

MAA-I

Martial Arts Association - International



Offizielles Regelwerk

Für: Kickboxen Semi-Leicht-Vollkontakt, Kickboxing mit Lowkick, K1Rules,
Oriental Rules, Thaiboxen, MMA, Grappling, Formen, Katas, SV, Breaking

Einleitung

Dieses Regelwerk beinhaltet die offiziellen MAA-I Amateur Wettkampf-Regeln für Kickboxen, Semi-Leicht-Vollkontakt, Kickboxing Lowkick, K1 Rules, Oriental Rules, Thaiboxen, MMA, Grappling, Formen, Katas, SV, Breaking

Dieses Regelwerk ist weltweit gültig, und von den jeweiligen Ländern und Veranstaltern einzuhalten.

Dieses Regelwerk unterliegt dem Kopierschutz und darf nicht ohne schriftliche Genehmigung der MAA-I kopiert, herausgegeben oder vervielfältigt werden. Dies beinhaltet digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung.

Inhalt

Formen Traditionell und Kreativ

SV

Breaking

Medizinische Voraussetzungen

Gewichtsklassen Matten und Ringsport

Semi-Kontakt (Point Fighting)

Leicht-Kontakt

Kickboxen Voll-Kontakt

Kickboxing Lowkick

K-1, Oriental Rules

K-1 Sparing (Leichtkontakt)

Thaiboxen

MMA & Grappling

Teil Formen

Traditionell

Forms/Katas Hard Style (Alle harten Stile)
Forms Soft Style (Alle weichen Stile)
Forms Weapons No Music (Waffenformen ohne Musik)
Team Forms/Katas

Kreativ

Freestyle Forms/Katas mit und ohne Musik
Forms Weapons mit und ohne Musik
Team Forms/Katas mit und ohne Musik

Allgemeines

Der Wettkämpfer hat in einer sauberen und ordentlicher Kleidung (Gi, Kimono, Kung Fu/Wu-Shu Anzug usw.) die dem jeweiligen Stil entsprechen auf der Kampffläche zu erscheinen. Bei den traditionellen Formen/Katas muss ein Gürtel mit dem entsprechenden Grad getragen werden. Bei den Freestyle Formen/Katas sind auch T-Shirts mit Hose o.ä. erlaubt. Es darf bei allen Disziplinen kein Schmuck oder ähnliches getragen werden.

Zu Beginn muss sich der Wettkämpfer vor dem Kampfgericht verbeugen und mit Name, Schule (Land), der vorzuführenden Form/Kata dem Kampfrichter Team vorstellen, und um Erlaubnis bitten mit der Form/Kata beginnen zu dürfen. Sobald er dann die Erlaubnis erhält, darf er mit seiner Demonstration starten.

Nach Beendigung der Form/Kata werden die Punkte vergeben, und der Wettkämpfer darf nach Erlaubnis der Kampfrichter die Wettkampffläche verlassen.

Der Formenläufer muss die Techniken seiner gewählten Form oder Kata des jeweiligen Stiles mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität vorführen, und die diversen Angriffs und Verteidigungs-Szenarien physisch und Mental so realitätsnah wie möglich demonstrieren.

Bei den traditionellen Formen/Katas ist keine Musik erlaubt und es gibt kein Zeitlimit.

Bei den traditionellen Wu-Shu Formen ist das Zeitlimit auf 3 Min. begrenzt.

Bei den Freestyle Formen/Katas ist Musik erlaubt und die Zeit der Demonstration auf 2 Min. begrenzt. Ebenso verhält es sich auch bei den Waffenformen/Katas und den Team Formen/Katas.

Kampfgericht/Bewertung

Das Kampfgericht besteht aus 3-5 Kampfrichter, die eine vorgeführte Form oder Kata mit Punkte (0,0-10,0) bewerten. Ein Formen oder Kata Kampfrichter muss mindestens den 1. DAN oder Meistergrad eines traditionellen Stiles besitzen.

Die Punktevergabe erfolgt bis auf die Dezimalstelle genau. Der Wettkämpfer mit der höchsten Punktzahl wird als Sieger erklärt. Im Falle eines unentschieden werden die Wettkämpfer aufgefordert, eine weitere andere Form vorzuführen. Falls ein Wettkämpfer keine andere Form/Kata zeigen kann, kann er die erste Form wiederholen, erhält dafür aber allerdings 0.5 Punkte Abzug.

In allen Freestyle-Kategorien kann dieselbe Form/Kata vorgeführt werden, ohne dafür einen Punkteabzug zu erhalten.

Folgende Kriterien werden von den Kampfrichtern bei der Punktevergabe beachtet.
Grundtechniken, Stellung, Fauststöße, Kicks, Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen.
Gute fließende Bewegungen (Wu-Shu Formen).

Bei den Freestyle Formen werden zusätzlich noch die Schwierigkeit der Tricks und turnerischen Einlagen berücksichtigt. Die Kreativität, Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden.

Bei den traditionellen Formen/Katas dürfen die hohen Kicks nicht höher sein, als der Kopf des Auszuführenden selbst.

Bei den Freestyle Formen/Katas mit Musik sind Bewegungen synchron zur Musik keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung, und werden deshalb auch höher bewertet. Die Musik muss aber mit der vorgeführten Form/Kata zusammenpassen.

Wenn ein Wettkämpfer bei den Waffenformen/Katas seine Waffe verliert, wird dies ebenso mit 0,5 Punkte Abzug geahndet. Ebenso verhält es sich, wenn zwei Waffen geführt werden, und diese unkontrolliert aneinanderprallen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Wettkämpfer disqualifiziert.

Kampfschreie sind erlaubt, sollten oder müssen aber nicht bei jeder Bewegung angewandt werden, sondern der Form/Kata entsprechend angepasst sein.

Die Wettkampffläche (6 x 6 bis 8 x 8 Meter) kann mit oder ohne Matten ausgestattet sein.

Teil SV (Selbstverteidigung)

Allgemeines

Der Wettkämpfer hat in einer sauberen und ordentlicher Kleidung (Gi, Kimono, Kung Fu/Wu-Shu Anzug, T-Shirt mit Hose usw.) die dem jeweiligen Stil/System entsprechen auf der Kampffläche zu erscheinen.

Zu Beginn muss sich der Wettkämpfer vor dem Kampfgericht verbeugen und mit Name, Schule (Land) und Stil/System (Kung Fu, Jeet Kune Do, Wing Chun, Karate, Teak Won Do, Kraf Maga usw.) dem Kampfrichter Team vorstellen, und um Erlaubnis bitten mit der Demonstration seiner SV Technikfolge beginnen zu dürfen. Sobald er dann die Erlaubnis erhält, darf er mit seiner Demonstration starten.

Die SV Technikfolgen müssen einmal langsam und einmal schnell, explosiv in realistischer Ausführung vorgeführt werden.

Erlaubt sind alle Techniken (Tritte, Schläge, Würfe, Hebel, Würger usw.) die dem Stil/System entsprechen.

Kampfgericht/Bewertung

Das Kampfgericht besteht aus 3-5 Kampfrichter, die eine vorgeführte SV Technikfolge mit Punkte (0,0-10,0) bewerten. Ein Kampfrichter muss mindestens den 1. DAN, Meistergrad, Lehrer oder Trainergrad eines Stiles/System besitzen.

Bewertet wird nach Schwierigkeitsgrad, Effektivität, Sauberkeit der Ausführung, der vorgeführten SV-Technikfolge. Wackelt ein Wettkämpfer während der Ausführung oder kommt aus der Balance, wird dies mit 0,5 Punkte Abzug geahndet. Ebenso verhält es sich, wenn die Techniken unsauber oder unkontrolliert ausgeführt werden.

Eine Technikfolge muss aus mindestens 3 Techniken bestehen (z.B. ein Tritt in den Unterleib gefolgt von zwei Handtechniken, Hebel oder Würger). Sie sollte aber nicht mehr als 10 Techniken beinhalten.

Die Wettkampffläche (6 x 6 bis 8 x 8 Meter) kann mit oder ohne Matten ausgestattet sein.

Breaking (Bruchtest)

Allgemeines

Der Wettkämpfer hat in einer sauberen und ordentlicher Kleidung (Gi, Kimono, Kung Fu/Wu-Shu Anzug, T-Shirt mit Hose usw.) die dem jeweiligen Stil/System entsprechen auf der Kampffläche zu erscheinen.

Zu Beginn muss sich der Wettkämpfer vor dem Kampfgericht verbeugen und mit Name, Schule (Land) und Stil/System dem Kampfrichter Team vorstellen, und um Erlaubnis bitten mit der Demonstration seiner Bruchtest Vorführung beginnen zu dürfen. Sobald er dann die Erlaubnis erhält, darf er mit seiner Demonstration starten.

Ein Bruchtest kann mit Bretter, Stein oder Betonplatten erfolgen. In Ausnahmefällen, nach vorheriger Absprache ist es auch möglich Kieselsteine, Eisblöcke, Kokosnüsse, Baseballschläger oder andere Dinge zu zerbrechen.

Es dürfen sämtliche Körperwaffen wie Kopf, Faust, Finger, Handkante (innen/außen), Handballen, Knöchel, Unterarm, Knie und Ellenbogen für Handtechniken, Tritttechniken, Knie und Ellenbogentechniken eingesetzt werden.

Jeder Wettkämpfer hat seine Dinge, die er für seinen Bruchtest benötigt selbst mitzubringen und zu entsorgen.

Kampfgericht/Bewertung

Das Kampfgericht besteht aus 3-5 Kampfrichter, die einen vorgeführten Bruchtest mit Punkte (0,0-10,0) bewerten. Ein Kampfrichter muss mindestens den 1. DAN, Meistergrad, Lehrer oder Trainergrad eines Stiles/System besitzen

Bewertet wird nach Schwierigkeitsgrad (Dicke und Menge des zu zerschlagenen Gegenstandes, mit welcher Körperwaffe oder Technik der Bruchtest ausgeführt wird und ob nur ein Gegenstand oder mehrere Gegenstände nacheinander zerschlagen werden), Sauberkeit und Genauigkeit der Ausführung. Eine gesprungene gedrehte Fußtechnik wird höher bewertet, als ein normaler gerader Fauststoß. Schafft der Wettkämpfer es nicht seinen ausgewählten Gegenstand komplett zu zerbrechen, hat er die Möglichkeit seinen Bruchtest zu wiederholen, was aber beim zweiten Versuch mit 0,5 Punkte Abzug geahndet wird. Schafft er es beim zweiten Versuch zum wiederholten Male nicht den Gegenstand komplett zu zerbrechen, wird er zusätzlich mit einem Punkt Abzug bestraft.

Die Wettkampffläche (6 x 6 bis 8 x 8 Meter) kann mit oder ohne Matten ausgestattet sein.

Medizinische Voraussetzungen

Diese Medizinischen Voraussetzungen gelten für alle Matten und Ringsportarten.

Die Wettkämpfer müssen ein ärztliches Attest, das nicht älter als ein Jahr ist, bei Anmeldung am Wettkampftag dem Promotor vorlegen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz-Personal, Rettungssanitäter und/oder eines Arztes ist bei jeder Veranstaltung Pflicht. Beim Einsatz von Vollkontakt Sportarten ist ein Ring Arzt Pflicht, ein Ambulanz-Team oder Rettungssanitäter ist dort nicht ausreichend. Der offizielle Turnier-Arzt, der bei den Kämpfen anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffend. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen. Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder Anordnung des Arztes müssen unverzüglich befolgt werden. Der offizielle Arzt muss zumindest als Praktischer Arzt zugelassen sein. Bei mehr als 200 Kämpfern, ist ein zweiter Arzt verpflichtend notwendig. Der offizielle Arzt muss den Regeln und Vorschriften der Nationalen Gesundheitsbehörde Folge leisten und von den zuständigen Behörden auch anerkannt sein. Kein Kampf darf beginnen bzw. fortgesetzt werden, bevor der offizielle Arzt an seinem Platz ist, und der Arzt darf seinen Platz nicht verlassen, bevor der letzte Kampf entschieden ist. Der offizielle Arzt muss bereit sein, bei ernsten Notfällen zu helfen und bei weniger schweren Verletzungen Erste Hilfe zu leisten. Der Arzt hat das Recht durch läuten der Glocke oder durch das Rufen „Stop“ einen Kampf zu unterbrechen oder zu stoppen, wenn er/sie glaubt, dass ein Kämpfer in Gefahr ist und der Referee den Kampf nicht gestoppt hat. Er/Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn/sie im Falle einer verletzten Kämpfers konsultiert. Niemand darf versuchen, einem Kämpfer während einer Runde Hilfe zu leisten, bevor der offizielle Arzt die Möglichkeit hatte, den verletzten Kämpfer anzusehen. Dies gilt auch für die Sekundanten. Wenn der Arzt den Ring betritt oder die mögliche Verletzung begutachten muss, ist der Kampf vorbei und die Judges müssen ihre Punktzahl („Point Cards / Point Sheets“) fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig. Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Abwage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises mit der jährlichen MAA-I-Jahresmarke (Jahresstempel) ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zu gelassen. Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat. Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle durch einen Arzt der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der MAA-I empfohlen, ist aber keine Verpflichtung. Alle Sportler nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Kampfklassen Ringsport

Die Kämpfer unterscheiden sich durch verschiedene Klassen; von N- (Neuling) bis A-Klasse. Die Klassifizierung wird durch Anzahl der gewonnen, nicht der absolvierten Kämpfe definiert. Es gibt folgende Kämpfer-Klassen:

N-Klasse (Newcomer)	3 Kämpfe
D-Klasse	+3 Siege
C-Klasse	+3 Siege
B-Klasse	+6 Siege
A-Klasse	+12 Siege

Nach dem ein Profi-Vertrag unterzeichnet und als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nicht mehr in den Amateur Status zurückkehren.

Altersklassen:

Kinder U13 6-12 Jahre

Junioren U15 13-14 Jahre

Junioren U18 15-17 Jahre

Erwachsene Ab 18 Jahre

Veteranen 36-40 Jahre

Masters 41-50 Jahre

Masters + 51-65 Jahre

Kinder und Jugendliche bis 15 Jahre dürfen definitiv keine Vollkontaktkämpfe bestreiten. Erst ab 16 Jahre sowie die schriftlich Freigabe der Eltern (**Einverständniserklärung**) darf im Vollkontaktbereich/Ringsport und Grappling gekämpft werden. Im MMA ist die Teilnahme an Wettkämpfen erst ab 16 Jahre erlaubt.

Offizielle internationale Gewichtsklassen für Matten und Ringsportarten

Die hier angegebenen Gewichtsklassen gelten für alle Matten und Ringsportarten wie **Kickboxen Semi-Leicht-Vollkontakt, Kickboxing/Lowkick, K1 Rules, Oriental Rules, Thaiboxen, MMA und Grappling.**

Sie dienen als Richtlinie, können aber vom Promotor nach Bedarf und Abstimmung mit der MAA-I angepasst werden. Sie sind in 2 Kategorien eingeteilt. Einmal für Turniere und einmal für Galas.

Gewichtsklassen für Turniere:

Name der Gewichtskategorie	Männer	Frauen	Junioren Männlich 13 – 17 Jahre	Juniorinnen Mädchen 13 – 17 Jahre	Kinder - 12 Jahre
Bantam- Gewicht					-20 kg
Feder- Gewicht		- 50 kg		- 45 kg	- 25 kg
Leicht- Gewicht	- 55 kg	- 55 kg	- 50 kg	- 50 kg	- 30 kg
Leichtwelter- Gewicht	- 60 kg	- 60 kg	- 55 kg	- 55 kg	- 35 kg
Welter- Gewicht	- 65 kg	- 65 kg	- 60 kg	- 60 kg	- 40 kg
Leichtmittel- Gewicht	- 70 kg	+ 65 kg	- 65 kg	+ 60 kg	- 45 kg
Mittel- Gewicht	- 75 kg		- 70 kg		- 50 kg
Leichtschwer-Gewicht	- 80 kg		- 75 kg		+ 50 kg
Cruiser- Gewicht	- 85 kg		- 80 kg		
Schwer- Gewicht	- 90 kg		+ 80 kg		
Superschwer- Gewicht	+ 90 kg				

Gewichtsklassen für Galas:

Männer	KG		Frauen	KG	
Fliegengewicht	-51,0 kg	Fly-Weight			
Batamgewicht	-54,0 kg	Batanm-Weight	Batamgewicht	-48,0 kg	Batam-Weight
Federgewicht	-57,0 kg	Feather-Weight	Federgewicht	-52,0 kg	Feather-Weight
Leichtgewicht	-60,0 kg	Light-Weight	Leichtgewicht	-56,0 kg	Light-Weight
Halb-Weltergewicht	-63,5 kg	Light-Welter-Wight			
Weltergewicht	-67,0 kg	Welter-Wight	Mittelgewicht	-60,0 kg	Middle-Weight
Halb-Mittelgewicht	-71,0 kg	Light-Middle-Weight			
Mittelgewicht	-75,0 kg	Middle-Weight			
Halb-Schwergewicht	-81,0 kg	Light-Heavy-Weight	Halb-Schwergewicht	-65,0 kg	Light-Heavy-Weight
Cruisergewicht	-86,0 kg	Cruiser-Weight			
Schwergewicht	-91,0 kg	Heavy-Weight	Schwergewicht	-70,0 kg	Heavy-Weight
Super-Schwergewicht	+91,0 kg	Super-Heavy-Weight	Super Schwergewicht	+70,0 kg	Super-Heavy-Weight

Kickboxen Semi-Kontakt

Semi-Kontakt Regeln.

Die Kampffläche

Die Kampfflächen sollten mit sauberen und Matten von mind. 6 x 6 bis max. 8 x 8 Meter ausgelegt werden. Die Mindestgröße der Kampffläche müssen bei nationalen Meisterschaften mind. 25m² betragen.

Runden

Die Rundenanzahl und -länge jeglichen Wettkampfes kann vom Promoter bestimmt werden. Die Rundenanzahl kann eine oder zwei sein (plus Verlängerung). Die Rundenlänge darf zwei Minuten pro Runde nicht übersteigen.

Im Falle eines Unentschieden nach der letzten Runde, folgt nach einer Minute Pause eine Verlängerungsrunde von einer Minute, mit der Goldenpoint Regelung (Wer den ersten Punkt landet, gewinnt den Kampf)

Punktebewertungen

Fausttreffer zum Kopf	1 Punkt
Fausttreffer zum Körper	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Fuß-Feger nach innen/ausßen	1 Punkt
Kick zum Kopf	2 Punkte
Gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Gesprungener Kick zum Kopf	3 Punkte

Die Punktebewertung erfolgt nur für den ersten Treffer, Folgetechniken werden nicht bewertet und sind daher nicht erlaubt. Hat ein Kämpfer mehr als 10 Punkte Vorsprung, dann wird der Kampf vorzeitig durch technische Überlegenheit beendet. **Diese Punktebewertung gilt auch für die Disziplinen Leichtkontakt, K1 Light und als Wirkungstreffer auch für Vollkontakt, Kickboxing/Lowkick, K1 Rules, Oriental Rules, Thaiboxen und MMA.** Wobei dort, je nach Disziplin noch die Knietechniken, Ellenbogentechniken, Lowkicks, Clinchen, Würfe, Takedowns und das Grappling bewertet werden.

Erlaubte Trefferzonen

Hinterkopf (bei wegdrehen)
Kopfseite
Gesicht
Kinn (von unten)
vorderer Oberkörper
seitlicher Oberkörper

Verbotene Trefferzonen

Schädeldach
Hals
Arm
Hand
Rücken
Nierenbereich
Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

Erlaubte Techniken

Vorderer gerader Faustschlag – Jab

Hinterer gerader Faustschlag – Cross oder Punch

Rückhandfaustschlag – Backfist

Innenhandkante – Ridgehand

Außenhandkante -

Gerader frontaler Kick nach vorne – Front Kick (zu Kopf und Körper)

Gerader seitlicher Kick– Side Kick (zu Kopf und Körper)

Nach außen oder innen gedrehter Frontkick – Crescent Kick (zu Kopf und Körper)

Hacken-Kick – Hook Kick (zu Kopf und Körper)

Gesprungener gedrehter Hacken-Kick – Jump Spinning Hook Kick (zu Kopf und Körper)

Rückwärts-Kick – Back Kick (zu Kopf und Körper)

Gesprungener Rückwärts-Kick (zu Kopf und Körper)

Halbkreis-Kick – Roundhouse Kick (zu Kopf und Körper) (inkl. Gesprungener Halbkreis-Kick – Jumping Round Kick)

Fersendreh-Kick – Spinning Back Kick (zu Kopf und Körper)

Gesprungener Fersendreh-Kick – Jumping Spinning Back Kick (zu Kopf und Körper)

Fußkanten-Kick nach innen & außen – Inside & Outside Crescent Kick (zu Kopf und Körper)

Axt-Kick nach innen & außen – Inside & Outside Axe Kick (zu Kopf und Körper) (inkl. Gesprungener Axt-Kick – Jump Axe)

Gedrehte Rückfaust zum Kopf – Turning Backfist to the head (keine „Spinning Backfist“; der hintere Fuß muss unbewegt bleiben)

Vorderer Beinfeger – Front Sweep (ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels) (auf beide Beine) (der vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden)

Bodenfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners – Drop Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Kreiselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners – Drop Reverse Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Aufwärtshaken – Uppercut (nur zum Körper)

Unerlaubte Techniken

Jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

Gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)

Handkantenschläge (inkl. Gedrehte Handkantenschläge)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

Sämtliche Würfe

Sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der Ausführung eines Bodenfegers bzw. Kreiselfegers

Rollle vorwärts

Handstand

Radschlagen

Alle „blinden“ Techniken

Verbotene Aktionen

Fluchen

Verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen

Unkontrollierte Schläge oder Kicks

Sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke

Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien

Kratzen, Beißen, Spucken

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“

Verlassen der Kampffläche

Fallen-Lassen

Weglaufen / dem Kampf Ausweichen

Benutzen von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung

„Zeit schinden“

Sprechen

Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte

zu harter Kontakt

Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle oben genannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

Kampfausrüstung

- Kopfschutz** Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz darf getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.
- Zahnschutz** Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz
- Handschutz** Offene Semi/Handschuhe müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe 10 OZ sind erlaubt (Bis 12 Jahre 08 OZ)
- Fußschützer** Müssen den Spann und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein/Spann Schützer. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.
- Tiefschutz** Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.
- Schienbein-Schützer** Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie herausragen.
- Brustschutz** Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

Bekleidung

Die Kämpfer müssen sauber mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel müssen sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberkörper mit den Ärmeln bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren-Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie im guten Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und müssen volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug-artige Hosen sind nicht erlaubt.

Hand-Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 4.5 m. Tape darf nicht verwendet werden, außer über dem Handschuh zum abdecken des Klettverschluss.

Langes Haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastik getragen werden, inkl. Ohringe, Brillen, Uhren, Haarspange, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, sauber Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, ect. Müssen daher bedeckt sein, wenn gecocht wird.

Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer muss sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. Dieser Check wird von den Seiten-Richtern ausgeführt. Tief- und Brustschutz dürfen von den Seiten-Richtern nicht berührt werden. Die Kämpfer müssen gefragt werden, ob sie die betreffende Ausrüstung tragen und sollten dies bestätigen. Im Falle einer Verletzung, weil der Kämpfer bezüglich seiner/ihrer Schutzausrüstung gelogen hat, muss der Center Referee den Kämpfer wegen Nicht-Einhaltung der Sicherheitsbestimmungen disqualifizieren. Die ist ein verpflichtender Disqualifikationsgrund, ungeachtet dessen, wie die Verletzung zustande kam.

Was der Referee tun kann

Der Referee ist die einzige Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offizielle auf seiner Kampffläche auswechseln wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee muss je einen Punkt für die vierte und fünfte Exil-Verwarnung abziehen. (Für die dritte und vierte Verwarnung im Falle eines 1-Runden-Kampfes.)

Der Referee muss einen Kämpfer für die fünfte Exil-Verwarnung disqualifizieren. (Für die vierte im Falle eines 1-Runden-Kampfes.)

Der Referee kann einen Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordinationen einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren.

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird für ihn gewertet. Der Referee entscheidet, wann er ein 1-Minuten-Zeitlimit verhängt, wobei das Prinzip des Sportgeistes gewahrt bleiben muss.

Der Referee kann einen Kämpfer nach einer Mehrheitsentscheidung zwischen Punktrichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug kann ohne Konsultation der Punktrichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird. Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen ein Bericht an das MAA-I Head Office geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das I.R.C mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der MAA-I ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

Punktewertung

Nahe der Kampfmatte sollte es einen Tisch mit einer Punktetafel geben. Diese Punktetafel sollte eine rote und eine blaue Seite aufweisen, um den Punktestand und die Area-Verwarnungen zu dokumentieren. Referee-Verwarnungen (z.B. wegen zu hartem Kontakt, ect.) werden vom Scorer auf Papier festgehalten. Area Verwarnungen und Referee Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet werden.

Area Verwarnungen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, die die Grenze der Kampffläche bezeichnet. Der Wettkämpfer kann nicht punkten, wenn er/sie außerhalb der Kampffläche ist, es können aber Punkte gegen ihn/sie erzielt werden. Der Referee muss sicherstellen, dass der Wettkämpfer jedoch nicht aus der Kampffläche gestoßen worden ist. Damit der Referee eine Area Verwarnung aussprechen kann, muss der Wettkämpfer die Kampffläche selbstständig verlassen haben.

Eine Technik kann nur gewertet werden, wenn sie mit völligem Gleichgewicht ausgeführt wird. Jeder Gleichgewichtsverlust nach der Technik macht den Treffer ungültig, und der Referee muss „Keine Wertung“ („No Score“) anzeigen.

Eine Wertung setzt sich zusammen aus: einer erlaubten Technik, auf eine erlaubte Trefferfläche, mit erlaubtem Kräfteinsatz. Alle drei Dinge müssen zutreffen, um eine Wirkung zu erzielen,

Pro Kampffläche muss es zwei Seitenkampfrichter/Judge und einen Hauptkampfrichter/Referee geben. Die Seitenkampfrichter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter müssen als Team agieren, da der Hauptkampfrichter die Meinung eines Seitenkampfrichters nicht ertücheln kann, außer wenn es sich um eine klare Regelverletzung handelt.

Die Seitenkampfrichter und der Hauptkampfrichter signalisieren eine Wertung, indem sie mit ihrer Hand auf den punktenden zeigen und dabei die Anzahl der erzielten Punkte mit der Anzahl ihrer ausgestreckten Fingern anzeigen. Wenn zwei oder mehr Offizielle dieselbe Technik anzeigen, wird der Kampf durch den Hauptkampfrichter unterbrochen, indem er „Stop“ ruft. Die Kämpfer kehren zu ihrem Ausgangspunkt zurück, und der Hauptkampfrichter zeigt die Anzahl der Offiziellen an, die eine wartbare Technik gesehen haben, indem er auf jeden wertenden Offiziellen zeigt (inkl. sich selbst, falls er/sie die Technik als Wertung gesehen hat). Dies soll den Zuschauern und den Coaches verdeutlichen, welche Offiziellen eine Punktewertung gesehen haben, und ob es eine Mehrheitsentscheidung war oder nicht.

Er/Sie zeigt anschließend die Anzahl der Punkte durch Heben des Armes und Ausstrecken der betreffenden Anzahl von Fingern zum Tisch hin. Der Hauptkampfrichter bewegt dann seine/ihre Hand in Richtung des Kämpfers, dem die Punkte gegeben werden. Dies ermöglicht dem Scorer, die Anzahl der Punkte leicht und so Wertungsfehler zu reduzieren. Der Kampfrichter muss sich vergewissern, dass der Scorer die Punkte korrekt aufzeichnet.

Eine Wertung kann nur gegeben werden, wenn eine Mehrheit von zwei Offiziellen die Wertung anzeigen. Natürlich können auch alle drei Offiziellen dieselbe Wertung anzeigen. Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer dieselbe Wertung zusprechen, der dritte Offizielle aber nicht, zählt die Mehrheit und die Wertung wird danach gegeben.

Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen, muss der Referee dem Kämpfer die niedrigere Wertung geben. Dies geschieht nur dann nicht, wenn die zwei Offiziellen unterschiedliche Techniken gesehen haben. Wenn ein Offizieller nur einen Punkt für Rot anzeigt, muss er einen Fausttreffer oder einen normalen Beinfeger gesehen haben. Wenn gleichzeitig der andere Offizielle zwei Punkte für Rot anzeigt, muss er einen Kick gesehen haben. Weil diese beiden Techniken unterschiedlich sind, muss dies in einem „No Score“ resultieren.

Die niedrigere Wertung kann nur gegeben werden, wenn dieselbe Technik gesehen wurde.

Z.B. Ein Offizieller sieht einen Kick zur Brust und ein anderer sieht diesen Kick als Kopftreffer, so werden beide diese Punktwertung anzeigen. Einer wird zwei, der andere drei Punkte anzeigen. Die Wertung wird sich daher auf die Tatsache begründen, dass beide einen Kick gesehen haben. Wenn einer jedoch einen Faustschlag anzeigt, der andere aber einen Kick zum Körper, würde von ihnen ein bzw. zwei Punkte angezeigt werden. Dies würde zu einem „No Score“ führen, weil es somit klar wäre, dass sie unterschiedliche Techniken gesehen haben und nicht nur unterschiedliche Trefferzonen.

Ein anderes Beispiel wäre wie folgt: Ein S.-Kampfrichter zeigt zwei Punkte für Rot, und ein S.-Kampfrichter zeigt zwei Punkte für Blau. Der Referee gibt keine Punkte. Die Wertung ist daher „No Score“.

Ein weiteres Beispiel wäre: Ein S.-Kampfrichter gibt sowohl Rot wie Blau einen Punkt, und der andere S.-Kampfrichter gibt Blau einen Punkt. Der Referee gibt sowohl Rot wie auch Blau einen Punkt. Die Wertung ist daher ein Punkt für beide, weil dies die Mehrheitswertung ist.

Wenn die Hände der Offiziellen nicht zur selben Zeit die Punkte anzeigen, kann keine Wertung zustande kommen. Die Offiziellen müssen sofort reagieren, und jegliche Punkte, die erst nach dem „Stop“ angezeigt werden, können nicht zählen.

Wenn sich der Center Referee nicht sicher ist, was die S.-Richter gewertet haben, kann er die Zeit stoppen und die beiden S.-Kampfrichter in die Mitte rufen, um die Angelegenheit zu diskutieren. Dann nehmen die S.-Kampfrichter ihre Position wieder ein und der Center Referee ruft „Wertung“ („Score“). Die Offiziellen, inkl. Des Center Referee, müssen nun die Punkte anzeigen, die sie schließlich vergeben. Diese Wertung ist nun endgültig. (Es ist allerdings keine gute Vorgangsweise, dies allzu oft zu tun.)

Der Center Referee muss in allen Fällen seine Meinung anzeigen. Ein Center Referee hat dieselbe Verantwortung, mit erhobener Hand und ausgestreckten Fingern die Punkte anzuzeigen, die er vergeben möchte. Ein Center Referee darf nicht einfach nur seinen Seiten-Richtern „folgen“. Er muss seine eigene Meinung haben und sie gleichzeitig mit den Seiten-Richtern anzuzeigen.

Kampfbeginn

Die Kämpfer können von einem Coach betreut werden, der sitzen bleiben muss. Die Seiten-Richter müssen die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen, bevor sie in die Mitte der Kampffläche gelassen werden. Die Kämpfer müssen parallel zu den beiden Seitenlinien der Kampffläche, einen Meter voneinander entfernt, einander gegenüberstehend, in der Mitte der Kampffläche Aufstellung nehmen (nicht Ecke zu Ecke). Der Referee blickt in Richtung Tisch, vergewissert sich, dass beide S.-Seiten Richter bereit sind und zeigt dem Zeitnehmer an, dass der Kampf sogleich beginne wird.

Die Kämpfer müssen die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“), um guten Sportgeist zu zeigen, und der Referee beginnt den Kampf mit Kommando „Fight“.

Während des Kampfes

Die Kämpfer versuchen, so lange gegeneinander zu Punkten, bis die S.-Kampfrichter oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche S.-Kampfrichter gewertet haben, zeigt dem Tisch die Anzahl der Punkte und zeigt dann an, welchem Kämpfer diese zugesprochen werden. Dann setzt der Referee den Kampf fort mit dem Kommando „Fight“. Ein Kämpfer oder Coach kann um Zeitunterbrechung ersuchen, indem sie mit ihren Händen den Buchstaben „T“ formen und einen Schritt zurückgehen. Jedes offensichtliche Zeitschinden bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der Center Referee dies dem Zeitnehmer anzeigt. Die Zeit wird nicht angehalten, um Punkte zu vergeben, aber sie wird gestoppt, um Schutzausrüstung wieder in Ordnung zu bringen zu lassen. Wenn eine Referee-Verwarnung gegeben wird, muss die Zeit angehalten werden. Nur der Referee kann den Kampf beginnen oder stoppen, oder die Zeit stoppen.

Kampfende

Der Zeitnehmer signalisiert das Kampfende durch eine Pfeife, eine Glocke oder durch das Werfen eines Bohnensacks. Der Referee ruft „Stop“, und die Kämpfer hören auf zu kämpfen. Jegliche Punkte, die in der Zeit erzielt werden, die zwischen dem Anzeigen des Kampfendes durch den Zeitnehmer und dem Kommando „Stop“ durch den Referee liegt, müssen gewertet werden. Nur der Referee kann den Kampf beenden, nicht der Zeitnehmer. Der Referee zeigt den Gewinner durch Verlautbarung des Punktestandes und Anheben des Armes des Gewinners an. Die Kämpfer sollten nach dem Kampf die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“).

Schlagstärke

Die Schlagstärke im Semi-Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Referee sind dabei, je nach schwere des Vergehens:

1. Verwarnung des Kämpfers
2. Punkteabzug
3. Disqualifikation des Kämpfers

Hanzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch S.-Kampfrichter und den H.- Kampfrichter gedacht:

Bedeutung

- 1 Ja, ich habe die Punkte gesehen
- 2 Nein, ich habe nichts gesehen
- 3 Ich habe den Versuch gesehen, aber es war keine Wertung
- 4 Der Kämpfer hat die Begrenzung übertreten
- 5 Beide Kämpfer haben zugleich eine Wertung erzielt
- 6 Unerlaubte Technik
- 7 Zu harter Kontakt
- 8 Erlaubte Technik aber auf eine unerlaubte Trefferzone
- 9 Blinde Technik (Ziel wurde nicht angesehen)
- 10 halten oder Packen
- 11 Den Körper abdrehen oder weglaufen

Handzeichen

- Hand heben und die Wertung anzeigen
- Beide Hände vor dem Gesicht überkreuzen
- Beide Hände vor den Beinen überkreuzen
- Die offene hand entlang der Kampffläche bewegen
- Beide Hände heben und beiden Kämpfern Punkte zusprechen
- Nach oben zeigen und die Hand kreisen
- Mit der Faust in die geöffnete Hand schlagen
- Die unerlaubte Trefferzone anzeigen
- Körper wegdrehen und Schlag ausführen, ohne zu schauen
- Den eigenen Arm packen und eine Haltetechnik nachahmen
- Die Aktion nachahmen oder die Hand auf Kopfhöhe kreisen und dabei immer nach unten zeigen

Das Referee-Verwarnsystem:

Für einen 2-Runden-Kampf

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

Für einen 1-Runden-Kampf

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = Minuspunkt
4. Verwarnung = Disqualifikation

Das Area-Verwarnsystem:

Für einen 2-Runden-Kampf

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

Für einen 1-Runden-Kampf

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = Minuspunkt
4. Verwarnung = Disqualifikation

Wichtig: Area-Verwarnungen und Referee-Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet und dürfen nicht addiert werden.

Um eine Referee Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, sodass er dem Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführend, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No!“) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgestreckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt, Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Demselben Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und ein Punkt gegeben werden.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die S.-Richter fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichtern und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Urteil vorliegt oder nicht. Der Referee kann nicht auf Regelverstoß entscheiden, wenn beide S.-Kampfrichter nichts Falsches gesehen haben.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktzahl zum Gewinner erklärt. (Im Falle eines Unentschieden wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.) Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls für beide Kämpfer vorbei ist, weil keiner der beiden weiter kämpfen kann, wird derjenige zum Sieger erklärt, der zum Zeitpunkt des Kampfes die höhere Punktzahl hatte. Wenn beide Kämpfer dieselbe Punktzahl hatten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Im Falle eines Team-Kampfes müssen hierbei beide Reserve-Kämpfer zum Einsatz kommen.

Der Referee kann, nach Rücksprache mit dem Kampfrichter, den Kampf stoppen, wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr kann. Es gibt keinen „Standing 8-Count“ im Semi-Kontakt. Der Kampf wird als RSC gewertet.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen S.-Kampfrichtern Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe.

Der Arzt oder Ersthelfer kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Kampfrichter können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen den Rat des medizinischen Personals befolgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee kann keine der MAA-I Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.

Team Kämpfer

Ein Team besteht aus fünf oder drei Wettkämpfern, je nach Anforderungen des Promoters. Ein Reserve-Kämpfer pro Team ist erlaubt für den Fall einer Verletzung eines Wettkämpfers während des Kampfes. Es gibt keine Gewichtskategorien, aber bei Kindern sollte der Gewichtsunterschied nicht mehr als 5 kg zwischen den Kontrahenten betragen. Jeder Einzelkampf besteht aus einer Runde zu zwei Minuten.

Die Wertung erfolgt nach Anzahl der Siege. Verwarnungen und Strafen werden nicht auf den nächsten Kampf übertragen. Der nächste Kampf startet mit null – null ohne Verwarnungen.

Im Falle eines Unentschieden werden die Punkte zusammen gezählt und das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger. Wenn auch die Punkte gleich sind, werden die Verlängerungs- und „Sudden death“-Regel auf die letzten beiden Kämpfer angewandt. Alle Verwarnungen und Punkte bleiben bis zum Ende erhalten.

Leicht-Kontakt

Leicht-Kontakt Regeln

Die Kampffläche/Boxring

Die Kampfflächen sollten mit sauberen und Matten von mind. 6 x 6 bis max. 8 x 8 Meter ausgelegt werden. Die Mindestgröße der Kampffläche müssen bei nationalen Meisterschaften mind. 25m² betragen.

Wenn die Kämpfe in einem Boxring mit mind. drei Seilen an den Seiten und einer Mindestgröße von 5 x 5 Meter stattfinden, dann gelten die Regeln wie im Vollkontakt, nur dass die angewandte Schlagstärke nur ca. 20% der vollen Schlagstärke betragen darf, so dass die Kicks und Schläge nicht durchgezogen werden dürfen. Bei einem KO oder einer Verletzung wegen zu hartem Kontakt, kann der verantwortliche Wettkämpfer sofort ohne Verwarnungen vom Referee disqualifiziert werden.

Die Seile müssen gespannt sein, um die Kämpfer im Ring zu halten. (Die Seile sollten oben fester gespannt sein und nach unten etwas weniger.) Der Ring muss eine Rote Ecke, eine Blaue Ecke und zwei Neutrale Ecken haben. Sitzgelegenheiten für die Kämpfer sind optional.

Keine Person außer dem Referee und den beiden Kämpfer darf während einer Runde den Ring betreten. Wenn einer der Kämpfer den Ring absichtlich verlässt oder eine andere Person den Ring betritt (inkl. medizinischem Personal), ist der Kampf beendet und kann nicht mehr fortgesetzt werden. Ein Coach darf zwischen den Runden den Ring betreten, um dem Kämpfer Anweisungen zu geben, er muss den Ring aber vor Beginn der nächsten Runde wieder verlassen. Ein Kämpfer kann zwei Coaches zur Unterstützung bei sich haben, aber nur einer davon darf den Ring in den Pausen betreten. Alle Coaches müssen sich während des Kampfes auf Bodenniveau aufhalten, und im Ring dürfen sich keinerlei Gegenstände befinden. Fans ect. Dürfen weder während des Kampfes noch in den Pausen Kontakt mit dem Ring haben. Der Referee muss ansonsten den Kampf unterbrechen, um den Ring von unerlaubten Personen zu befreien. Von außerhalb auf den Ring zu klopfen/schlagen, ist nicht erlaubt und kann eine Verwarnung für den Kämpfer des betreffenden Sekundanten nach sich ziehen.

Verschüttetes Wasser muss vom Sekundanten des Kämpfers aufgewischt werden. Wasser darf weder auf den Ringboden noch auf die umgebende Zone gespuckt werden. Es ist die Verantwortung der Sekundanten sicherzustellen, dass jegliche Körperflüssigkeiten hygienisch aufgewischt werden.

Runden

Die Rundenanzahl und Länge jeglichen Wettkampfes kann vom Promoter bestimmt werden. Die Rundenanzahl kann eine oder zwei sein (plus Verlängerung). Die Rundenlänge darf zwei Minuten pro Runde nicht übersteigen. Im Falle eines Unentschieden nach der letzten Runde, folgt nach einer Minute Pause eine Verlängerungsrunde um den Sieger zu ermitteln.

Auf Galas können auch 3 Runden, und bei Titelkämpfe auch bis zu fünf Runden ausgekämpft werden.

Die folgenden Kriterien gelten für Galas, bei denen MAA-I Leicht-Kontakt Titel ausgekämpft werden.

D/C Klasse 3 x 2 Minute

Deutsche Meisterschaft 5 x 2 Minuten

Europa Meisterschaft 5 x 2 Minuten

Erlaubte Trefferzonen

Kopfseite

Gesicht

Kinn (von unten)

Vorderer Oberkörper

Seitlicher Oberkörper

Verbotene Zonen

Hinterkopf

Schädeldach

Hals

Arm

Hand

Rücken

Nierenbereich

Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem andern Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

Die Punktwertung sollte sich nicht ausschließlich an Angriffstechniken orientieren. Verteidigung, Geschicklichkeit im Ring, Fitness ect. sollten genauso hoch bewertet werden.

Erlaubte Techniken

Vorderer Faustschlag – Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

Hinterer Faustschlag – Revers Punch (getroffen mit Knöchel-Teil des Handschuhs)

Haken seitlich/aufwärts – Hook Punch (zu Kopf und Körper)

Gerader Kick nach vorne – Front Kick (zu Kopf und Körper)

Gerader Kick zur Seite – Side Kick (zu Kopf und Körper)

Nach außen gedrehter Frontkick – Curving Front Kick (zu Kopf und Körper)

Hacken-Kick – Hook Kick (zu Kopf und Körper) (inkl. Hacken-Kick aus der Drehung – Spinning Hook Kick)
Gesprungener gedrehter Hacken-Kick – Jump Spinning Hook Kick (zu Kopf und Körper)
Rückwärts-Kick – Back Kick (zu Kopf und Körper)
Gesprungener Rückwärts-Kick (zu Kopf und Körper)
Halbkreis-Kick – Roundhouse Kick (zu Kopf und Körper) (inkl. Gesprungener Halbkreis-Kick – Jumping Round Kick)
Fersendreh-Kick – Spinning Back Kick (zu Kopf und Körper)
Gesprungener Fersendreh-Kick – Jump Spinning Back Kick (zu Kopf und Körper)
Fußkanten-Kick nach innen & außen – Inside & Outside Crescent Kick (zu Kopf und Körper)
Gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen – Inside & Outside Crescent Kick (zu Kopf und Körper)
Axt-Kick nach innen & außen – Inside & Outside Axe Kick (zu Kopf und Körper) (inkl. Gesprungener Axt-Kick – Jump Axe)
Vorderer Beinfeger – Front Sweep (ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels)

Unerlaubte Techniken

Jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

Rückfaust (inkl. gedrehte Rückfaust)

„Spinning Backfist“

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Innenhandkantenschläge

Bodenfeger („Drop Sweep“)

Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

Sämtliche Würfe

Sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen

Alle „blinden“ Techniken wie Tornadokicks oder ähnliches

Verbotene Aktionen

Fluchen

Verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen
Unkontrollierte Schläge oder Kicks
Sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke
Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners
Schläge oder Kicks in die Genitalien
Kratzen, Beißen, Spucken
Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“
Verlassen der Kampffläche
Fallen-Lassen
Weglaufen / dem Kampf Ausweichen
Benutzen von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung
„Zeit schinden“
Sprechen
Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte
zu harter Kontakt
Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle oben genannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

Kampfausrüstung

Kopfschutz Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz darf getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.

Zahnschutz Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz

Boxhandschuhe 10 Unzen für alle Kämpfer verpflichtend (bis 12 Jahre 08 Oz).

Fußschützer Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein-Schützer mit Rist-Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.

Tiefschutz Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.

Schienbein-Schützer Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie herausragen.

Brustschutz Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

Bekleidung

Kämpfer müssen sauber mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberkörper mit den Ärmeln bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren-Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie im guten Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzugartige Hosen sind nicht erlaubt.

Wenn ein Kämpfer seine Schutzausrüstung in Ordnung bringen muss, geht er einen Schritt zurück und macht ein „T“-Zeichen mit seinen Händen. Dafür wird vom Referee die Zeit gestoppt. Wiederholtes richten der Schutzausrüstung kann eine Verwarnung durch den Referee nach sich ziehen. Der Referee muss die Zeit stoppen, um eine Verwarnung auszusprechen, den betreffenden Kämpfer in die Ringmitte rufen, einen Finger für die erste Verwarnung, zwei Finger für die zweite Verwarnung etc. heben und jedem einzelnen S.-Kampfrichter anzeigen, dass der Kämpfer verwarnt wird. Dann wird der Kampf mit dem Kommando „Fight“ fortgesetzt. Wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat oder in einem Schlaghagel des Gegners ohne Gegenwehr bleibt, kann vom Reverse ein „Standing 8-Count“ vorgenommen werden. Der Kämpfer, der nicht angezählt wird, muss in die neutrale Ecke gehen. Die Zeit wird dafür gestoppt, und das Anzählen wird durch das Rundenende nicht beendet. Es muss fertig angezählt werden.

Zwischen den Runden sollte der Referee in einer neutralen Ecke stehen.

Kampfende

Sobald ein Zeitnehmer das Ende der Kampfzeit signalisiert, muss der Referee „Stop“ rufen, das Kampfende anzeigen und beide Kämpfer zurück in ihre Ecken schicken. Der Referee sammelt dann die Scorecards von den S.-Kampfrichtern, übergibt sie dem Senior S.-Kampfrichter und ruft dann beide Kämpfer wieder in die Ringmitte. Der Sieger wird durch das Heben des Armes des Kämpfers angezeigt, der durch „Majority Decision“, „Split Decision“ oder „Unanimous“ gewonnen hat. Die Kämpfer sollten sich sodann beim Referee für seine Leistung bedanken, die Handschuhe des Gegners berühren und dem Coach des Gegners ihren Respekt erweisen.

Schlagstärke

Die Schlagstärke im Leicht-Kontakt darf nur 20% der maximalen Schlagkraft betragen und muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Referee sind dabei, je nach Schwere des Vergehens:

1. Verwarnung des Kämpfers
2. Punkteabzug
3. Disqualifikation des Kämpfers

4.2.5 Das Referee-Verwarnungssystem

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = Disqualifikation

4.2.6 Das Area Verwarnungssystem (nur wenn auf Matten gekämpft wird)

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = zwei Minuspunkte
5. Verwarnung = Disqualifikation

Wichtig: Area-Verwarnungen und Referee-Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet und dürfen nicht addiert werden

Um eine Referee-Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, sodass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No“) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, in dem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgestreckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn danach schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Trainier/Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiter kämpfen kann, muss der Referee die S.-Kampfrichter fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichtern und dem Referee muss es eine Mehrheitsentscheid

geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht alleine entscheiden. Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, bittet der Referee die S.-Kampfrichter, die Scorecards bis zum Zeitpunkte des Unfalls auszufüllen. Der Sieger wird sodann anhand der Scorecards bestimmt.

Eine nicht fertig gekämpfte Runde kann nicht gewertet werden, und wenn eine Verletzung in der ersten Runde auftritt und es sich um einen Unfall handelt, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt. Wenn es sich um ein Turnier mit K.O.-System handelt, darf der unverletzte Kämpfer in die nächste Runde aufsteigen, oder er wird – falls es sich um ein Finale handelt zum Sieger erklärt.

Es gibt ein „Standing 8-Count“ im Leicht-Kontakt. Dies bedingt einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer. Der „Standing 8-Count“ kann nur für Kämpfer angewandt werden, die konditionelle Probleme haben oder vom Gegner dermaßen mit einem Schlaghagel eingedeckt werden, dass sie zu keiner Gegenwehr fähig sind. Dreimal Anzählen in einer Runde oder viermal insgesamt bedeutet das Kampfende zugunsten des anderen Kämpfers.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen S.-Richtern Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe. Die Strafe kann eine Verwarnung oder ein Minuspunkt sein.

Der Arzt oder Ersthelfer kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Kampfrichter können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen den rat des medizinischen Personals befolgen.

**Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.
Der Referee kann keine der MAA-I-Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.**

Die Papierarbeit

Papierarbeit gibt es nur, wenn die Kämpfe im Ring stattfinden. Für Matten-Kämpfe gibt es eigene regeln.

Punkten kann folgendermaßen vor sich gehen:

- 1 Nicht punktender Center Referee und 3 punktende S.-Kampfrichter (sitzend)
- 1 Punktender Center Referee und 2 Punktende S.-Kampfrichter (sitzend)

Im Falle eines punktenden Center Referee muss das Scoresheet durch den Center Referee in eine neutrale Ecke in

Der Rundenpause ausgefüllt und nach Kampfende zusammengezählt werden.

Das Runden-Scoring geht folgendermaßen vor sich:

Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte als Grund-Score.

Bei einem Unentschieden erhalten beide Kämpfer je 10 Punkte als Grund-Score.

Der Verlierer einer Runde erhält 9 Punkte als Grund-Score.

Es ist möglich, ein Grund-Score von 8 Punkte zu vergeben, wenn (nach Meinung des S.-Kampfrichter) ein Kämpfer keinerlei wert bare Aktionen gezeigt hat und völlig unterlegen war.

Minus-Punkte

Alle Minuspunkte bzw. jedes Anzählen müssen abgezogen und der Rundenstand ausgewiesen werden.

Alle Verwarnungen müssen im Verwarnungs-Bereich auf dem Scoresheet vermerkt werden, wobei drei Verwarnungen einem Minuspunkt entsprechen. Dies muss trotzdem als 3. Verwarnung vermerkt werden, aber vom Rundenstand muss ein Minuspunkt abgezogen werden.

Ein S.-Kampfrichter kann im Falle eines gravierenden Regelverstoßes ein S.-Kampfrichter –Minus vergeben. Wenn der Center Referee den Regelverstoß nicht sieht, kann ein S.-Kampfrichter ein S.-Kampfrichter Minus vergeben, indem er ein „J“ im Minuspunkt-Bereich des Scoresheets vermerkt.

Der Grund dafür muss auf der Rückseite des Scoresheets vermerkt und vom jeweiligen S.-Kampfrichter unterschrieben werden.

Ein S.-Kampfrichter kann keine S.-Kampfrichter –Verwarnungen geben, wenn der Referee den Verstoß gesehen aber nicht geahndet hat. Eine S.-Kampfrichter –Verwarnung ist nur ein Instrument, um Verstöße zu ahnden, die vom Center Referee nicht gesehen wurden.

Punktewertung

Ein S.-Kampfrichter muss folgende Aspekte in Betracht ziehen, bevor er ein Grund-Score abgibt:

Bestes Verteidigungs-Verhalten

Bestes Angriffs-Verhalten

Bestes Kontern

Beste Ausnutzung des Rings

Punkt, die durch erlaubte Techniken auf erlaubte Trefferzonen mit erlaubter Schlagstärke erzielt wurden

Fitness

Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen

Anzahl der erfolgreichen Kicks

Fitness und Kondition des Kämpfers bei Rundenende

Die Anzahl der von einem Kämpfer erzielten Punkte kann irrelevant sein, wenn er/sie nur Hand-Techniken verwendet hat.

Siebzig PUNCHES aber keine KICKS hat mit **Kickboxen** nichts zu tun und sollte dahingehend bewertet werden.

Ungeachtet anderer Faktoren, kann ein Kämpfer eine Runde nicht gewinnen, wenn er nicht kickt.

Leicht-Kontakt ist eine Kickbox-Disziplin.

Die Durchgehende Kick-Regel („Continual Kicking Rule“)

Es gibt ein Minimum Kick Count für Leicht-Kontakt in den MAA-I Regeln. Jeder Kämpfer muss dennoch während der gesamten Runde DURCHGEHEND KICKEN. Wenn ein Kämpfer z.B. zehnmal während der ersten 30 Sekunden kickt, dann aber die restlichen 90 Sekunden nicht mehr, hat er nicht durchgehend gekickt. Ein vernünftiges Verhältnis zwischen Kicks und PUNCHES muss während der gesamten Runde aufrechterhalten werden.

Wenn ein S.-Kampfrichter das Gefühl hat, dass sich einer oder beide Kämpfer nicht an die Durchgehende Kick-Regel gehalten haben, müssen sie am Ende jeder Runde den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee sollte sodann mit dem jeweiligen Kämpfer vor der nächsten Runde sprechen und ihm den Eindruck des S.-Kampfrichters mitteilen. Das ständige Verzicht auf durchgehendes Kicken kann einer Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Dies liegt im Ermessen des Center Referees und kann auch zu einem Minuspunkt führen.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiter kämpfen kann, muss der Referee die S.-Kampfrichter fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichtern und dem Referee muss es eine Mehrheitsentscheidung geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Wenn drei S.-Kampfrichter in Verwendung stehen, gibt der Referee keine Meinung ab. Der Center Referee darf nicht auf „Foul“ entscheiden, wenn die Mehrheit keinen Regelverstoß gesehen hat.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktzahl zum Sieger erklärt. Die Scoresheets werden zusammengezählt, aber nicht fertig gekämpfte Runden werden nicht gewertet. Zumindest eine Runde muss vollendet werden, um eine Wertung durch die Scorecards zu erhalten. Wenn die Punkte ein Unentschieden ergeben, ist das Resultat ein UNENTSCHIEDEN. Bei Turnieren mit K.O.-System wird der nicht verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt, weil er/sie in der nächsten Runde weiterkämpfen kann. Im Falle eines Finalkampfes in einem K.O.-System Turnier wird der nicht verletzte zum Sieger erklärt.

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls beider Kämpfer vorbei ist, und keiner von beiden weitermachen kann, wird der Kämpfer mit dem höheren Punktescore zur Zeit des Kampfes zum Sieger erklärt. Wenn beide dieselbe Punktewertung haben, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Wenn der Unfall passiert, bevor zumindest eine Runde fertig gekämpft wurde, wird der Kampf ebenso zum „No Contest“ erklärt.

Nichtfertiggekämpfte Runden können nicht gewertet werden.

Der Referee kann den Kampf stoppen, wenn einer der beiden Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr gegenwehrfähig ist. Der Kampf wird sodann als RSC gewertet. Diese Option kann nach Ermessen des Referees anstatt eines „Standing 8-Count“ gewählt werden.

Im Falle, dass ein Kämpfer durch einen Schlag des Gegners benommen ist, muss der Referee den Kampf stoppen und dann mit seinen S.-Richtern sprechen. Wenn die Mehrheit entscheidet, dass es sich um ein „Foul“ gehandelt hat, muss der Referee den betreffenden Kämpfer bestrafen. Falls die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Bestrafung.

Der Arzt oder Ersthelfer kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen den Rat des medizinischen Personals befolgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee kann keine der MAA-I-Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen.

Teil – Voll-Kontakt/Ringsport

Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben.

Die Kämpfer müssen gepflegt und ordentlich auftreten. Die Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein. Das Haar muss kurz geschnitten und frisch gewaschen sein. Männliche Kämpfer, deren Haar eine für den Kampf problematische Länge hat (d.h. Schulterlang oder länger), müssen sich an die Regeln für langes Haar für weibliche Kämpfer halten.

Kinder und Junioren dürfen definitiv nicht bei Vollkontakt Wettkämpfen (ausgenommen 16 – 18 Jährigen im Junioren Voll-Kontakt) teilnehmen

Runden

Die Rundenanzahl beträgt Im Vollkontakt, Kickboxing/Lowkick, Oriental Rules, K1 Rules und Thaiboxen bei Turnieren 2 Runden und bei Galas 3 Runden. Bei Pro/Am Titelkämpfen werden 5 Runden gekämpft.

Die Rundenzeit darf max. 2 Minuten mit einer Minute Pause zwischen den Runden betragen.

Bei Junioren kann die Kampfzeit auch 1,5 Minuten betragen.

Kein Kampf von Junioren darf mehr als 3 Runden zu je 2 Minuten dauern.

Kein Kampf von Amateuren darf mehr als 5 Runden zu je 2 Minuten dauern.

Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb des Rings

Es ist die Pflicht jedes Kämpfers, im Ring Fairness zu zeigen. Falls ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, weil die Schutzausrüstung nicht richtig sitzt oder irgendein anderer Grund vorliegt, muss er einen Schritt zurücktreten und einen Arm heben.

Sollte ein Kämpfer ausgezählt werden oder aus einem anderen Grund kampfunfähig sein, muss sein/ihr Gegner sofort die nächste neutrale Ecke aufsuchen und dort auf das Signal des Referees zum Wiederbeginn warten.

Wenn ein Kämpfer vom Referee eine Verwarnung oder eine Ermahnung bekommt, muss es/sie sich zum Referee verneigen, um zu zeigen, dass er/sie den Grund dafür verstanden hat.

Bei Kampfende müssen die Kämpfer zum Referee in die Ringmitte kommen. Jeder Kämpfer steht auf einer Seite des Referees (die der eigenen Ecke am nächsten gelegen ist) und wartet auf die Urteilsverkündung durch den Ringsprecher.

Der Referee hebt sodann den Arm des Gewinners.

Nach dem Kampf erweisen die Kämpfer ihrem Gegner und seinen Sekundanten ihren Respekt, wonach sich beide Kämpfer vor dem Referee in Anerkennung seiner/ihrer Leistung verneigen.

Eine Verletzung der MAA-I- Regeln oder der unterschriebenen Gesetze der Sportlichkeit und Fairness kann zu einer Verwarnung oder Disqualifikation für einen kürzeren oder längeren Zeitraum führen, je nach Schwere der jeweiligen Regelverletzung.

Der Kämpfer

Alle Kämpfer müssen sauber und gepflegt sein.

Es ist das alleinige Vorrecht der MAA-I zu entscheiden, ob Gesichtsbehaarung (Schnurrbart, Koteletten, Vollbärte oder eine Kombination aus diesen) oder die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko für die Kämpfer oder eine Behinderung bei der Beobachtung des Kampfes darstellt. Der Referee kann darauf bestehen, dass in diesem Fall die Gesichtsbehaarung entfernt werden muss, oder, im Falle von langem Haar, diese von einem Netz umfasst werden.

Übermäßiger Gebrauch von Haar-Gel oder ähnlichen Substanzen ist verboten. Der Referee kann darauf bestehen, dass Vaseline, Gel oder ähnlichen Substanzen entfernt werden, bevor der Kampf beginnen oder fortgesetzt werden kann.

Die Kampfausrüstung

Alle Kämpfer müssen in allen Kategorien mit zugelassener Schutzausrüstung in Form von gepolsterten Schützern ausgestattet sein.

1. Individuell angepasster Brustschutz für alle Frauen im Voll-Kontakt
2. Individuell angepasster Tiefschutz für alle Frauen und Männer im Voll-Kontakt
3. Fußschützer, die den gesamten oberen Fuß und die Ferse bedecken
4. Schienbeinschützer (aber keine Fußball-Schützer)
5. Individuell angepasster Kopfschutz (Helm). Die Kopfoberseite muss ebenfalls geschützt sein. Offene Helme sind verboten. Visiere und Gesichtsschutz sind verboten.
6. Individuell angepasster Zahnschutz (Mundschutz)
7. Handbandagen bis max. 2.5 m Länge
8. Boxhandschuhe 10 Unzen in allen Gewichts-Kategorien

Die Kämpfer sind dafür verantwortlich, ihre persönliche Ausrüstung sowie die ihrer Sekundanten zu allen MAA-I Veranstaltungen oder Wettkämpfen selbst mitzubringen.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischen Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08 cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, sodass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als 1 (eine) durchgehende Wicklung der Hand umfassen, wobei es gestattet ist, dass das Tape den Handrücken 2 (zwei) mal kreuzt. Es darf auf der Hand nicht höher als 1(einen) Inch (2.54 cm) von dem Knöchel entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist. Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Die Bandagierung muss vom Referee bzw. von der Turnier Leitung zugelassen werden.

Alle Kämpfer mit langem Haar dürfen zugelassene Haarbänder oder Clips ohne Metallteile tragen. Sie sind dazu verpflichtet, wenn die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko darstellt oder die Beobachtung des Kampfes behindern könnte.

Kämpfer und Sekundanten

Kein Kämpfer darf an einem Kampf teilnehmen ohne Kampfausweis auf neuem Stand mit einer gültigen MAA-I Jahresmarke (Jahresstempel).

Die Offiziellen müssen sicherstellen, dass die Kämpfer in ihrer richtigen Gewichtsklasse antreten. Die Anzahl der Siege wird durch Addition der Siege des jeweiligen Kämpfers (und nicht die Anzahl der irrelevanten Kämpfe) und durch anschließende Klassifikation des Kämpfers bestimmt.

Um sich für professionellen Status zu qualifizieren, müssen Kämpfer bei zumindest 3 anerkannten und bestätigten 3- oder 4-Runden Kämpfen als Amateure teilgenommen haben.

Kämpferklassen Ringsport

Die Kämpfer unterscheiden sich durch verschiedene Klassen; von N- (Newcomer) bis A-Klasse. Die Klassifizierung wird durch Anzahl der gewonnenen, nicht der absolvierten Kämpfe definiert. Es gibt folgende Kämpfer-Klassen:

N-Klasse	-3	Kämpfe
D-Klasse	-3	Siege
C-Klasse	+3	Siege
B-Klasse	+6	Siege
A-Klasse	+12	Siege

Nach dem ein Profi-Vertrag unterzeichnet und als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nicht mehr in den Amateur Status zurückkehren.

Sekundanten

Ein Sekundant kann im Namen seines Kämpfers aufgeben, wenn er/sie es für unverantwortlich hält, diesen fortsetzen zu lassen. Dies geschieht durch das Werfen des Handtuchs in den Ring.

Vor jedem Turnier muss der Head Referee ein Meeting aller S.-Kampfrichter, Referees und Sekundanten einberufen, um sämtliche Fragen bezüglich der Regeln und des allgemeinen Ablauf des Turniers zu klären. Während dieses Meetings können jedoch keine Regeln geändert werden.

Die Sekundanten sollten ihren Kämpfer während der Rundenpausen unterstützen und beraten. Jeder Kämpfer darf 2 Sekundanten haben, von denen jedoch nur einer während den Pausen den Ring betreten darf.

Während der Runden darf keiner der Sekundanten den Ring betreten oder auf irgendeine andere Art den ordnungsmäßigen Ablauf des Kampfes behindern oder stören. Die Sekundanten müssen alle Anordnungen des Referees Folge leisten. Vor jeder Runde müssen die Sekundanten etwaige Kübel, Stühle und Handtücher aus dem Ring entfernen, und falls notwendig, verschüttetes Wasser vom Boden aufwischen.

Die Sekundanten sollten für ihren Kämpfer ein Handtuch, einen Schwamm, Wasser und Vaseline zur Verfügung haben. Während der Runden dürfen die Sekundanten dem Kämpfer (aber nur auf zulässige Weise) Anweisungen geben, helfen oder ihn irgendwie ermutigen. Sollte ein Sekundant diese Regel verletzen, kann der Referee eine Verwarnung aussprechen, den Sekundanten des Rings verweisen oder den Kämpfer disqualifizieren.

Ein Sekundant, der einmal des Ringes verwiesen wurde, kann im selben Turnier nicht mehr als Sekundant fungieren. Ein Kampf beginnt, wenn der Referee das Kommando „Fight“ gibt, um die erste Runde zu beginnen, und er endet, wenn der Referee den Kampf am Ende der letzten Runde stoppt. Nur der Referee und die Kämpfer dürfen sich während des Kampfes im Ring aufhalten. Wenn irgendeine andere Person den Ring betritt, ist der Kampf augenblicklich zu Ende und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

Erlaubte Techniken

Voll-Kontakt

1. Alle Boxtechniken in Kombination mit Kicks über der Gürtellinie und zum Kopf
2. Hintere Kicks zum Körper und Kopf, Fersendreh-Kicks („Spinning Back Kicks“) zu Kopf und Körper mit vollem Kontakt, um den Gegner auszuknocken. Beinfeger sind erlaubt.

Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stop“ unterbrechen, die Zeit stoppen, indem er dem Zeitnehmer ein „T“-Zeichen signalisiert und dem jeweiligen Kämpfer eine Verwarnung ausspricht. Die Verwarnung muss klar ersichtlich und auf solche Art und Weise gegeben werden, dass der betroffene Kämpfer den Grund für die Verwarnung versteht. Der Referee muss deutlich anzeigen, welcher Kämpfer die Verwarnung erhält, indem er mit der Hand auf ihn zeigt. Wenn ein Kämpfer eine Verwarnung wegen eines „Fouls“ bekommen hat, dürfen die S.-Kampfrichter ihm keinen Punkt abziehen, sondern müssen dem anderen Kämpfer sofort einen zusätzlichen erfolgreichen Fasttreffer gutschreiben. Wenn ein Kämpfer zum zweiten Mal wegen eines „Fouls“ verwarnt wird, wird ebenfalls kein Punkt abgezogen, sondern dem anderen Kämpfer durch die S.-Kampfrichter zwei zusätzliche erfolgreiche Fausttreffer gutgeschrieben.

Nach einer Verwarnung lässt der Referee den Kampf mit dem Kommando „Fight“ weiter laufen. Sollte ein Kämpfer in einem Kampf 3 Verwarnungen erhalten, wird er gleichzeitig mit dem ersten Minuspunkt (Strafpunkt) bestraft, und von den S.-Kampfrichtern muss ein Punkt von Scorecards abgezogen werden. Nach drei Minuspunkten innerhalb eines Kampfes wird der Kämpfer automatisch mit dem letzten Minuspunkt disqualifiziert.

Die Verwarnungen und Minuspunkte (Strafpunkte) werden bei Verwendung jeglicher verbotener Techniken und Aktionen ausgesprochen. Dies gilt auch für Coaches und Sekundanten.

Verbotene Techniken (Fouls)

Voll-Kontakt

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zu Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfeln sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Jegliche Form des Clinchens und des Haltens des Gegners ist verboten.
- Alle Arten von Ellbogenschläge sind verboten
- Alle Formen von Kniestößen sind verboten
- „Spinning Back Fist“, außer für A-Klasse Kämpfer, ist verboten
- Alle Kicks gegen die Oberschenkel oder Techniken unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger) sind verboten.
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke sind verboten.
- Rückfaust („Back Fist“) oder „Spinning Back Fist“ sind verboten.

Absichtliches Verweigern des Kampfes

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwarnet. Wenn der Kämpfer weiterhin den Kampf verweigert, nachdem er zuvor in dieser Runde bereits eine Verwarnung diesbezüglich erhalten hat, kann er vom Referee mit einem Minuspunkt bestraft werden. Wenn der Kämpfer nun, in dieser oder einer weiteren Runde, den Kampf verweigert, kann er nach Ermessen des Referees, weitere Strafen erhalten, oder der Kampf wird gestoppt und zum Technical Knockout erklärt.

Wenn sich ein Kämpfer ohne Schlagwirkung fallen lässt, bekommt er vom Referee automatisch einen „Standing 8-Count“, wie in den Regeln für Niederschläge ausgeführt ist.

MAA-I Amateur-Punktewertung

Die MAA-I Amateur-Punktewertungsregeln sehen bei Kämpfen eine Maximal-Score von 10 Punkten und ein Minimal-Score von 6 Punkten vor.

Der Gebrauch von Clickern, Punkte-Additions-Maschinen, wird nicht empfohlen, da diese nur Angriffstechniken zählen, nicht aber, Kampfverständnis, Verteidigungsverhalten, etc.

Punkte werden den Kämpfern von den S.-Kampfrichtern jede Runde gegeben.

Punkte werden für klare Treffer nach folgenden Kriterien vergeben:

Jeder erlaubte Handtechnik oder Schlag zu einer erlaubten Trefferzone auf Körper und Kopf – 1Punkt

Jeder erlaubte Beinfeger, wenn der Gegner zu Boden geht – 1Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Körper – 1Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Kopf – 2 Punkte

Jeder erlaubte Sprungkick zum Körper – 2 Punkte

Jeder erlaubte Sprungkick zum Kopf – 3 Punkte

Die S.-Kampfrichter müssen ihre Kampfbewertung nach folgenden Richtlinien begründen:

1. Beste Technik
2. Effektive Paraden und Konter
3. Beste Kombinationen
4. Kampfgeist und Initiative
5. Guter Sportgeist und Fairness
6. Anzahl der klar erzielten Treffer
7. Anzahl der Minuspunkte und Niederschläge
8. Verteidigungsverhalten
9. Kampfverständnis
10. Fitness

Um Punkte zu erzielen, müssen erlaubte Kicks und Faustschläge direkt, ohne Blocks oder andere Abwehren, eine erlaubte Zone treffen. Faust- bzw. Handtechniken müssen mit der Schlagfläche des geschlossenen Handschuhs ausgeführt werden.

KICKBOX-PUNKTEWERTUNGS-KRITERIEN – Der Kicker sollte immer den Vorteil haben.

Punktwertung und Punkte im Voll-Kontakt

Die Entscheidung sollte sich auf folgende Richtlinien begründen:

Sieg nach Punkten (P)

Wenn kein Kämpfer dominiert und die Runde unentschieden ist, ergibt sich ein Runden-Score von 10:10. Ausgehend davon, werden den Kämpfern Punkte für jeden Minuspunkt, den sie vom Referee erhalten haben abgezogen.

Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Gegner erhält 9 Punkte. Wenn ein Kämpfer in einer Runde kaum Gegenwehr zeigt, kann diese Runde 10:8 gewertet werden auch wenn es keine Minuspunkte oder Niederschläge gegeben hat.

Wenn wegen eines Regelverstoßes („Foul“) eine Verwarnung gegeben wird, müssen die S.-Kampfrichter diese sofort mit dem Buchstaben **W** (für „Warning“) auf den Scorecards unter „Fouls“ vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer verwarnt wurde.

Wenn ein offizieller Minuspunkt wegen eines Regelverstoßes – nicht bloß einer Verwarnung – vergeben wurde, muss jeder Judge dem betreffenden Kämpfer auf der Scorecard einen Punkt abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. 10:9, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat). Die S.-Richter müssen diesen Abzug immer mit dem Buchstaben **M** (für „Minus Point“) in der Rubrik „Fouls“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer einen Minuspunkt erhalten hat.

Im Falle eines dritten offiziellen Minuspunktes im selben Kampf endet der Kampf automatisch durch Disqualifikation. Wenn ein Kämpfer angezählt wird, muss jeder S.-Kampfrichter 1 Punkt auf der Scorecard abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. ein 10:9 wird ein 10:8 wegen des Niederschlages („Knockdown“)).

Die S.-Kampfrichter müssen einen Solchen Niederschlag immer mit dem Buchstaben **K** („für Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

Bei Kampfende werden alle Runden zum Gesamt-Score (z.B. 30:27) zusammen gezählt, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung auf den Scorecards wird zum Sieger erklärt

Sollte ein S.-Kampfrichter einen Regelverstoß gesehen, der der Aufmerksamkeit des Referees anscheinend entgangen ist, und ist er der Meinung, dass dieser Verstoß zu ahnden ist, muss der betreffende S.-Kampfrichter den Buchstaben **J** (für „S.-Kampfrichter Minus“) in der Punktwertung des Kämpfers vermerken und seine Begründung für diese Entscheidung dazu festhalten. Dies bedeutet einen Minuspunkt für den Betreffenden Kämpfer.

Sieg durch „Arzt stoppt den Kampf“ oder „wegen Verletzung“ (DOD)

Der offizielle Arzt ist die höchste Autorität bei allen Fragen in Bezug auf die Sicherheit der Kämpfer und kann verlangen, dass der Kampf gestoppt wird.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist, ist es die alleinige Entscheidung des Arztes, ob der Kampf gestoppt wird, außer der Kämpfer selbst oder sein Coach wollen den Kampf beenden.

Der offizielle Arzt kann jeglichen Kampf stoppen lassen, egal ob es sich um eine Welt- oder Europameisterschaft oder einen anderen wichtigen Kampf handelt. Sollte der Arzt den Kampf stoppen wollen, um einen Kämpfer zu untersuchen, muss er den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee unterbricht sodann den Kampf, bis der Arzt den Kämpfer untersucht hat, aber nur um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden kann oder nicht. Diese Untersuchung muss im Ring stattfinden und darf maximal eine Minute dauern. Jegliche Art von Behandlung des Kämpfers ist ausdrücklich verboten und würde den Kampf sofort beenden. Sollte die Zeit nicht ausreichen, muss der Referee den Kampf stoppen und den Gegner zum Sieger erklären.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines „Fouls“ vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt. Wenn es sich um einen Unfall handelt, müssen die S.-Kampfrichter ihre Scorecards fertig stellen, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig verletzt sind oder k.o. gehen, und keiner von beiden weiterkämpfen kann, müssen die S.-Kampfrichter die Punkte der Kämpfer bis zum Zeitpunkt der Unterbrechung zusammenzählen, und der Kämpfer mit der bis dahin höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt. Sollte diese Situation in der ersten Runde auftreten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es gibt keinen Sieger.

Aufgabe (SUR)

Im Falle, dass ein Kämpfer freiwillig wegen Verletzung oder aus einem anderen Grund den Kampf, oder wenn er nicht sofort nach der Rundenpause den Kampf wieder aufnimmt, wird der Gegner zum Sieger erklärt. In einem solchen Fall sollte der Sekundant das Handtuch in den Ring werfen, um die Aufgabe seines Kämpfers zu signalisieren.

Sieg durch „Referee stopping contest“ (RSC)

Der Referee kann einen Kampf beenden, wenn ein Kämpfer eindeutig unterlegen ist oder er/sie nach folgenden Richtlinien ein Sicherheitsrisiko für sich selbst darstellt:

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees eindeutig unterlegen ist und im Falle einer Fortsetzung des Kampfes nur unnötiger Verletzungsgefahr ausgesetzt ist.

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Gründen nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, muss der Referee den Kampf stoppen und den offiziellen Arzt zum Ring rufen.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt zu Rate ziehen!

„No Contest“ (NC)

Ein Kampf kann vom Referee vor der Zeit aus Gründen höherer Gewalt gestoppt werden:

1. Der Referee muss den Kampf stoppen, bevor die erste Runde beendet wurde.
2. Die Sicherheitsausstattung des Rings ist beschädigt.
3. Eine sichere Benutzung des Rings ist nicht gewährleistet
4. Die Beleuchtung über dem Ring fällt aus.
5. Wetterbedingungen zwingen den Referee zum Stoppen des Kampfes.
Unter solchen Umständen wird der Kampf gestoppt und zum „No Contest“ ohne Sieger erklärt.

Wenn ein Kämpfer kampfbereit im Ring ist und sein Gegner trotz Aufruf über Lautsprecher nicht erscheint, signalisiert der Referee dem Referee-Tisch, dass 1 Minute Zeit gegeben wird. Wenn der Gegner innerhalb dieser Minute nicht im Ring erscheint, schlägt der Zeitnehmer den Gong, um zu zeigen, dass der Kampf gestoppt wurde. Der Referee erklärt nun den Kämpfer, der kampfbereit im Ring war, zum Sieger durch „Walk-Over“ (W.O.)

Die S.-Kampfrichter halten dies auf ihren Scorecards fest, die sodann ab gesammelt werden. Der Referee ruft nun den Kämpfer der durch W.O. gewonnen hat, in die Ringmitte und hebt nach der Urteilskundung seine Hand, um ihn zum Sieger zu erklären.

Die Drei-Niederschläge-Regel („Three Knockdown Rules“)

Bei jedem Kampf gilt die Drei-Niederschläge-Regel. Der Referee muss auf jeden Fall den Kampf stoppen, wenn es zu drei Niederschläge bzw. „Standing 8-Counts“ kommt. Bevor ein zu Boden gegangener Kämpfer nach einem Niederschlag oder nach einem Ausrutscher oder Sturz auf den Ringboden wieder den Kampf aufnimmt, wischt der Referee die Handschuhe des Kämpfer ab, um sie von Schmutz oder Feuchtigkeit zu reinigen.

Minimum-Kick-Regel (MKR RULE)

Es gibt bei keinen Kämpfen eine Minimum-Kick-Regel. „Kicking Judges“ werden daher nicht benötigt.

Niederschläge

Anzahl eines niedergeschlagenen Kämpfers

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, schickt der Referee den stehenden Kämpfer in die weiter entfernte neutrale Ecke des Rings, indem er auf diese zeigt. Er zählt hörbar die verstreichenden Sekunden, wobei er in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers die betreffende Anzahl der Finger hoch hält.

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, beginnt der Referee mit einem verpflichtenden „8-Count“. Wenn der Kämpfer danach wieder kampfbereit erscheint, setzt der Referee den Kampf fort. Nur das Anzählen durch den Referee ist gültig. Der Referee darf nicht über 8 hinaus zählen, wenn der Kämpfer bis dahin wieder auf den Beinen ist.

Ein Kämpfer kann nicht durch das Rundenende gerettet werden, auch nicht in der letzten Runde. Wenn jedoch die Rundenglocke läutet wird, um das Rundenende zu signalisieren, bevor ein Kämpfer zu Fall kommt, darf der Kämpfer in seine Ecke zurückkehren, wobei ihm, wenn nötig, von nur einem seiner Sekundanten geholfen werden kann.

Wenn der Gegner eines niedergeschlagenen Kämpfers nicht in die weiter entfernten neutralen ecke bleibt, hört der Referee solange zu zählen auf, bis er wieder dorthin zurückgekehrt ist, um dann von dem Punkt weiterzuzählen, an dem er unterbrochen wurde. Wenn der angezählte Kämpfer nicht vor 10 auf den Beinen ist, wird er als ausgeknockt erklärt, und sein Gegner gewinnt den Kampf.

Wenn, nach Meinung des Referees, der niedergeschlagene Kämpfer bis 10 nicht auf die Beine kommen können wird, und der Referee glaubt, der Kämpfer benötigt sofortige Hilfe, kann er das Ende des Kampfes auch vor dem Auszählen bis 10 erklären, in dem er seine Arme vor seinem Gesicht hin- und her bewegt und sofort die Sekundanten des Kämpfers und den Ring-Arzt zu Hilfe ruft.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt rufen!

Ein Kämpfer gilt als niedergeschlagen, sobald ein anderer Teil seiner Körpers als die Fußsohlen den Boden berührt. Er gilt nicht als niedergeschlagen, wenn er gestoßen wurde oder ausgerutscht ist. Die Entscheidung, ob ein Kämpfer nicht niedergeschlagen sondern gestoßen wurde oder ausgerutscht ist, obliegt dem Referee.

Wenn ein Kämpfer, der angezählt wird, bei 10 noch auf dem Boden ist, bewegt der Referee seine Arme vor dem Gesicht hin und her, um zu zeigen, dass der Kämpfer ausgeknockt wurde, und er zeigt sodann an, dass der Gegner der Gewinner ist. Das Rundensignal zum Ende der Runde hat keine Auswirkung auf das Anzählen. Man kann nicht durch die Rundenglocke gerettet werden.

In allen Kämpfen muss der niedergeschlagene Kämpfer vor 10 wieder auf den Beinen sein, um nicht als ausgeknockt zu gelten. Der Referee kann während der Rundenpause entscheiden, dass ein Kämpfer den Kampf nicht mehr sicher fortsetzen können wird und ihn somit zum Verliere durch „Technical Knockout“ erklären.

Der Referee kann nach eigenem Ermessen entscheiden, dass der Ring-Arzt einen Kämpfer während eines Kampfes

begutachten soll. Sollte diese Untersuchung während einer Runde geschehen wird die Zeit gestoppt, bis diese Untersuchung vorbei ist.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird solange weitergezählt, solange einer von ihnen am Boden ist. Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 10 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 10 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die S.-Kampfrichter gleich nach Rundenende je 1 Punkt auf der Scorecard abziehen. Die S.-Kampfrichter müssen jeden Niederschlag mit dem Buchstaben **K** (für „Knockdown“) in die Rubrik „KD“ auf der Scorecard vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

Teil – Kickboxen mit Lowkicks

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer...

„Spinning Back Fist“ ist beim Kickboxen mit Lowkicks nicht erlaubt.

Kicks (Lowkicks) zu den Oberschenkel, innen und außen, sind erlaubt. (Schienbein) Kicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 4 Inches (10.16 cm) über dem Knie ausgeführt werden.

Unter Freestyle-Regeln sind Beinblocks („Legs Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beifeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beifeger wird nicht als Niedergang gewertet.

Teil – Thaiboxen

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer...

Folgende Techniken sind erlaubt...

1. Knieangriffe zum Körper und Kicks mit den Schienbeinen zu Beinen, Körper und Kopf (und zu de Armen, wenn mit Kraft ausgeführt)
2. Clinchen (Halten) für 5 Sekunden und gleichzeitiges attackieren mit den Knien, Ellbogen oder jeglichen Schlägen
3. Ellbogenschläge zum Körper
4. Kicks mit Vorwärtsrollen („Frontal Rolling Kicks“) mit der Ferse zum Kopf
5. Flachwürfe („Flat Throws) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch-Situation heraus
6. Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner
7. Kicks zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08 cm) ober- und unterhalb des Knies

Unter Thai-Regeln ist es gestattet, ein Bein des Gegners festzuhalten, um – in einem Versuch – auf das andere Bein zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch findet, im Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden statt. Nur ein solcher Versuch ist gestattet und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone um das Kniegelenk ausgeführt werden.

Unter Thai-Regeln sind Beinblocks („Legs Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks

definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niedergang gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Thaiboxen gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

Die Kämpfer müssen Thai-Shorts tragen.

Fußschützer werden im Thaiboxen nicht getragen.

Folgende Aktionen gelten im Thaiboxen als Regelverstoß:

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zu Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfen oberhalb der Gürtellinie sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schläge oder Kicks gegen die Wirbelsäule sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

Thaibox- Bewertungskriterien

Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:

- a) Die Anzahl der sauberen Muay Thai- Techniken auf erlaubte Trefferzonen,, oder ihre erfolgreiche Anwendung auf den Gegner

Muay Thai- Techniken beinhalten alle Schlagtechniken mit Faust und unterarm, alle Ellbogenschläge, alle Kniestöße, Halbkreis-Kicks, Front-, Seit- und Rückwärtsschub-Kicks und Muay Thai-Würfe

Erlaubte Trefferzonen sind alle Teile des Körpers (außer absichtliche Angriffe auf die Genitalien oder jeglichen Teil des Rückens), das Schienbein bei Block-Aktionen, der Unterarm bei Block-Aktionen

Anmerkungen:

Kicks zum Oberarm werden gewertet.

- b) Die Effektivität der Techniken.

Effektivität

Effektive Techniken definieren sich als Muay Thai-Techniken, die mit Gleichgewicht ausgeführt werden und eine körperliche Wirkung beim Gegner erzielen.

Um als effektive Techniken zu gelten, müssen Schläge oder Wurftechniken zumindest eines der folgenden Kriterien erfüllen:

- I). Hervorrufen von Gleichgewichtsverlust beim Gegners (d.h. der Gegner wird „körperlich bewegt“ durch die Stärke eines Schlages, gutes Schlag-Timing oder Gleichgewichtsverlust) oder...
- II). Auslösen von physischer oder psychologischer Schlagwirkung (d.h. Anzeichen von Furcht oder Schmerz)

- III). Halbkreis-Kicks, die mit voller Kraft klar den Kopf oder Hals treffen, werden als effektiv angesehen auch wenn sie beim Gegner keinen Gleichgewichtsverlust auslösen. Gleichmaßen werden gerade oder halbkreisförmige Kniestöße, die mit voller Kraft ausgeführt werden und mit der Kniespitze treffen, auch ohne deutliche Schlagwirkung als effektiv angesehen.
- IV). Alle Ellbogen-Schläge, die cutten, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie sonst keine deutliche Wirkung zeigen.
- V). Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Kick genau trifft, dieser Kick aber vom Gegner danach gefangen wird, erhält der Kicker trotzdem einen Punkt. Wenn aber der Kicker, nachdem sein Bein gefangen wurde, durch einen Kick zu Boden geschlagen wird, erhält der Konter-Kicker ebenfalls einen Punkt. Wenn sich der Kämpfer, dessen Bein gefangen wurde aber zu Boden fallen lässt, gilt das als Regelverstoß, und keiner der Kämpfer erhält eine Wertung.

Anmerkung:

Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige Kämpfer, der mehr effektive Techniken gegen seine Gegner erfolgreich ausführt, egal ob im Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärtsgehen oder an den Seilen.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist, aber einer der Kämpfer deutlich aktiver im Versuch war, Angriffe gegen seinen Gegner zu setzen, gewinnt er den Kampf.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist und keiner der Kämpfer deutlich mehr attackiert hat, gewinnt derjenige Kämpfer, der bessere Angriffs- und Verteidigungsverhalten, bessere Ausweichtechniken und Konter-Fertigkeiten im Rahmen des Muay Thai-Stils gezeigt hat.

Wenn beide Kämpfer auch hier gleich zu bewerten sind, und ein Kämpfer aber ständig Regelverstöße begeht, verliert dieser den Kampf.

Wenn keiner der Kämpfer effektive Techniken anwenden kann, gewinnt der Kämpfer, der mehr ineffektive Techniken ausführt.

Regelverstöße („Fouls“)

Beißen, Kopfstöße, In die Augen stechen, Zunge rausstrecken um den Gegner zu provozieren.

Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.

Überstrecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten mit einer „Rücken-Brecher-Technik“ wird als Foul angesehen.

Fangen des Beides des Gegners und mehr als zwei Schritte nach vorne gehen ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.

Absichtliches Fallen-lassen, nachdem das Bein gefangen wurde, um einer Konter-Attacke zu entgehen.

Jeglicher Knie-Stoß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu max. 5 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben. Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die S.-Kampfrichter entscheiden, ob es sich um ein absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungs-Regeln sind hier die gleichen wie im Kapitel „Voll-Kontakt“.

Absichtliches Aufwärts-Kicken in Richtung des Tiefschutzes des Gegners gilt als Foul. Wenn allerdings der Tiefschutz unabsichtlich getroffen wird, während eine andere Trefferzone anvisiert wurde, gilt dies nicht als Foul, und der verletzte Kämpfer muss weiterkämpfen.

Das Nicht-Beachten der Kommandos des Referees ist verboten und wird als Regelverstoß gewertet.

Es gilt ebenso als Foul, den Gegner daran zu hindern, vom Boden aufzustehen oder in den Ring zurück zu kehren.

Punktwertung im Kampf

Dem Gewinner einer Runde werden volle zehn (10) Punkte gegeben, seinem Gegner im Verhältnis dazu 9, 8 oder 7 Punkte.

- a) Für eine ausgeglichene Runde erhalten beide Kämpfer je zehn (10) Punkte. (10:10)
- b) Der Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer neun (9). (10:9)
- c) Der deutliche Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer acht (8). (10:8)
- d) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält (10) Punkte, der Verlierer erhält acht (8) Punkte. (10:8)
- e) Der deutliche Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- f) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner zweimal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- g) Ein Kämpfer, der vom Referee Verwarnung wurde, kann in dieser Runde keine vollen zehn Punkte erhalten. Die Verwarnung durch den Referee bedeutet Abzug von je einem (1) Punkt.

Anmerkungen:

Die S.-Kampfrichter müssen aufgrund der aufgelisteten Bewertungsprinzipien und –Kriterien versuchen, einen Kampf so zu bewerten, dass derjenige Kämpfer, der den gesamten Kampf gewonnen hat, zum Sieger erklärt wird.

Wenn ein Runde zu knapp ist, um sie einem der Kämpfer klar mit einem Punkt mehr (10:9) zuzusprechen, sollte sich ein S.-Kampfrichter eine mentale Notiz machen, oder zur Erinnerung auf der Scorecard vermerken, welcher Kämpfer diese Runde am ehesten noch gewonnen hat. Die kann notwendig sein, um am Ende den gesamten Kampf zu bewerten.

Teil – K-1/Oriental Rules

Die Regeln für K1 und Oriental Rules entsprechen denen für Thaiboxen außer...

Im K1 ist das Clinchen nicht erlaubt, es darf aber im Genick und Schulterbereich festgehalten werden, um eine Knietechnik auszuführen. Ebenso darf das Bein abgefangen und festgehalten werden, um eine Kontertechnik folgen zu lassen.

Ellenbogentechniken sind nach K1 und nach Oriental Rules verboten.

Unter Oriental Rules ist ein eingeschränktes Umfassen des Genicks („Neck Wrestling“) gestattet, um Kniestöße gerade oder seitlich zum Oberkörper auszuführen (untere Grenze: die Hüftlinie auf Nabelhöhe – obere Grenze: die Brust direkt unterhalb des Schlüsselbeinlinie). Vorausgesetzt ein Kämpfer versucht, im Oriental Rules erlaubte Knietechniken auszuführen, darf er dazu solange „Neck-Wrestling“-Techniken anwenden, bis der Referee befindet, dass seit dem letzten Kniestoß-Versuch mehr als 5 Sekunden verstrichen sind oder es einen anderen Grund gibt, die Kämpfer zu trennen.

Unter Oriental Rules ist er erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten, um einmal auf sein anderes zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch wird, nach Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden unternommen. Nur ein Solcher Versuch ist erlaubt und muss außerhalb der verbotenen Trefferzonen rund um das Kniegelenk des Gegners ausgeführt werden.

Unter Oriental Rules sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer- ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Oriental Rules gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

Punktewertung MMA & Grappling

Punktewertung bei Wirkungstreffer im Stand up und im Groundfight:

Tritte/Kniestöße zum Kopf = 2 Punkte

Tritte/Kniestöße zum Körper = 1 Punkt

Gesprungene Tritte/Kniestöße zum Kopf = 3 Punkte Gesprungene Tritte/Kniestöße zum Körper = 2 Punkte Schläge/Ellenbogenstöße zum Kopf und Körper = 1 Punkt **Punktewertung**

Grappling:

Takedown = 2 Punkte

Knie auf Bauch = 2 Punkte

Sweep = 2 Punkte

Passieren der Guard = 3 Punkte

Mount, Backmount, Backgrap, Sidecontrol = 4 Punkte

Ein Takedown wird nur bei sauberer Ausführung gewertet. Bei einer 4 Punktewertung (Mount, Backmount, Backgrap, Sidecontrol,) muss die Position für mindestens 3 Sekunden gehalten werden, ebenso bei der Knie auf Bauch Pos.

MAA-I MMA - Mix Martial Arts Regelwerk

Regeln	Amateure C-Klasse	Semi/Pro B-Klasse	Pro A-Klasse
Techniken im Stand / Stand-up Techniques			
Schläge zum Kopf / Punches to the Head	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Schläge zum Körper / Punches to the Body	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Ellenbogen zum Kopf / Elbows to the Head	nein / no	nein / no	ja / yes
Ellenbogen zum Körper / Elbows to the Body	nein / no	ja / yes	ja / yes
Tritte zum Kopf / Kicks to the Head	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Tritte zum Körper / Kicks to the Body	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Knie zum Kopf / Knees to the Head	nein / no	ja / yes	ja / yes
Knie zum Körper / Knees to the Body	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Takedowns / Würfe			
Hüftwürfe	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Feger	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Suplex	nein / no	nein / no	ja / yes
Body Slams (nicht auf den Kopf oder Nacken des Gegners)	nein / no	nein / no	ja / yes
Techniken am Boden / Ground Techniques			
Schläge zum Kopf / Punches to the Head	nein / no	ja / yes	ja / yes
Schläge zum Körper / Punches to the Body	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Ellenbogen zum Kopf / Elbows to the Head	nein / no	nein / no	nein / no
Ellenbogen zu Körper / Elbows to the Body	nein / no	ja / yes	ja / yes
Tritte zum Kopf / Kicks to the Head (wenn Rücken des gegners zum Boden zeigt)	nein / no	nein / no	nein / no
Tritte zum Körper / Kicks to the Body	nein / no	ja / yes	ja / yes
Upkicks zum Kopf des stehenden Gegners	nein / no	ja / yes	ja / yes
Stampftritte / Stumpkicks zum Kopf/Körper	nein / no	nein / no	nein / no
Knie zum Kopf / Knees to the Head	nein / no	nein / no	nein / no
Knie zum Körper / Knees to the Body	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Hebel			
Armhebel alle / Arm locks (außer Bizepshebel)	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Fußhebel gerade / Leglock stretched	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Fußhebel gedreht / Heelhook	nein / no	ja / yes	ja / yes
Beinhebel gestreckt / Leglocks stretched	nein / no	ja / yes	ja / yes
Beinhebel gedreht / Leglocks twisted	nein / no	nein / no	ja / yes
Nackenhebel / Necklocks, Crucifix	nein / no	nein / no	ja / yes
Würger / Chokes			
Alle / all	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Schutzausrüstung / Protektive Equipment			
Zahnschutz / Tooth Protection	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Tiefschutz / Deep Protection	ja / yes	ja / yes	ja / yes
MMA Handschuhe 04 oz / Hand Protection	ja / yes	ja / yes	ja / yes
Kopfschutz / Head Protection	nein / no	nein / no	nein / no
Schienbein-Spannschutz / Shin Guards	ja / yes	nein / no	nein / no
Rundenzeiten / Roundtimes			
Titelkämpfe / Title Fights	1x5 min. 2x5 Gala	2 x 5 min.	3 x 5 min.
Pause / Break	1 min.	1 min.	1 min.
Kämpfe (Siege) / Fights (wins)			
	5 Siege / wins	10 Siege / wins	15 Siege