.1 Angriffe sind nur mit dem Messer erlaubt. Punkte werden für Treffer mit dem Messer am Kopf, dem Oberkörper oder den Gliedmassen gegeben. 12 Punkte bedeuten einen vorzeitigen Sieg, ansonsten gewinnt der Wettkämpfer mit der höheren Punktzahl nach Kampfende.
- 10.2 Das Team mit den meisten gewonnenen Kämpfen ist Sieger. Weisen beide Teams dieselbe Anzahl gewonnener Kämpfe auf, entscheidet die Zahl der erreichten Punkte, wobei jene aus den gewonnenen als auch den verlorenen Kämpfen gezählt werden. Die maximale Punktedifferenz oder -führung innerhalb eines einzelnen Kampfs beträgt zwölf.
- 10.3 Haben beide Teams die gleiche Anzahl gewonnener Kämpfe und Punkte, findet ein Entscheidungskampf statt. Jedes Team nominiert einen Wettkämpfer aus dem Team. Endet dieser Entscheidungskampf unentschieden, wird nochmals eine Runde gekämpft, bis der erste Treffer über den Sieg entscheidet.

11. Verbotenes Verhalten

- 11.1 Verwarnungen der Kategorie 1 und der Kategorie 2 kumulieren sich nicht gegenseitig.
- 11.2 Kategorie 1 (Schwere Vergehen)
- a. Messerverlust
 - b. Techniken, welche ihre Zielregion mit überhöhter Wucht treffen.
 - c. Schläge / Attacken mit der waffenlosen Hand.
 - d. Angriffe gegen die Kehle.
 - e. Mit dem Griff des Messers zuschlagen.
 - f. Würfe / Take Downs
 - g. Jegliche Arten von Tritten und Kniestößen
 - h. Umrennen / Anrempeln
 - i. Stossen des Gegners aus der Kampffläche
- 11.3 Kategorie 2 (Leichte Vergehen)
- a. Verlassen der Wettkampffläche, wenn nicht vom Gegner verursacht.
 - b. Selbstgefährdung durch nachlässiges eigenes Verhalten und die damit verbundene Inkaufnahme von Verletzungen durch den Gegner oder durch Unterlassung von Massnahmen zu angemessener Selbstverteidigung.
 - c. Kampfvermeidung, so dass dem Gegner jegliche Möglichkeit entzogen wird, zu punkten.
 - d. Passivität – sich nicht am Kampf beteiligen.

- e. Techniken, die aufgrund ihrer Natur für die Sicherheit des Gegners nicht kontrolliert werden können, sowie gefährliche und unkontrollierte Angriffe.
 - f. Vortäuschen einer Verletzung, oder deren Schwere
 - g. Den Gegner ansprechen oder anstacheln, sich den Anweisungen des Haupt-Schiedsrichters widersetzen, unhöfliches Verhalten gegenüber dem Kampfgericht.
- 11.4 Die Zeit wird bei Vergehen der Kategorie 1 oder 2 gestoppt.
- 11.5 Im Falle eines Vergehens der Kategorie 1 oder 2 stoppt der Haupt-Schiedsrichter den Kampf, spricht eine Verwarnung gegen den fehlbaren Wettkämpfer aus und informiert den Punktezähler über die Gutschrift von Punkten für den Gegner.
- 11.6 Vergehen gegen die Kategorie 1 werden sofort mit 2 Punkten Gutschrift zu Gunsten des Gegners gewertet.
- 11.7 Zwei Verwarnungen der Kategorie 2 für das gleiche Vergehen, führen zur Gutschrift von 2 Punkten für den Gegner.
- 11.8 Bei drei Verwarnungen für dasselbe Vergehen, gilt die Runde als verloren und wird mit 12:0 für den Gegner gewertet.
- 11.9 Bei sehr schweren Verstößen entscheiden die Schiedsrichter über die Disqualifikation von Wettkämpfern. Alle drei Runden werden mit 12:0 gegen ihn gewertet. Der Wettkämpfer ist somit von diesem Turnier ausgeschlossen.

12. Gestiken des Haupt-Schiedsrichter

<p>FIGHT</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter steht in einer Vorwärtsstellung und streckt seine Arme seitwärts aus, die Handflächen zu den Wettkämpfern gerichtet. Bei «FIGHT» dreht er seine Handflächen nach innen und führt sie rasch zueinander, während er einen Schritt zurück macht.</p>	
<p>STOPP</p> <p>Unterbrechung oder Beendigung des Kampfs. Mit dem Kommando macht der Haupt-Schiedsrichter eine Abwärtsbewegung mit der Hand.</p>	
<p>1 PUNKT «ROT» / «BLAU»</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter streckt seinen Arm 45 Grad nach unten hin zum punktenden Wettkämpfer aus.</p>	
<p>2 PUNKTE «ROT» / «BLAU»</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter streckt seinen Arm auf Schulterhöhe hin zum punktenden Wettkämpfer aus</p>	

3 PUNKTE «ROT» / «BLAU»

Der Haupt-Schiedsrichter streckt seinen Arm 45 Grad nach oben hin zum punktenden Wettkämpfer aus.

**UNENTSCHEIDEN**

Im Fall eines Unentschiedens kreuzt der Haupt-Schiedsrichter seine Arme und öffnet sie wieder, die Handrücken nach unten zeigend.


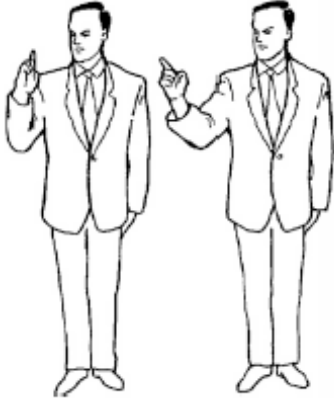
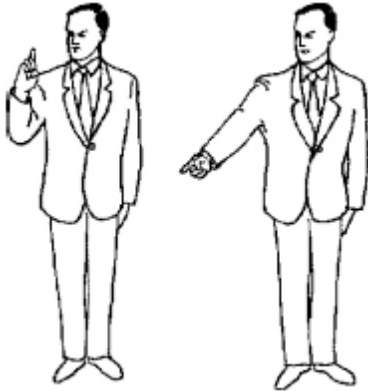

**SIEG «ROT» / «BLAU»**

Am Ende eines Kampfs spricht der Haupt-Schiedsrichter SIEG und die Farbe (Rot oder Blau) aus und streckt seinen Arm 45 Grad nach oben hin zum siegenden Wettkämpfer aus.

**KONTAKT**

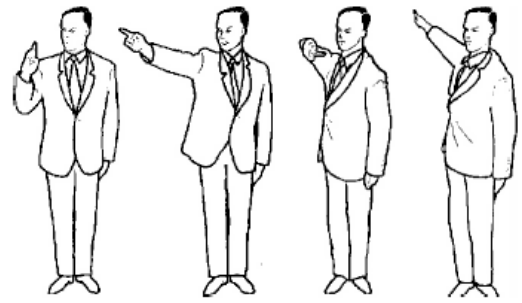
Der Haupt-Schiedsrichter zeigt den Schiedsrichtern, dass eine Kategorie übertriebener Kontakt oder ein Vergehen der 1 aufgetreten ist.



<p>VERGEHEN DER KATEGORIE 1</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter kreuzt seine offenen Hände, das Handgelenk des einen auf jenem des anderen Arms auf Brusthöhe.</p>	
<p>VERGEHEN DER KATEGORIE 2</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter zeigt mit angewinkelttem Arm zum Gesicht des Wettkämpfers.</p>	
<p>VERWARNUNG</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger 45 Grad nach unten hin zum Wettkämpfer.</p>	
<p>DISQUALIFIKATION EINER RUNDE</p> <p>Der Haupt-Schiedsrichter zeigt ein Vergehen der Kategorie 1 oder 2 und richtet den Zeigefinger 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer und ruft «RUNDE VERLOREN». Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.</p>	

DISQUALIFIKATION – AUSSCHLUSS VON TURNIER

Der Haupt-Schiedsrichter richtet seinen Zeigefinger zuerst 45 Grad nach oben hin zum Wettkämpfer und bewegt ihn dann nach hinten und aussen und spricht «**DISQUALIFIKATION**». Danach erklärt er den Gegner zum Sieger.



WIDERUFEN DER LETZTEN ENTSCHEIDUNG

Wurde eine Wertung oder Strafe irrtümlicherweise ausgesprochen, dreht sich der Haupt-Schiedsrichter zum betreffenden Wettkämpfer und spricht «**KEINE WERTUNG**» kreuzt seine Arme und öffnet sie mit einer Schneidebewegung und den Handrücken nach oben gerichtet, um zu zeigen, dass die letzte Entscheidung widerrufen wird.



FLÄCHE VERLASSEN

Der Haupt-Schiedsrichter zeigt ein Verlassen der Wettkampffläche an, indem er mit dem Zeigefinger zum Rand der Wettkampffläche zur Seite des entsprechenden Wettkämpfers zeigt.

