Inhaltsverzeichnis

I VORWORT

II ALLGEMEINES

1. Ausschreibungen

1.1 Meisterschaften / Turniere

1.2 Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami

1.3 Wettkampfsprache

1.4 Meisterschaften und Zuständigkeiten

1.5 Disziplinen PROTACTICS® Meisterschaften

1.6 Turnierablauf

1.7 Feierliche Eröffnung

1.8 Betreuungsbereich

1.9 Wettkampfauswertung

2. Anmeldung

2.1 Zahlungsmethoden

2.2 Check Inn / Registrierung am Turniertag

2.3 Kasse

III M.S.E. / realistische Selbstverteidigung

1. Definition

1.1 Altersklassen M.S.E.

1.2 Altersklassen / Verteidigungen

1.3 Wettkampfflächen M.S.E.

1.4 Juryzusammensetzung M.S.E.

1.5 Einsatzvoraussetzungen Jurymitglied

1.6 Schulung und Einweisung

1.7 Erscheinungsbild der Jury M.S.E.

1.8 Aufgaben des Wettkampfleiters

1.9 Aufgaben der Wettkampfrichter

2. Bewertung durch die Jury

2.1 Bewertungsschlüssel

2.2 Bewertungsbeispiel

2.3 Allgemeine Bewertungskriterien der Disziplin M.S.E.

2.4 Erläuterung Bewertungsinhalt

2.5 Voraussetzung und Durchführung

2.6 Funktion des Angreifers

2.7 Ausfall des Angreifers

2.8 Turnierphasen Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung

2.9 Ablauf PHASE 1 „Best eight“ PHASE 2 „Round of Glory“

3. Ablauf PHASE 3 „Final Round“

3.1 Ablauf PHASE 4 – „Super Champion**“**

III DISZIPLIN SHOW

1. Definition

1.1 Teilnahmevoraussetzungen

1.2 Wettkampffläche

1.3 Varianten und Voraussetzungen

1.4 Zeit der Vorführung

1.5 Verbotene Elemente

1.6 Disqualifizierung

1.7 Inhalt

1.8 Juryzusammensetzung

1.9 Einsatzvoraussetzungen Jurymitglied

2. Schulung und Einweisung

2.1 Erscheinungsbild der Jury

2.2 Bewertungskriterien

2.3 Jurybewertung

IV BOXING / KICK BOXING

1 Definition Pointfighting / Leichtkontakt

1.1 Ärztliche Untersuchung

1.2 Doping

1.3 Richtlinien zum Turnierablauf

1.4 Betreuer

1.5 Schutzbestimmungen

1.6 Kampfkleidung

1.7 Schutzausrüstung

1,8 Altersklassen und Gewichtsklassen

1.9 Gewichtskontrolle

2 Die Offiziellen

2.1 Kampfrichter

2.2 Das Kampfgericht

2.3 Der Supervisor

2.4 Der Ringrichter (Kampfleiter)

2.5 Die Punktrichter- Bewertung Leichtkontakt

2.6 Zeitnehmer

2.7 Listenführer

2.8 Arzt – Sanitätsteam

2.9. Die Wettkampffläche und Ausstattung

3. Aufteilung Kampffläche Leichtkontakt

3.1 Aufteilung Kampffläche Point Fighting

3.2 Kampfzeit

3.3 Erlaubte Angriffsziele

3.4 Verbotene Verhaltensweisen

3.5 Wettkampfkommandos

3.6 Wettkampftechniken

3.7 Wertung Pointfighting

3.8 Entscheidungen

I Vorwort

Diese Wettkampfordnung soll den sportlichen Wettkampf und Wettbewerb für alle Beteiligten, Kämpfer, Betreuer, Kampfgerichte und Veranstalter von Meisterschaften der INTERNATIONAL PROTACTICS FEDERATION e.V. und seinen Sportschulen und Vereinen in allen Einzelheiten als verbindliche Grundlage zur Ausübung eines fairen und sportlichen Wettkampfes dienen.

Die I.P.F. Wettkampfordnung stellt ein ausführliches Regelwerk für die Disziplinen dar, die innerhalb des Verbandes im sportlichen Wettkampf bei Meisterschaften angeboten werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Diese Wettkampfordnung ersetzt keine Schulung für Ring- und Punktrichter, Coaches und Betreuer. Ring- und Punktrichter, die bei Turnieren der INTERNATIONAL PROTACTICS FEDERATION e.V. eingesetzt werden. sind verpflichtet, die sie betreffenden Teile des Regelwerks vor jedem Turnier zur Auffrischung zu lesen.

Der aktuelle Stand der I.P.F. Wettkampfordnung setzt die vorherigen automatisch außer Kraft.

Selbstverteidigung als auch der Kampfsport mit und ohne Kontakt setzt eine hohe Verantwortung aller Beteiligten voraus. Der Schutz aller Mitwirkenden und Anwesenden ist uns sehr wichtig. Durch die Wettkampfordnung mit ihren Regelungen sollen Verletzungen aller Art, besonders aber die für Leben und Gesundheit, bereits präventiv vermieden oder wenigstens so weit wie möglich reduziert werden.

II ALLGEMEINES

1. Ausschreibungen

Jeder Wettbewerb muss mittels einer Ausschreibung mindestens 4 Wochen vor Turnierbeginn schriftlich angekündigt werden, damit sich die Teilnehmer darauf rechtzeitig einstellen und vorbereiten können. *Sportschul- und Vereinsmeisterschaften sind von dieser Regelung befreit.*

Ausschreibungen müssen enthalten:

- Art des Wettkampfes,
- Ort und Zeitpunkt,
- Veranstalter und Turnierleitung,
- Angaben der Alters-, Gewichts- und Kampfklassen (nur Boxing / Kick Boxing),
- Teilnahmeberechtigung,
- Wiegetermine und Passkontrolle (nur Boxing / Kick Boxing),
- Zeitplan der Veranstaltung,
- Startgebühren und Eintrittspreise,
- Meldeschluss und Meldestelle,
- Haftung,
- Information zur Meldung der Kampfrichter.

1.1 Meisterschaften / Turniere

• Der Austragungsort für eine Meisterschaft:

- es muss genügend Platz für alle Kampfflächen und Zwischenräume gewährleisten,
- sollte eine Aufwärmzone für alle anwesenden Teilnehmer haben sowie Räumlichkeiten für Kampfrichter, Organisation und I.P.F Offizielle aufweisen,
- es **muss Entspannungs**- und Umkleideräume für die anwesenden Teilnehmer haben,
- sollte eine Zentrale, nach Möglichkeit Verwaltungsräume sowie einen Internetanschluss bieten
- sollte die Möglichkeit bieten (z.B.: Starkstromanschluss im Außenbereich, Industrieküche) alle Beteiligten und Besucher verpflegen zu können,
- sollte über ausreichend Parkplätze verfügen,
- sollte behindertengerecht sein.

- Der Veranstalter ist verantwortlich für den Turnieraufbau und Abbau.
- Sämtliche Veranstaltungen bedürfen der Anmeldung und Genehmigung der zuständigen Stellen und Behörden.
- Der Veranstalter hat eine Versicherung für die Veranstaltung abzuschließen.
- Der Veranstalter ist zur Einhaltung der behördlichen Auflagen verpflichtet.

1.2 Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami

- Die Größe der vorgeschriebenen Wettkampffläche variiert je nach Wettkampfdisziplin.
- Auf allen Turnieren der INTERNATIONAL PROTACTIC FEDERATION e.V. müssen Matten verwendet werden.
- Die eingesetzten Kampfflächen sind im Abschnitt der jeweiligen Disziplin in dieser Wettkampfordnung genau definiert.

1.3 Wettkampfsprache

Als Wettkampfsprache gilt die Landessprache Deutsch. Bei internationalen Meisterschaften wird Englisch mit hinzugenommen und bei Bedarf übersetzt.

1.4 Meisterschaften und Zuständigkeiten

Es gibt folgende PROTACTICS® Meisterschaften in der INTERNATIONAL PROTACTIC FEDERATION e.V.:

- Meisterschaft der jeweiligen PROTACTICS® Sportschule / Verein,
- Deutsche Meisterschaften,
- Europameisterschaften,
- Weltmeisterschaften.

Jede selbständige PROTACTICS® Sportschule / Verein kann ein Mal pro Kalenderjahr eine interne Meisterschaft nach Rücksprache mit der Abteilung „Meisterschaften“ ausrichten. Diese kann als interne oder offene Meisterschaft ausgeschrieben werden. Es besteht auch die Möglichkeit, dass sich mehrere Schulen in einer Region zusammen eine regionale Meisterschaft ausrichten (z.B.: Schwaben Cup).

Deutsche PROTACTICS® Meisterschaften und können einmal im Jahr durch die Verbandsleitung angeboten werden. Europameisterschaften oder Weltmeisterschaften werden ebenfalls vom Verband ausgerichtet. Die Ausrichtung einer Europa- oder Weltmeisterschaft ist alle 2 Jahre vorgesehen.

Für Doppelmeisterschaften ist der INTERNATIONAL PROTACTICS FEDERATION e.V. zuständig. Zum Beispiel eine EM in Kickboxen und zeitlich und örtlich gleich eine WM in M.S.E.

Dies gilt für die Disziplinen M.S.E. und Boxing / Kickboxing.

1.5 Disziplinen PROTACTICS® Meisterschaften

Es gibt nachfolgend aufgeführte Disziplinen im Verband.

Bereich	Disziplin
M.S.E. (Modern Self-Defense Education)	realistische Selbstverteidigung
Show	realistische Selbstverteidigung / Kickboxen
Semikontakt (Pointfighting)	Kickboxen
Leichtkontakt Kickboxen	Kickboxen

1.6 Turnierablauf

Der aktuelle Turnierablauf ist der Turnierausschreibung zu entnehmen, da dieser abhängig von Größe, Umfang und Art der Meisterschaft ist. Darunter ist die zeitliche geplante Reihenfolge des jeweils gesamten Turniers mit allen Disziplinen zu verstehen, nicht jedoch die Erklärung der einzelnen Phasen.

Unter Phasen sind die einzelnen Turnierabschnitte der Disziplin M.S.E. und ihre Besonderheiten gemeint.

1.7 Feierliche Eröffnung

Wir wollen unseren Meisterschaften einen feierlichen Rahmen geben. Die Form der Turniereröffnung kann je nach Art und Größe der Meisterschaft variieren. Die geplante Eröffnungsform der entsprechenden Meisterschaft ist in der aktuellen Ausschreibung zum Turnier beschrieben.

Um die Eröffnung möglichst farbenfroh zu gestalten und ein gutes Gemeinschaftsgefühl schaffen, gruppieren sich die Sportschulen, Vereine und/oder Länder-, Nationalteams. Am besten mit ihrer Vereins- oder Herkunftsflagge wie in der Turnierausschreibung beschriebenen Form.

1.8 Betreuungsbereich

Der Veranstalter richtet einen Betreuungsbereich ein. Dieser kann durch die örtlichen Gegebenheiten unterschiedlich gestaltet sein. Ziel ist es den Teilnehmern bestmögliche Bedingungen zu bieten.

Der Betreuungsbereich besteht mindestens ausfolgenden Bereichen:

Bereich	**Beschreibung**
Wettkampfinfo	Infos rund um das Turnier und Ausgabe der Durchlaufkarten Ist das Bindeglied zur jeweiligen Jury und Wettkampfauswertung der Wettkampfdisziplinen. Sie gibt notwendige Infos an diese weiter und hält Rücksprache zu allen turnierrelevanten Themen.
Wettkampfaushang	Aushang der aktuellen Wettkampfreihenfolge, Turnierablauf nach Disziplin, Alters- und Gewichtsklassen.
Schreibbereich	Tische mit Stiften zum Ausfüllen der Durchlaufkarten und Festlegung der Angriffsreihenfolge (Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung)

Nach Möglichkeit sollte ein Übungsbereich für Wettkampfteilnehmer und ihre Betreuer eingerichtet werden. Dieser sollte möglichst wie folgt ausgestattet sein:

Unterteilung	**Beschreibung**
Übungsbereich	mit Matten ausgelegt, mit Übungswaffen zum dortigen Verbleib ausgestattet
Aufwärmbereich	ohne Matten, mit Pratzen zum dortigen Verbleib ausgestattet

Der Zugang zum Übungsbereich ist nur den Teilnehmern, Trainern und dem Turnierpersonal gestattet. Er ist entsprechend abzutrennen und zu Kennzeichnen.

1.9 Wettkampfauswertung

Die Wettkampfauswertung wertet die Wettkampfdaten aus, erstellt die notwendigen Listen für den Wettkampfaushang im Betreuungsbereich. Die Wettkampfauswertung ist nicht für Auskünfte zuständig. Die Teilnehmer geben lediglich ihre Durchlaufkarte nach Wertung durch die Jury (nur M.S.E. / realistische Selbstverteidigung) ab. Aufgaben der Wettkampfauswertung sind folgende:

- Listenführung,
- Listenerstellung für den Aushang,
- Punktedokumentation,
- Entgegennahme der Durchlaufkarte,
- Entgegennahme der Wertungslisten (Disziplin Show),
- Platzierungsermittlung,
- Turnierauswertung.
-

Die Wettkampfauswertung ist nach den Disziplinen wie folgt aufgeteilt:

Wettkampfauswertung	**Beschreibung**
M.S.E. / realistische Selbstverteidigung Show	werden zusammen von einem Team ausgewertet dieses besteht *mindestens aus 2 Personen*.
Boxing / Kick Boxing	wird durch ein eigenes Team anhand der Liste ausgewertet. Dieses Team besteht auch *mindestens aus 2 Personen* (Listenführer und Auswerter).

2. Anmeldung

Die Anmeldung zur Meisterschaft erfolgt ausschließlich auf die Art und Weise wie in der jeweiligen Turnierausschreibung angegeben. Die Anmeldung als Teilnehmer in einer oder mehreren Disziplinen je nach Turnier muss innerhalb der Anmeldefrist erfolgen.

Mit Ablauf der Anmeldefrist endet auch die Frist zur Begleichung der Anmeldegebühren. Die Teilnahmeanmeldung an den jeweiligen Disziplinen ist also nur gültig, wenn sowohl die Anmeldung als auch der Zahlungseingang bis zum Stichtag erfolgt ist.

2.1 Zahlungsmethoden

Die Teilnahmegebühren können durch Banküberweisung oder PayPal beglichen werden. Barzahlung ist nur für den Erwerb von Besuchertickets am Turniertag möglich. Der Verband behält sich das Recht vor die Zahlungsmethode bei Bedarf zu ändern bzw. anzupassen. Dies wird im Bedarfsfall rechtzeitig mitgeteilt.

2.2 Check Inn / Registrierung am Turniertag

Die Registrierung (Anmeldebestätigung) erfolgt am Turniertag. Über den QR-Code des jeweiligen Tickets melden sich die Teilnehmer und Besucher beim Turnier-Check-in an. Der Check-in ist am Wettkampfort ausgeschildert. Zur Anmeldebestätigung sollte der / die QR-Code/s in ausgedruckter Form oder auf dem Smartphone mitgebracht werden.

2.3 Kasse

Am Turniertag gibt es eine Kasse. Hier können bei Bedarf noch Besuchertickets erworben werden.

Eine Anmeldung als Teilnehmer ist nach Ablauf der Anmeldefrist nicht mehr möglich.

III Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung

1. Definition

M.S.E. steht für Modern Selfdefense Education und wurde am 01.01.2000 von Michael Stahl gegründet. Es ist ein elektisches System, dies bedeutet es passt sich an die gegebenen Umstände an. M.S.E. nutzt Taktiken und Prinzipien, die auf Erfahrungen aus der Praxis entstanden sind und entwickelt sich ständig weiter. Der Erziehungsaspekt (Education) unterscheidet M.S.E. von anderen Systemen. Im sportlichen Wettkampf wird das Auftreten, die Effektivität und die Verhältnismäßigkeit der gezeigten Verteidigungen bewertet. Um die gezeigten Leistungen vergleichbar zu machen.

1.1 Altersklassen M.S.E.

Die Teilnehmer der Wettkämpfe werden in drei Altersklassen eingeteilt.

Altersklasse 1: bis neun Jahre

Altersklasse 2: zehn bis fünfzehn Jahre

Altersklasse 3: ab sechzehn Jahren

Die Altersklassen sind für alle Meisterschaften in dieser Disziplin bindend.

1.2 Altersklassen / Verteidigungen

Die unterschiedlichen Verteidigungen unterscheiden sich nach der Altersklasse des Teilnehmers. In den Altersklassen I und II gibt es jeweils 4 mögliche Verteidigungssituationen, von denen die Teilnehmer jeweils 3 auswählen und vorführen. Ab Altersklasse III gibt es sechs mögliche Verteidigungsbereiche, von denen die Teilnehmer jeweils 4 auswählen und vorführen. Die jeweiligen Verteidigungsbereiche sind in der nachfolgenden Grafik abgebildet.

ALTERSKLASSE I Alter bis 9 Jahre	ALTERSKLASSE II Alter 10-15 Jahre	ALTERSKLASSE III Alter ab 16 Jahren
1 Verteidigung gegen Fauststöße 2 Verteidigung gegen Fußtritte 3 Verteidigung gegen Hiebwaffen (Stock) 4 Befreiung aus Klammer-, und Haltegriffen	1 Verteidigung gegen Fauststöße 2 Verteidigung gegen Fußtritte 3 Verteidigung gegen Hiebwaffen (Stock) 4 Befreiung aus Klammer-, Würge- und Haltegriffen	1 Verteidigung gegen Fauststöße 2 Verteidigung gegen Fußtritte 3 Verteidigung gegen Hiebwaffen (Stock) 4 Befreiung aus Klammer-, Würge- und Haltegriffen 5 Verteidigung gegen Stichwaffen 6 Verteidigung gegen Schusswaffen

In den Vorrunden wählen die Teilnehmer die angewendeten Angriffe selbst.

In den K.O.-Runden können, insbesondere nach Wertungen mit „Unentschieden!“, die Techniken vom Wettkampfleiter vorgegeben werden.

Bei Schulmeisterschaften dürfen auch „Situative Handlungstrainings“ anstelle von Techniken bewertet werden.

1.3 Wettkampfflächen M.S.E.

Die Phasen 1 und 2 finden bei der Disziplin M.S.E. auf 2 Wettkampfflächen statt. Die Größe beträgt je Fläche 6 m x 6 m im Quadrat. Die Erste Wettkampffläche ist im Kampfbereich blau und hat eine gelbe Umrandung von einem Meter Breite. Die Zweite Wettkampffläche ist im Kampfbereich gelb und hat eine blaue Umrandung von einem Meter Breite.

Vor Beginn der Phase 3 werden die beiden Kampfflächen zu einer Wettkampffläche im Format 12 m x 6 m umgebaut. Die Kampffläche ist blau und hat einen gelben Rand von einem Meter Breite.

1.4 Juryzusammensetzung M.S.E.

Die Jury bei einer Meisterschaft in M.S.E. setzt sich aus *mindestens drei Jurymitgliedern je Kampffläche* zusammen. Die Jury besteht aus einem Wettkampfleiter und mindestens zwei Wettkampfrichtern *je Kampffläche*.

1.5 Einsatzvoraussetzungen Jurymitglied

Als Jurymitglieder dürfen *nur lizensierte PROTACTICS® Trainer* eingesetzt werden. Bei *Schulmeisterschaften* muss mindestens ein Trainer den 1. Lehrergrad in der Jury vorweisen

können. Die *anderen I.P.F. Trainer* können auch *Graduierungen unter dem 1. Lehrergrad* vorweisen.

Bei allen *Meisterschaften*, die *vom Verband* veranstaltet werden, muss *jedes Jurymitglied mindestens den 1. Lehrergrad* vorweisen können.

Ein Trainer, der diese Voraussetzungen erfüllt, kann auch als Jurymitglied eingesetzt werden, wenn Schüler von ihm an der Meisterschaft teilnehmen. *Der Einsatz als Jurymitglied ist nur ausgeschlossen, wenn der Trainer als fester Angreifer eines oder mehrerer Schüler eingeteilt ist.*

Nimmt ein Trainer als Teilnehmer in der Disziplin M.S.E. teil kann er in seiner Altersklasse nicht als Jurymitglied eingesetzt werden.

1.6 Schulung und Einweisung

Die Jurymitglieder werden durch die Unterabteilung Meisterschaften im Vorfeld eingewiesen und geschult.

Jedes Jurymitglied das für die Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung eingesetzt wird, ist verpflichtet den für die Disziplin relevanten Teil der aktuellen I.P.F. WETTKAMPFORDNUNG im Vorfeld zu lesen.

1.7 Erscheinungsbild der Jury

Die Jurymitglieder müssen als solche klar erkennbar sein. Ein einheitliches und gepflegtes Erscheinungsbild ist deshalb wünschenswert. Die Jury trägt während des Turniers einheitliche T-Shirts. Das T-Shirt ist blau und hat auf der Brust das Verbandslogo. Auf der Rückseite befindet sich im Schulterbereich die Aufschrift „REFEREE I.P.F.“. Der Wettkampfleiter trägt zusätzlich am rechten Arm eine Armbinde mit dem REVEREE LEADER und dem Verbandslogo. *Bei Schul- und Vereinsmeisterschaften kann von dieser Regelung abgewichen werden.*

1.8 Aufgaben des Wettkampfleiters

Leitung der anderen Wettkampfrichter an der eingesetzten Kampffläche.

Aufforderung zur Bewertungsabgabe an die Wettkampfrichter.

Regelung jeglicher Belange an der eingeteilten Kampffläche.

Entgegennahme und Rückgabe der Durchlaufkarte sowie die Eintragung der Bewertung.

Festlegung des Angriffes im Falle eines Unentschiedens bei Punktgleichheit.

Die unparteiische, objektive und faire Bewertung der gezeigten Leistungen nach der eigenen Wahrnehmung. Bei Bedarf Erklärung der Bewertung des Teilnehmers anhand der Bewertungsgrundlage für die Disziplin M.S.E.

1.9 Aufgaben der Wettkampfrichter

Die unparteiische, objektive und faire Bewertung der gezeigten Leistungen nach der eigenen Wahrnehmung. Bei Bedarf Erklärung der Bewertung des Teilnehmers anhand der Bewertungsgrundlage für die Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung.

Den Anweisungen des Wettkampfleiters folgen.

2. Bewertung durch die Jury

Die Jury bewertet in den Vorrunden (Phase 1 und 2) jeden Teilnehmer nach Absolvierung aller drei bis fünf Techniken mit einer Gesamtnote von 0 bis 10.

In den K.O.-Runden entscheiden die Richter durch Handzeichen oder heben der entsprechenden Fahne, um zu entscheiden, welcher der beiden Teilnehmer in die nächste Runde kommt.

Absprachen unter der Jury finden nicht statt, jedes Jurymitglied entscheidet nach eigenem Ermessen.

Die eingesetzten Jurymitglieder sind in ihrer Funktion verpflichtet unparteiisch, objektiv und fair zu bewerten. Bewertet wird nur die Leistung des Verteidigers nach der Bewertungsgrundlage für die Disziplin M.S.E. in dieser Wettkampfordnung.

2.1 Bewertungsschlüssel

BEWERTUNGSGRUNDLAGE FÜR DIE DISZIPIN M.S.E. - Altersklassen 1, 2 und 3:

	KRETERIUM	MAXIMALE PUNKTE	BEWERTUNG											PUNKTE JE KRITERIUM
			0	1	2	3	4	5	6					
+	AUFTRETEN	4												
+	EFFEKTIVITÄT	6												
		MAXIMALER ABZUG	0(-10)	1(-9)	2(-8)	3(-7)	4(-6)	5(-5)	6(-4)	7(-3)	8(-2)	9(-1)	10 (-0)	
-	VERHÄLTNISMÄßIGKEIT	10												
ERREICHTE PUNKTE														

2.2 Bewertungsbeispiel

	KRETERIUM	MAXIMALE PUNKTE	BEWERTUNG											PUNKTE JE KRITERIUM
			0	1	2	3	4	5	6					
	AUFTRETEN	4				X								3
+	EFFEKTIVITÄT	6					X							4
		MAXIMALER ABZUG	0(-10)	1(-9)	2(-8)	3(-7)	4(-6)	5(-5)	6(-4)	7(-3)	8(-2)	9(-1)	10 (-0)	
-	VERHÄLTNISMÄßIGKEIT	10									X			8 =(-2)
ERREICHTE PUNKTE														5

2.3 Allgemeine Bewertungskriterien der Disziplin M.S.E.

- **Selbstsicheres Auftreten:** Körperhaltung, Selbstbewusstsein, Körperspannung
- **Effektivität der Abwehraktionen:** Realitätsnähe, Schnelligkeit, Exaktheit,
- **Verhältnismäßigkeit:** Respektloser Umgang mit dem Gegner, unnötig hartes oder andauerndes Nachsetzen

Insbesondere im Kinder- und Jugendbereich sollen Wettkämpfe und Beurteilungen der Förderung, Motivation und Belohnung der Teilnehmer dienen. Im Rahmen der auch hier geltenden Erziehungsverantwortung kann es geboten sein, unverstandene Urteile im persönlichen Gespräch mit dem Teilnehmer im Nachgang zu erläutern.

2.4 Erläuterung Bewertungsinhalt

Bewertungskriterium	Inhalt / Erklärung	Punktzahl
Auftreten	**Einsatz der Stimme** (Kommunikation, Lautstärke, Bestimmtheit) **Eigensicherung** (Abwehrhaltung, Schulterblick) **Körperhaltung** (Körperspannung, Selbstbewusstsein) **Vielfältigkeit** (Unterschiedlichkeit der Verteidigungen)	**Maximal** **4**
Effektivität	**Alltagstauglichkeit** (Grad der Eignung, um den Angriff erfolgreich abzuwehren. Schnell abrufbar, einfach umsetzbar, flexibel) **Umsetzung** (technisch sauber, Schnelligkeit) **Situationskontrolle** (sichere technische Umsetzung, keine Selbst- und Fremdgefährdung durch die Abwehr)	**Maximal** **6**
Verhältnismäßigkeit	**Legitimer Zweck** (Ist die Gewählte Verteidigung rechtmäßig?) **Geeignetheit** (Trägt die Abwehr und der Gegenangriff dazu bei dem Angriff zu beenden?) **Erforderlichkeit** (Gibt es kein milderes Mittel?) *unnötiges Nachsetzen, respektloser Umgang* **Angemessenheit** (Überwiegen die Vorteile der Maßnahme die Nachteile?) *(Lebens)gefährliche Treffer, hartes oder ständiges Nachsetzen*	**Maximal** **10 = (- 0 Punkte Abzug)**

5 Voraussetzung und Durchführung

Für die Teilnahme in der Disziplin M.S.E. benötigt jeder Teilnehmer einen festen Angreifer.

Durch einen festen Angreifer besteht die Möglichkeit sich optimal für das Turnier vorzubereiten und es vereinfacht eine faire Bewertung der gezeigten Leistung für die Jury. Da so unsaubere Angriffe vermieden werden und die Chancengleichheit gewahrt wird.

2.6 Funktion des Angreifers

Der Angreifer zählt als Wettkampfgehilfe und trägt durch seine Angriffe dazu bei, dass der Teilnehmer seine Fähigkeiten der Jury demonstrieren kann. Die Angriffe fließen nicht in die Bewertung mit ein. Gewertet wird nur die Leistung des Teilnehmers / Verteidigers.

Der Angreifer muss sich nicht als Teilnehmer für das Turnier anmelden, er gilt als Besucher und benötigt nur ein Besucherticket.

2.7 Ausfall des Angreifers

Sollte der Angreifer des Teilnehmers am Turniertag ausfallen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Möglichkeit: Der Teilnehmer gibt diese Information bei der Registrierung am Wettkampftag an und nennt dort deinen Ersatzangreifer, der das Ticket seines Vorgängers übernimmt.

2. Möglichkeit: Der Teilnehmer gibt diese Information bei der Registrierung am Wettkampftag an und bittet um Bereitstellung eines Angreifers.

Die 1. Möglichkeit ist zu empfehlen. Die 2. Option stellt eine Notsituation dar.

2.8 Turnierphasen Disziplin M.S.E. / realistische Selbstverteidigung

Das Turnier ist in den unten abgebildeten Phasen eingeteilt:

Phase	Name	Beschreibung
1	„Best of eight“	Vorrunde: Ermittlung der besten Acht für die Finalrunde.
2	„Round of Glory“	Ehrenrunde: Die Plätze XX bis 9 zeigen nochmal ihr Können.
3	„Final Round“	Finalrunde: Ermittlung der Plätze 8 bis 1 nach brasilianischem KO-System.
4	„Super Champion“	Ermittlung des „Super Champions“ unter den Champions der jeweiligen Altersklassen (AK I bis III).

2.9 Ablauf PHASE 1 „Best eight“ PHASE 2 „Round of Glory“

Angreifer führt die Angriffe in Reihenfolge der bei der Jury abgegebenen Durchlaufkarte aus.

Die Verteidigungsabläufe werden nach Punkten bewertet (Punkteverteilung von 0-10).

Bei Punktgleichheit gibt der Wettkampfleiter einen einheitlichen Angriff aus einem Bereich vor.

Die besten acht Teilnehmer erreichen die EM-Endrunde.

Die Platzierungen (XX. Platz bis 9. Platz) der anderen Teilnehmer ergeben sich durch die Bewertung.

Die Platzierungen (XX. Platz bis 9. Platz) zeigen in Phase 2 „Round of Glory“ nochmal ihr Können.

3. Ablauf PHASE 3 „Final Round“

ALTERSKLASSE I Alter bis 9 Jahre	ALTERSKLASSE II Alter 10-15 Jahre	ALTERSKLASSE III Alter ab 16 Jahren
Teil 1	Teil 1	Teil 1
Teil 2	Teil 2	Teil 2
2 festgelegte Verteidigungen in selbst gewählter Reihenfolge	2 festgelegte Verteidigungen in selbst gewählter Reihenfolge	3 festgelegte Verteidigungen in selbst gewählter Reihenfolge

Die „Final Round“ - Endrunde besteht aus zwei Teilen. Dem Angreifer werden in Teil 1 und 2 die Bereiche vorgegeben. Im Teil 1 und 2 treten jeweils zwei Paarungen (Verteidiger mit seinem Angreifer) nacheinander an. Der Angreifer führt die Angriffe in der Reihenfolge der bei der Jury abgegebenen Durchlaufkarte aus. Bei Unentschieden gibt der Wettkampfleiter einen genau definierten, einheitlichen Angriff aus einem Bereich der entsprechenden Altersklasse vor.

Es gilt in der gesamten Phase (Teil 1 und 2) das „brasilianische K.O.-System“ – wer nun verliert, scheidet aus. Die Plätze 5-8 werden nach Punkten vergeben, dazu werden die Verlierer der ersten Runde zusätzlich mit 0-10 Punkten bewertet.

3.1 Ablauf PHASE 4 – „SUPER CHAMPION“

CHAMPION AK I Alter bis 9 Jahre	CHAMPION AK II Alter 10-15 Jahre	CHAMPION AK III Alter ab 16 Jahren
1 2 3 4 BEREICH	1 2 3 4 BEREICH	1 2 3 4 5 6 BEREICH

Jeder Champion der 3 Altersklassen wählt 2 Lieblingstechniken aus.

Die Lieblingstechniken müssen aus unterschiedlichen Bereichen sein.

Bei Unentschieden wird ein Angriff aus einem weiteren Bereich zugewiesen.

Die Bewertung erfolgt durch Punktbewertung (0-10 Punkte).

Der CHAMPION, der die meisten Punkte hat, wird „Super Champion“.

III Disziplin Show

1. Definition

Die Disziplin Show ist eine Team-Disziplin. In dieser Disziplin darf jedes Team kreativ sein.

Von Aktion bis Humor darf hier alles gezeigt werden. Ein klares Thema, Motto oder eine klare Aussage, die durch die Vorführung verbreitet wird, gibt dem ganzen Tiefgang. Jedes Team hat die gleiche Zeit, um das Publikum durch ihr Können und ihrer Botschaft zu begeistern.

1.1 Teilnahmevoraussetzungen

Ein Team besteht *mindestens aus 2 Teilnehmern*. Jeder Teilnehmer muss angemeldet sein.

Euer Team braucht *einen Teamnamen* z.B. „PROTACTICS Team Aalen“, damit man die Teams eindeutig zuordnen kann und nicht verwechselt.

1.2 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche bei der Disziplin Show ist 12 Meter lang und 6 Meter breit. Sie ist blau und hat einen gelben Rand von 1 Meter Breite. Die Flächengröße wurde so gewählt, um auch größeren Teams genügend Platz für ihre Vorführung zu bieten.

1.3 Varianten und Voraussetzungen

Es besteht die Möglichkeit die Vorführung mit oder ohne Musik aufzuführen.

Bei einer Vorführung mit Musik gilt es folgendes zu beachten:

Die Musik sollte auf möglichst mehreren verschiedenen Speichermedien mitgebracht werden (CD als Mp3 Datei, auf USB-Stick etc.) so kann eher sichergestellt werden, dass die Musik auch abgespielt werden kann. Der Verband kann keine Garantie dafür geben, da Technik ausfallen kann und die technischen Ausstattungen in den Wettkampfstätten sehr unterschiedlich in Art und Umfang sind.

Wähle die Musik gut! Sie sollte die Show und Botschaft unterstreichen.

Der Verband benötigt eine Auflistung mit dem Interpreten, den Songtitel und die Länge von jedem abgespielten Musikstücks.

1.4 Zeit der Vorführung

Zur Wahrung der Chancengleichheit darf die vorgegebene Zeit der Vorführung nicht überschritten werden. Die Zeit der Vorführung je Team beträgt *fünf Minuten*. Das Ende wird akustisch und visuell erkennbar gemacht.

1.5 Verbotene Elemente

Zum Schutz aller Anwesenden und aus versicherungstechnischen Gründen sind folgende Elemente bei der Disziplin „Show“ nicht zulässig.

Fliegende Gegenstände die Menschen im Umfeld schädigen können.

Der Einsatz von „scharfen Waffen“, Messern, Äxten, Schusswaffen, Wurfsternen oder ähnlichem.

Das Nutzen von Wasser, Sand, Feuer oder artverwandten Dingen die ein Gefahrenpotential für Personen und Material darstellen. Sollte ein Team nicht sicher sein ob vorgesehene Elemente in ihrer Show unter dieses Verbot fallen, ist dies *im Vorfeld des Turniers mit der Unterabteilung Meisterschaften des Verbandes abzusprechen*.

1.6 Disqualifizierung

Im Rahmen der Gewaltpräventionsarbeit des Verbandes sind wir uns unserer Verantwortung und Vorbildfunktion bewusst. Da wir unsere Werte leben, wollen und können wir nachfolgend aufgelistete Dinge nicht tolerieren und führen zur Disqualifizierung des Teams:

- Vorführungen mit destruktiver Botschaft
- Einsatz verbotener Elemente
- Gewaltverherrlichung
- Verletzung der Verhältnismäßigkeit
- Diskriminierung und ähnliches

1.7 Inhalt

Die Show kann aus den Inhalten und Werten vom M.S.E., Kick Boxing oder der Themen im Rahmen der Gewaltpräventionsarbeit inspiriert sein.

1.8 Juryzusammensetzung

Die Jury bei der Disziplin Show setzt sich aus mindestens drei Jurymitgliedern zusammen. Die Jury besteht aus einem Wettkampfleiter und mindestens zwei Wettkampfrichtern.

1.9 Einsatzvoraussetzungen Jurymitglied

Als Jurymitglieder dürfen nur lizensierte PROTACTICS® Trainer eingesetzt werden. Bei Schulmeisterschaften muss mindestens ein Trainer den 1. Lehrergrad in der Jury vorweisen können. Die anderen I.P.F. Trainer können auch Graduierungen unter dem 1. Lehrergrad vorweisen.

Bei allen Meisterschaften, die vom Verband veranstaltet werden, muss jedes Jurymitglied mindestens den 1. Lehrergrad vorweisen können.

Ein Trainer, der diese Voraussetzungen erfüllt kann auch als Jurymitglied eingesetzt werden, wenn Schüler von ihm an der Meisterschaft teilnehmen. Der Einsatz als Jurymitglied ist nur ausgeschlossen, wenn der Trainer selbst als Teilnehmer in der Disziplin Show teilnimmt.

2. Schulung und Einweisung

Die Jurymitglieder werden durch den Vorstand oder durch die Unterabteilung Meisterschaften im Vorfeld eingewiesen und geschult.

Jedes Jurymitglied, das für die Disziplin Show eingesetzt wird, ist verpflichtet den für die Disziplin relevanten Teil der aktuellen I.P.F. WETTKAMPFORDNUNG im Vorfeld zu lesen.

2.1 Erscheinungsbild der Jury

Die Jurymitglieder müssen als solche klar erkennbar sein. Ein einheitliches und gepflegtes Erscheinungsbild ist deshalb wünschenswert. Die Jury trägt während des Turniers einheitliche T-Shirts. Das T-Shirt ist blau und hat auf der Brust das Verbandslogo. Auf der Rückseite befindet sich im Schulterbereich die Aufschrift „REFEREE I.P.F.“. Der Wettkampfleiter trägt zusätzlich am rechten Arm eine Armbinde mit dem REVEREE LEADER und dem Verbandslogo. *Bei Schul- und Vereinsmeisterschaften kann von dieser Regelung abgewichen werden.*

2.2 Bewertungskriterien

Es gelten folgende Bewertungskriterien für die Disziplin Show:

- Unterhaltungswert
- Harmonie
- Teamgeist
- Botschaft

2.3 Jurybewertung

Jedes Jurymitglied fertigt für sich selbst Notizen an und vergibt je Vorführung unter Berücksichtigung der Bewertungskriterien Punkte von 0 – 10. Die abgegebenen Bewertungen werden erst nach den Vorführungen aller Teams gesammelt und ausgewertet. Eine Anzeige der Wertung erfolgt während des Turniers nicht. Die Bekanntgabe der Platzierung erfolgt erst während der Siegerehrung.

IV BOXING / KICK BOXING

1 Definitionen Point Fighting / Leichtkontakt

Point Fighting

Beim Point Fighting handelt es sich um eine dynamische, moderne Sportart, die eine technische Disziplin mit ausgewogenen Hand- und Fußtechniken ist. Im Sinne seiner Bezeichnung wird die erste saubere und kontrollierte Technik gewertet. Hierzu wird der Kampf kurz unterbrochen, die Kämpfer begeben sich in die Ausgangsstellung und die Wertungen des Kampfrichters und der beiden Seitenrichter werden abgewartet.

Beim Point Fighting kämpfen zwei Wettkämpfer mit dem Ziel unter Anwendung kontrollierter und erlaubter Techniken in der Bewegung Punkte zu machen. Das Point Fighting zeichnet sich durch Technik und Geschwindigkeit aus. Ziel ist es gut kontrollierte Treffer zu erzielen und durch Punkte zu Siegen. Es ist eine technische Disziplin, bei der Hand- und Fußtechniken in gleichem Maße zum Einsatz kommen sollen. Faustschläge und Kicks sind unbedingt kontrolliert durchzuführen. Bei jedem gültigen Punkt unterbricht der Hauptkampfrichter den Kampf.

Leichtkontakt

Beim Leichtkontakt wird meist auf Matten gekämpft. Das Ziel ist es, mehr Treffer als der Gegner zu erzielen. Im Gegensatz zum Pointfighting wird nicht nach jedem erzielten Treffer unterbrochen, sondern weitergekämpft. Leichtkontakt ist technisch und vor allem konditionell sehr fordernd und anspruchsvoll. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten.

1.1 Ärztliche Untersuchung

Die *Wettkampftauglichkeit eines jeden Teilnehmers* muss bei jedem Wettkampf durch ein *ärztliches Attest* bestätigt werden. Dieses Attest muss spätestens beim Wiegen vorliegen und *darf nicht älter als ein Jahr sein. Liegt kein Attest des Kämpfers vor, besteht keine Startberechtigung.*

Minderjährige Kämpfer benötigen zudem noch eine schriftliche Erlaubnis der Eltern.

Die Kontrolle des Attests erfolgt beim Wiegen und muss als Original vorliegen.

Dies gilt sowohl für Pointfighting als auch Leichtkontakt Wettkämpfe.

1.2 Doping

Die aus den Richtlinien des DOSB zur Bekämpfung des Dopings ergebenen Pflichten treffen die Sportler/innen, Trainer, Ärzte und alle sonstigen Betreuer. Verboten sind alle auf der Liste des DOSB aufgeführten Substanzen. Bei Verstoß kommt es zu einer Sperre des Kämpfers bzw. des Trainers.

1.3 Richtlinien zum Turnierablauf

Ein Wettkampf findet statt, wenn sich in *einer Gewichtsklasse mind. zwei Kämpfer angemeldet haben.* Bei einer *ungeraden Zahl erhält ein Kämpfer ein Freilos*. Ein Kämpfer darf nur in einer seinem Gewicht entsprechenden Gewichtsklasse starten. Ist der Kämpfer ohne Gegner, darf er maximal eine Gewichtsklasse höher kämpfen. *Die Kampfpaarungen eines Turniers werden durch Auslosung der Offiziellen festgelegt.* Favoriten können vom Supervisor gesetzt werden. Die einzelnen Gewichtsklassen werden immer von unten nach oben bis zum Finale der jeweiligen Klasse ausgekämpft.

1.4 Betreuer

Ein Kampf ohne Betreuer darf nicht stattfinden. Maximal sind *zwei Betreuer* in der Ecke des Kämpfers *erlaubt.* *Einer der Betreuer muss mindestens 18 Jahre alt sein.* Finden die Kämpfe auf Matten statt, müssen die Betreuer sitzen. Der Betreuer berät und betreut den Kämpfer in der Pause.

Während des Kampfes darf der Betreuer den Kämpfer durch Zurufen unterstützen. Der Betreuer darf nicht übertrieben schreien oder auf den Ring schlagen. Bei Fehlverhalten des Betreuers kann der jeweilige Kämpfer ermahnt bzw. verwarnt werden.

1.5 Schutzbestimmungen

Innerhalb des INTERNATIONAL PROTACTICS FEDERATION e.V. wird lediglich in den Varianten Point Fighting und Leichtkontakt gekämpft. Es gibt keinen Vollkontakt. Diese Schutzbestimmung ist strengstens zu befolgen und auch im Training umzusetzen. Alle Kämpfer, die dennoch nach Kopftreffern ausgezählt wurden, müssen anschließend vom Ringarzt untersucht werden. Die Sperre eines Kopf-K.O.´s beträgt 4 Wochen und ist von den Offiziellen schriftlich zu dokumentieren. Die gleiche Sperre gilt für K.O.´s im Training und ist ebenfalls schriftlich zu dokumentieren. Bei 2 Kopf-K.O.´s innerhalb von 3 Monaten erfolgt eine Schutzsperre von 3 Monaten. Bei 3 aufeinanderfolgenden Kopf- K.O.´s erfolgt eine Schutzsperre von 1 Jahr. *Nach jeder Schutzsperre verliert die Gültigkeit des Sportattestes seine Wirkung und muss neu von einem Arzt bescheinigt werden.* *Die Schutzsperre umfasst Sparring im Training und die generelle Teilnahme an Turnieren.*

1.6 Kampfkleidung

Kämpfer tragen eine lange Kickboxhose und ein Oberteil (T-Shirt, Rash-Guard, Sportshirt). Kämpferinnen tragen eine lange Kickboxhose und ein Oberteil (T-Shirt, Sportshirt). Gürtel von Gradierungen dürfen nicht getragen werden. *Wettkämpfer dürfen keinen Schmuck oder Ähnliches tragen. Das Abtapen von Schmuck ist nicht gestattet! Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein. Bei Nichteinhaltung kann es zur Disqualifikation kommen.*

1.7 Schutzausrüstung

Die Schutzausrüstung muss innerhalb des I.P.F e.V. Deutschland zugelassen sein. *Die Schutzausrüstung muss von den Teilnehmern selbst mitgebracht werden.*

Sofern die Handschuhe vom Veranstalter gestellt werden, müssen diese von den Kämpfern getragen werden.

Zur Schutzausrüstung gehören:

Schutzausrüstung	**Beschreibung / Sicherheitsanforderungen**
Kopfschutz mit und ohne Facemask	• Der Kopfschutz muss die Kopffläche bedecken / schützen: - Stirn - Kopf von oben - Schläfen - Hinterkopf - Ohren - oberer Kieferknochen - • Klettverschluss ist am Kinn und Hinterkopf zum Festziehen erlaubt. • Der Kopfschutz darf das Gesicht und Sichtfeld nicht einschränken. • Facemask/Gesichtsmaske lediglich für die Altersklasse 1.
Schutzausrüstung	**Beschreibung / Sicherheitsanforderungen**
Boxhandschuhe	**Leichtkontakt:** 12 Unzen oder 14 Unzen (Wettkampfhandschuhe) *Die Unzen Zahl wird in der Ausschreibung des jeweiligen Turniers festgelegt.*

	Pointfighting: • Open Hands (Finger komplett bedeckt) • Obermaterial Leder, kein Plastik • Das Schließen der Handschuhe mittels Schnürung oder jeglicher Art von Schnalle oder Tapes ist verboten
Fußschutz	• Material: Ein zulässiger Fußschützer besteht aus weichem und elastischem Kunststoffmaterial und muss den gesamten Fußspann und die Zehen sowie die Ferse bedecken (muss aus einem Stück bestehen). Das Obermaterial ist Leder oder Kunststoff. • die Fußsohle ist nicht bedeckt - Der Fußschutz wird im vorderen Bereich des Fußes mit elastischen Gummibändern an den Zehen befestigt. - -Im hinteren Bereich mit elastischen Klettverschlüssen befestigt – Tapes sind nicht erlaubt
Schienbeinschutz	• Material: weicher, elastischer Schaumstoff • Der Schienbeinschutz muss das Schienbein von unterhalb des Knies bis zum Knöchel bedecken. • Der Schienbeinschutz wird mit mindestens zwei elastischen Bändern mit Klettverschluss an der Wade befestigt. • Kein anderes Kunststofftape ist erlaubt, um den Schutz am Schienbein zu befestigen. • Nicht erlaubt: - Metall, Holz oder Hartplastik. Strumpfartige Schützer, die das Schienbein und den Spann bedecken, sind verboten. - zusätzlicher Schutz – etwa Form von Polsterung, Tape, Bandagen, etc. • muss unter der Kickboxhose getragen werden
Zahnschutz	• Schutz für Ober- oder Ober- und Unterkiefer sind erlaubt. • Das Material ist aus elastischem, weichem Gummi / Kunststoff – Farbe egal • Es ist nicht erlaubt, einen Mundschutz über einer Zahnspange zu tragen. • Ausnahme: mit zahnärztlichem Attest, das dies ausdrücklich genehmigt. • Kickboxerinnen und Kickboxer, die für die Ober- und Unterkieferzähne eine Zahnspange tragen, müssen einen doppelten Zahnschutz für Ober- und Unterkieferzähne tragen. • • Der Mundschutz muss freies Atmen erlauben und dem Mund der Kämpferin / des Kämpfers angepasst sein. Die Farbe des

	Mundschutzes ist frei wählbar. Der Mundschutz darf nicht aus dem Mundbereich hervorragen oder hervorstehen. •
Schutzausrüstung	**Beschreibung / Sicherheitsanforderungen**
Tiefschutz	• verpflichtend für alle männlichen und weiblichen Kämpfer und Kämpferinnen aller Alters- und Gewichtsklassen • Schützt: Genitalien / Genitalbereich • Material: Hartplastik • Form: Cup • muss unter der Kickboxhose getragen werden
Brustschutz (nur für weibliche Kämpfer)	**• verpflichtend für die Altersklassen 3 und 4** • Altersklasse 2: wenn Brust erkennbar verpflichtend • Altersklasse 1: nicht Pflicht, kann freiwillig getragen werden • Material: Kunststoff oder Hartplastik, kann mit Stoff überzogen sein • muss ein- oder zweiteilig als Einschub unter dem Shirt oder Top getragen werden
Boxbandagen	Boxbandagen können getragen werden. Die handelsübliche Länge ist erlaubt. Die Kämpfer sind vor Beginn des Wettkampfes vom Ringrichter (Kampfleiter) zu kontrollieren. Bei fehlender oder mangelhafter Ausrüstung hat der Kämpfer eine Minute Zeit, die Ausrüstung zu komplettieren.

1.8 Altersklassen und Gewichtsklassen

Die Teilnehmer der Wettkämpfe werden in vier Altersklassen eingeteilt:

Altersklasse	Beschreibung	Besonderheit
1	bis 10 Jahre	Keine Gewichtseinteilung
2	11 bis 17 Jahre	Sparringskämpfe mit Wertung, ein K.O ist nicht erlaubt.
3	ab 18 Jahren	
4	Veteranen	ab 35 Jahren

Männer																	
Alter in Jahren		**Gewichtsklassen in kg**															**Runden-zeit in Min.**
Altersklasse 1 Kinder	bis 10	Einteilung in gewichtsnahe Gruppen															2
Altersklasse 2 Jugendliche	11 - 17	37	40	43	46	50	55	60	63,5	67	71						2
Altersklasse 3 Erwachsene	ab 18			43	46	50	55	60	63,5	67	71	75	81	86	91	91+	2
Altersklasse 4 Veteranen	ab 35								63,5	67	71	75	81	86	91	91+	2

Frauen																	
Alter in Jahren		**Gewichtsklassen in kg**															**Runden-zeit in Min.**
Altersklasse 1 Kinder	bis 10 Jahre	Einteilung in gewichtsnahe Gruppen															2
Altersklasse 2 Jugendliche	11 bis 17 Jahre	37	40	43	46	50	55	60	63,5	67	71						2
Altersklasse 3 Erwachsene	ab 18 Jahr		40	43	46	50	55	60	63,5	67	71	75	81	86	91	91+	2
Altersklasse 4 Veteranen	ab 35 Jahre								63,5	67	71	75	81	86	91	91+	2

Wenn es nötig ist, können Gewichtsklassen geändert, bzw. im Jugendbereich neue hinzugefügt werden.

1.9 Gewichtskontrolle

Zugelassen für das Wiegen sind nur geeichte Wagen, die vom Ausrichter zu stellen sind. Der Teilnehmer wird in Kickboxhose und Oberteil gewogen. Vom Gesamtgewicht werden 400 g abgezogen. Beim Wiegen muss mind. ein Offizieller des Turniers, oder eine Person mit mind. dem 10. Schülergrad anwesend sein.

Ort und Zeit für das Wiegen sind in der Turnierausschreibung des jeweiligen Wettkampfes festgelegt.

Das Wiegen betrifft nur die Disziplinen des Boxing / Kick Boxing.

2 Die Offiziellen

Als Wettkampfrichter (Supervisor, Ringrichter, Punktrichter) kommen lizensierte PROTACTICS® Boxing / Kick Boxing Trainer in Betracht. Für das erweiterte Kampfgericht können geeignete Personen hinzugezogen werden.

2.1 Kampfrichter

Die Kampfrichter tragen eine lange schwarze Hose, das rote Verbandsshirt und sportliche Schuhe.

Der Ringrichter bzw. Kampfleiter (Matte) darf nichts tragen, was die Kämpfer bei seinem Einschreiten verletzen könnte, wie z.B. Brille, Uhren usw.

Besonderheiten Hauptkampfrichter auf der Kampffläche und während des Kampfes:

- Das Tragen von Schmuck, Uhren ist untersagt.
- Das Tragen einer Brille ist nur im Pointfighting erlaubt, bei Leichtkontakt ist es untersagt – weiche Kontaktlinsen sind erlaubt.

2.2 Das Kampfgericht

besteht aus:

Einem Supervisor, einem Ringrichter (Kampfleiter) - drei Punktrichtern.

Das erweiterte Kampfgericht besteht aus:

Zeitnehmer, Listenführer, Ringsprecher, Ringarzt und Sanitätsteam.

2.3 Der Supervisor

Der Supervisor führt die Aufsicht an allen Kampfflächen. Er teilt die Kampfrichter ein. Er überwacht das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen. Bei Unstimmigkeiten ist der Supervisor Ansprechpartner, der bei Fehlentscheidungen eingreifen darf. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten! Dies gilt für Kampfrichter, wie auch für Betreuer und Kämpfer.

2.4 Der Ringrichter (Kampfleiter)

Der Ringrichter ist für ein sauberes Kämpfen der Kickboxer / Boxer zuständig. Seinen Kommandos ist Folge zu leisten. Er muss seine Kommandos durch klares Verhalten sowie deutliche Sprache und Gestik zum Ausdruck bringen. Er ist für den ordnungsgemäßen Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich. Der Ringrichter kontrolliert zu Beginn des Kampfes die Schutzausrüstung. Er eröffnet den Kampf mit dem Kommando "Shake Hands!". Nach dem Gong erfolgt das Kommando „Kämpft!“. Die weiteren Kommandos lauten: „Stopp!“ und „Break!“. Das Kommando „Break!“ ist für den Fall, dass sich die Kämpfer im Clinch befinden und sich nicht selbstständig lösen. Der Ringrichter ist verantwortlich, dass der Kampf nur dann weitergeführt wird, wenn beide Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim geringsten Verdacht auf verminderte Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung muss der Kampf unterbrochen bzw. mit dem Anzählen begonnen werden. Hierzu zählt auch Konditionsschwäche. Im Falle des Anzählens muss der andere Kämpfer in die neutrale Ecke gehen. Auch wenn der andere Kämpfer nicht in die neutrale Ecke gegangen ist und er anschließend eine Ermahnung erhält, wird mit dem Zählen fortgefahren. Das An- und Auszählen geschieht im Sekunden-Rhythmus von eins bis zehn.

Die Zahl Zehn (10) bedeutet das Aus. Der Kampf ist beendet. Während des Anzählens darf der Betreuer nicht das Handtuch werfen, damit der Ringrichter ein eventuelles K.O. feststellen kann. Erst wenn der Ringrichter den Kampf wieder frei gibt, ist das Werfen des Handtuchs erlaubt. Wird ein Kämpfer angezählt, muss er bei der Zahl Acht mit erhobenen Händen seine Kampfbereitschaft anzeigen. Ansonsten wird mit der Zahl Zehn der Kampf beendet. Kommt während des Anzählens der Runden oder Schlussgong, so ist in jedem Fall über die Kampfzeit hinaus weiter zu zählen, um die Schwere der Schlageinwirkung festzustellen. Der Ringrichter muss sich ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um im Falle eines Nichtbeachtens des Kommandos, eingreifen zu können. Der Ringrichter muss darauf achten, dass die Kämpfer nach dem Kommando "Break!" ohne weitere Kampfweise einen Schritt zurückgehen und den Kampf selbständig weiterführen. Der Ringrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie ermahnen und gleichzeitig mit dem Finger die Ermahnung anzeigen. Die 3. Ermahnung ist gleichzeitig die 1. Verwarnung und somit ein Minuspunkt. Diesen gestikuliert der Ringrichter mit einem nach unten zeigendem Finger in Richtung aller drei Punktrichter. Bei weiterem Regelverstoß erfolgt wiederum die 1. Ermahnung.

Beispiel:

1. Ermahnung, 2. Ermahnung, 3. Ermahnung = 1. Verwarnung = 1. Minuspunkt

1. Ermahnung, 2. Ermahnung, 3. Ermahnung = 2. Verwarnung = 2. Minuspunkt

1. Ermahnung, 2. Ermahnung, 3. Ermahnung = 3. Verwarnung = 3. Minuspunkt = Disqualifikation.

Bei groben Regelverstößen kann auch sofort verwarnt und somit ein Minuspunkt verteilt werden.

Nach Beendigung des Kampfes gehen die Kämpfer in ihre Ecken zurück, um die Handschuhe und den Kopfschutz auszuziehen. Auf Kommando des Ringrichters stellen sich beide Kämpfer in die Mitte neben dem Ringrichter zur Siegervergabe auf. Auf Kommando "Wertung" des Ringrichters, zeigen die Punktrichter auf den Sieger, dessen Arm sodann vom Ringrichter nach oben gehalten wird.

2.5 Die Punktrichter- Bewertung Leichtkontakt

Die drei Punktrichter eines Kampfes benutzen mechanische Zähler, um die Treffer der Kämpfer zu zählen. Sieger ist, wer von mind. zwei der drei Punktrichter mehr Punkte bekommen hat. Die Punktrichter zählen nur korrekte und eindeutige Treffer.

Bewertung:

1 Punkt für alle Schläge zum Kopf und zum Körper, sowie alle Tritte zum

Körper. Lowkicks werden ebenfalls mit 1 Punkt gewertet. Damit es technisch nicht einseitig wird müssen mindestens 5 Fußtechniken pro Runde gemacht werden. 2 Punkte für alle Tritte zum Kopf.

Bei Minuspunkten werden jeweils 3 Punkte dem Gegner zugesprochen. Sieger ist, wer nach Beendigung des Kampfes die meisten Punkte erzielen konnte. Bei einem Unentschieden muss sich der Ringrichter für einen Kämpfer entscheiden. Nach Beendigung des Kampfes stehen die Punktrichter auf. Auf das Kommando des Ringrichters "Wertung!" zeigen die Punktrichter auf den Sieger. Bei Unentschieden (Freundschaftskämpfe oder Titelkämpfe) wird dieses mit überkreuzten Händen angezeigt.

2.6 Zeitnehmer

Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein und muss vor Turnierbeginn vom Ringrichter unterwiesen werden. Er hat die Aufgabe die vorgegebene Kampfzeit und Rundenpause einzuhalten.

Zum Kampfbeginn hat er den Gong zu schlagen und die Uhr laufen zu lassen. Beim Kommando "Stopp!" des Ringrichters muss er die Zeit stoppen. Auf das Kommando "Kämpft!" lässt er die Zeit weiterlaufen. Die Pausenzeit von einer Minute muss genau eingehalten werden. 10 Sekunden vor Pausenende muss er dem Ringrichter ein Zeichen geben. Beim Anzählen eines Kämpfers lässt er die Uhr weiterlaufen und hebt im Sekundenrhythmus den Finger. Bei Rundenende schlägt der Zeitnehmer ebenfalls den Gong und lässt die Uhr bis Pausenende weiterlaufen.

2.7 Listenführer

Der Listenführer pflegt die Pool-Liste nach jedem Kampf und trägt den Sieger ein.

2.8 Arzt – Sanitätsteam

Ohne Anwesenheit eines Arztes darf kein Kampf stattfinden. Bei Verletzungen wird der Arzt hinzugezogen und hilft dem Ringrichter bei Entscheidungen. Verlässt der Arzt seinen Platz am Ring bzw. an der Kampffläche, müssen die Kämpfe unterbrochen werden.

2.9. Die Wettkampffläche und Ausstattung

Die Wettkämpfe finden auf Wettkampfmatten statt.

Die Wettkampffläche beträgt 7x7 Meter im Quadrat. Zwei Ecken müssen jeweils rot und blau markiert sein, von denen aus, wie im Ring, der Kampf geführt wird. Der Kämpfer geht in der Pause in die jeweilige Ecke zurück. Die rote Ecke ist links vom Zeitnehmertisch. Im Kampffeld ist Tisch und Stühle für die Offiziellen müssen sich an der Kampffläche befinden. eine Markierung der Ausgangspositionen für die Kämpfer im Abstand von 2 Metern anzubringen. Die Punktezählung erfolgt über IPF-Punktzettel / Wertungsbögen und Klicker für Punktrichter. Coaches / Betreuer in Sportkleidung haben jeweils ein Handtuch und ggf. einen Schwamm für Ihre Kämpfer dabei.

3. Aufteilung Kampffläche Leichtkontakt

Jeder Kampf wird von einem Hauptkampfrichter geleitet und von mindestens 3 Punktrichtern bewertet. Jeder der 3 Punktrichter sitzt an einem Seitenende der Kampffläche

3.1 Aufteilung Kampffläche Point Fighting

Jeder Kampf wird von mindestens 3 Kampfrichtern auf der Kampffläche bewertet. Der Hauptkampfrichter ist während des Kampfes zugleich Punktrichter. Zwei Seitenkampfrichter befinden sich auf der Kampffläche.

3.2 Kampfzeit

Die Kampfzeit sollte möglichst 3 x 2 Minuten betragen. Bei Turnieren mit hoher Starterzahl können die Vorkämpfe auch 2 Runden betragen. Die Rundenpause beträgt immer 1 Minute. Die Zeit ist nur durch das Kommando "Stopp!" des Ringrichters zu unterbrechen. Bei Verletzungen darf der Kampf max. 30 Sekunden unterbrochen werden, um die Schwere der Verletzung festzustellen.

Auch bei einem Foul wird der Kämpfer angezählt. Ist er bei der Zahl Acht kampfbereit soll der Ringrichter nach Ermahnung des Gegners ihm eine Pause bis zu einer Minute gewähren.

Der Veranstalter kann die Rundenanzahl von 3 auf 2 Runden reduzieren bzw. bei organisatorischer Notwendigkeit die Rundenzeit auf 1,5 Minuten ändern.

Im Point Fight gibt es eine Verlängerung bei Gleichstand. Nach einer Pause von 30 Sekunden wird 1 Minute weitergekämpft. Sollte immer noch kein Sieger feststehen, wird sofort ohne Pause (Sudden Death = Wer den nächsten wertbaren Treffer macht gewinnt.) bis zur Entscheidung weitergekämpft.

3.3 Erlaubte Angriffsziele

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:

Der Kopf oben, vorne, unten (Kinn) und seitlich. Der Oberkörper von vorn und seitlich. Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen in Knöchelhöhe) sowie Lowkicks auf die Innen- und Außenseite der Oberschenkel.

3.4 Verbotene Verhaltensweisen

- Faustrückenschläge aus der Drehung und Würfe.
- Dem Gegner den Rücken zudrehen.
- Weglaufen, Fallenlassen, zu tiefes Abducken (unterhalb der eigenen Gürtellinie),
- Klammern sowie blinde Techniken.
- Einen Gegner anzugreifen, der mit einem anderen Körperteil, außer den Füßen, den Boden berührt.
- Verlassen der Kampffläche.
- Aktionen nach dem Kommando "Stopp!" oder nach Rundenende.
- Einfetten des Körpers oder des Kopfschutzes.

3.5 Wettkampfkommandos

„Shake Hands!" – "Kämpft!" - "Stopp!" – „Break!"

3.6 Wettkampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden: Alle bekannten Boxtechniken.

Alle Tritte aus dem Kickboxen im Sprung, aus der Drehung und im Stand. Fußfeger von außen und innen bis max. Knöchelhöhe sind erlaubt, jedoch nicht aus der Drehung.

3.7 Wertung Point Fighting

Die Treffer werden durch die drei Punktrichter an mechanischen Zählern eingegeben. Die Runden werden nicht einzeln bewertet.

Jeder eindeutige Fausttreffer wird mit 1 Punkt bewertet.

Alle Tritte zum Körper mit 1 Punkt.

Alle Tritte zum Kopf werden mit 2 Punkten bewertet. Bei einem Minuspunkt werden dem anderen, gefoulten Kämpfer3 Punkte gegeben.

3.8 Entscheidungen

Folgende Entscheidungen können gegeben werden:

Sieg durch K.O.

Ein Sieg durch K.O. wird verkündet, wenn einer der Kämpfer mindestens 10 Sekunden kampfunfähig ist. Nach einem schweren Niederschlag kann der Ringrichter auch ohne Anzählen den Kampf beenden, wenn eine sofortige Behandlung notwendig ist. Im Point Fighting darf es kein K.O. geben.

Sieg durch Aufgabe

Der Kampf kann durch einen Kämpfer selbst oder durch dessen Betreuer aufgegeben werden. Im Falle der Aufgabe durch den Kämpfer hebt dieser zum Zeichen der Aufgabe einen Arm und berührt mit einem Knie den Boden. Nach Unterbrechen des Kampfes teilt der Kämpfer dem Ringrichter seine Aufgabe mit.

Im Falle der Aufgabe des Betreuers, wirft dieser das Handtuch in den Ring oder signalisiert durch Gestik die Aufgabe.

Sieg durch Abbruch (RefereeStopContest)

Der Ringrichter kann einen Kampf wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit abbrechen. Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch RSC = Referee Stop Contest.

Sieger durch Verletzung

Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Kampfgericht festgestellt werden:

- Wer die Verletzung verursacht hat. Ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde. Ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde.
- Ob ein Verschulden des Gegners vorliegt. In diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären.
- Ob es sich um eine Eigenverletzung handelt. In diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
- Ist eine Verletzung durch erlaubte Körpereinwirkung des Gegners entstanden, z.B. durch einen Cut oder Nasenbeinbruch, muss der Arzt eine Verletzung feststellen. Wenn eine Verletzung

gegeben ist, wird der Kampf ausgewertet und derjenige zum Sieger erklärt, der zu diesem Zeitpunkt von den Trefferpunkten her vorne lag. Bei einem Unentschieden müssen die Punktrichter eine Entscheidung treffen. Diese Entscheidung gilt nur bei Einzelkämpfen oder beim Finale eines Turniers. Bei Vorkämpfen ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären, um den Turnierfluss nicht zu behindern.

- Nasenbluten: Kann ein starkes Nasenbluten nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, muss der Kampf abgebrochen werden. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt. Es sei denn, die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt. Dann ist der Verletzte zum Sieger zu erklären.

Sieg durch Punktwertung

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, für den sich die Mehrheit der Kampfrichter entscheidet, mit 3:0 oder 2:1 Kampfrichterstimmen. Die Punktrichter müssen sich bei Turnieren für einen der Wettkämpfer entscheiden.

Unentschieden

Ein Unentschieden kann es nur bei Einzelkämpfen geben, wenn die Mehrheit der Kampfrichter „Unentschieden!“ wertet.

Sieg durch Disqualifikation des Gegners

Die Disqualifikation erfolgt nach der 3. Verwarnung (Minuspunkt). Bei gröberen Verstößen, wie z.B. Beleidigung des Kampfgerichts oder Verletzung des Gegners durch unerlaubte Mittel kann der Betroffene auch sofort disqualifiziert werden.

Sieg durch Nichtantreten

Sieger durch Nichtantreten wird derjenige, dessen Gegner aus verletzungsbedingten oder anderen Gründen nicht zum Kampf erscheint.

Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abzubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann, z.B. in Folge höherer Gewalt.

Proteste

Die endgültige Entscheidung des Kampfgerichts ist unanfechtbar. Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Regeln nicht richtig angewendet wurden.

Proteste müssen sofort angemeldet werden und beim Supervisor vorgetragen werden. Das gesamte Kampfgericht entscheidet über den Protest.