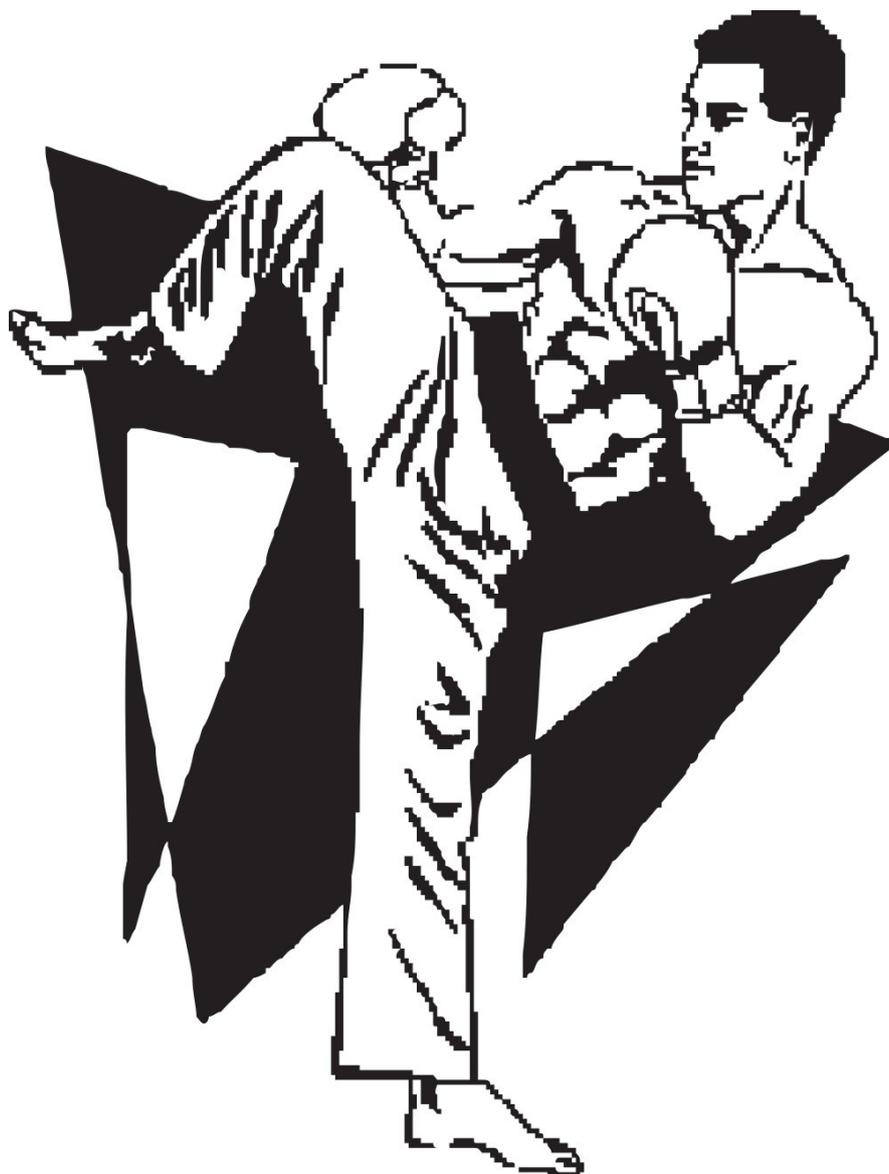




Kickboxen

BAE-Kampfbregeln „Leichtkontakt“



Wege mit Kampfkunst

Inhalt

Artikel 1	Ausgabe und Gültigkeit.....	3
Artikel 2	Leitung von Kämpfen.....	3
Artikel 3	Kampfsystem.....	3
Artikel 4	Kampfkleidung.....	3
Artikel 5	Schutzausrüstung.....	3
Artikel 6	Ärztliche Untersuchung.....	4
Artikel 7	Einteilung der Kampfklassen.....	4
Artikel 7.1	Ranglisten.....	4
Artikel 7.2	Altersklassen.....	4
Artikel 8	Gewichtskontrolle.....	5
Artikel 9	Fachbegriffe / Kampftechniken.....	5
Artikel 10	Erlaubte Angriffsziele.....	5
Artikel 11	Verbotene Handlungen.....	6
Artikel 12	Wertungen.....	6
Artikel 12.1	Ermahnung – Admonition.....	7
Artikel 12.2	Verwarnung – Warning.....	7
Artikel 12.3	Verlassen der Matte – Exit.....	8
Artikel 12.4	Disqualifikation – Disqualification.....	8
Artikel 13	Kampfzeit	8
Artikel 14	Kampfende und Siegerentscheidung.....	8
Artikel 15	Kampfflächen.....	8
Artikel 16	Kampfgericht.....	9
Artikel 17	Wettkampfkommandos.....	9
Artikel 18	Wettkampfsprache.....	9
Artikel 19	Turnierleitung.....	9
Artikel 20	Anzugsordnung der Kampfrichter und des Kampfgerichts.....	10
Artikel 21	Betreuer / Coaches.....	10
Artikel 22	Proteste.....	10
Artikel 23	Erste Hilfe.....	10
Artikel 24	Haftung.....	11
Artikel 25	Unvorhergesehene Situationen.....	11
Anlage 1	Unfallformular.....	11

Artikel 1 Ausgabe und Gültigkeit

Die hier aufgeführten Kickbox-Kampfbregeln „Leichtkontakt“ der Budo-Akademie-Europa haben den Stand: 01.01.2024. Alle vorherigen Ausgaben, verlieren hiermit Ihre Gültigkeit.

Artikel 2 Leitung von Kämpfen

Alle Kickbox-Kämpfe dürfen nur durch ausgebildete Kampfrichter mit einer offiziellen und gültigen „Kickbox-Kampfrichter-Lizenz“ der BAE oder eines anderen anerkannten Kickboxverbandes geleitet werden.

Artikel 3 Kampfsystem

Beim Leichtkontakt handelt es sich um die Vorstufe zum Vollkontakt. Es ist eine technische Disziplin mit einem ausgewogenen Verhältnis von Hand- und Fußtechniken. Gekämpft wird mit kontrollierten und technisch sauberen Techniken. Von Bedeutung sind hier Kondition und Kampftaktik. Der Kampf geht über ein oder mehrere Runden und wird ohne Unterbrechungen durchgekämpft. Der Sieger wird nach Treffern und technischen Gesamtbild ermittelt.

Artikel 4 Kampfkleidung

Jeder Teilnehmer hat in sauberer und ordentlicher Sportbekleidung zu erscheinen. Diese besteht aus einem T-Shirt mit Clubaufdruck und einer Kickbox-Hose, die bis zu den Fußknöcheln geht, beziehungsweise einer Kickbox-Uniform. Das BAE-Abzeichen ist am rechten Hosenbein zu tragen.

Artikel 5 Schutzausrüstung

- **Pflichtschutzausrüstung:**
 - Faustschützer (ohne Schnürung, ausreichend gepolstert [Faustknöchel dürfen nicht zu ertasten sein], entsprechend den Sicherheitsnormen, Schützer ab 10-oz, Handbandagen freigestellt.)
 - Fußschützer (Zehen, Spann und Ferse müssen bedeckt sein)
 - Tiefschutz (muss unter der Hose getragen werden)
 - Mundschutz
 - Kopfschutz
 - Schienbeinschutz (ohne harte Einlagen, muss unter der Hose getragen werden)
 - Brustschutz bei Damen
- Ellenbogenschutz optional
- Verboten sind Ringe, Ketten, Piercings etc.

Die Sicherheitsausrüstung ist für die Kämpfer obligatorisch. Sie sollte neuwertig, fest angepasst und hygienisch einwandfrei sein. Der Kampfrichter überprüft die Ausrüstung vor dem Kampf. Im Zweifelsfall entscheidet der Hauptkampfrichter über die Zulassung der Schutzausrüstung.

Artikel 6 Ärztliche Untersuchung

Der Teilnehmer (bzw. dessen Erziehungsberechtigte) bestätigt mit der Anmeldung, dass er sportgesund ist und keine medizinischen Gründe gegen eine Teilnahme an dem Turnier/Prüfung sprechen. Für eine entsprechende sportärztliche Untersuchung (nicht älter als ein Jahr) ist jeder Teilnehmer selbst verantwortlich.

Artikel 7 Einteilung der Kampfklassen

Damit die Kämpfer unter gleichen Voraussetzungen starten können, und um ein möglichst breites Feld anzubieten, werden Kampfklassen aufgestellt.

Einteilungskriterien sind z.B. Gewicht, Alter, Geschlecht oder Graduierung. Die Einteilung der Startklassen ist der Turnierausschreibung zu entnehmen.

- Bei einer Unterbelegung mit Kämpfern in einer Kategorie werden die Betroffenen hochgestuft.
- Die Kampffolge einer Klasse wird durch Auslosung festgelegt und ist von der Wettkampfleitung einzuhalten. Es ist zu vermeiden, zwei Kämpfer aus demselben Verein in der ersten Runde gegeneinander antreten zu lassen.
- Änderungen der Listen vor Ort (bspw. Wegen Krankheit des Gegners) werden nach Absprache vorgenommen

Artikel 7.1 Ranglisten

Seit dem 01.01.2017 gibt es in der BAE Ranglistenklassen. Jedes BAE-Mitglied kann auf Turnieren Ranglistenpunkte sammeln. Folgende Turnierebenen gibt es:

	1. Platz	2. Platz	3. Platz	Ab dem 4. Platz
Ebene 3	300 Punkte	250 Punkte	200 Punkte	120 Punkte
Ebene 4	360 Punkte	300 Punkte	240 Punkte	150 Punkte
Ebene 5	400 Punkte	340 Punkte	270 Punkte	170 Punkte

Folgende Ranglistenklassen gibt es:

- Schüler Mädchen und Jungen: bis 35kg, bis 40kg, bis 46kg, über 46 kg
- Jugend Mädchen und Jungen: bis 54kg, bis 60kg, bis 67kg, über 67kg
- Erwachsene Damen: bis 60kg, bis 67kg, über 67kg
- Erwachsene Herren: bis 68kg, bis 72kg, bis 78kg, bis 84kg, bis 90kg, über 90kg

In den Ranglistenklassen können keine Gewichtsklassen zusammengelegt werden. Lediglich ein Hochstufen ist möglich. Hierbei erhält der Kämpfer die Ranglistenpunkte in der höheren und nicht in seiner eigenen Klasse.

Artikel 7.2 Altersklassen

- Schüler Mädchen bis einschließlich 12 Jahren
- Schüler Jungen bis einschließlich 12 Jahren

- Jugend Mädchen bis einschließlich 17 Jahren
- Jugend Jungen bis einschließlich 17 Jahren

- Erwachsene Damen ab 18 Jahren
- Erwachsene Herren ab 18 Jahren

Artikel 8 Gewichtskontrolle

- zu Beginn des Wettkampfes wird das Gewicht des Kämpfers bestimmt
- zum Wiegen sind nur einwandfreie Waagen zu verwenden
- Damen und Herren sind jeweils von einem Helfer des gleichen Geschlechts zu wiegen und jeweils mit derselben Waage

Artikel 9 Fachbegriffe / Kampftechniken

<i>Englisch</i>	<i>Deutsch</i>
Jab	Gerader Fauststoß vordere Hand
Reverse Punch	Gerader Fauststoß hintere Hand
Hook	Haken (Körper / Kopf)
Uppercut	Aufwärtshaken (Körper / Kopf)
Cross	Kreuzschlag (direkter Konter)
Backfist	Faustrückenschlag
Frontkick	Vorwärtsfußtritt
Sidekick	Seitenfußstoß
Roundhousekick	Halbkreisfußstoß
Axekick	Fersenfußstoß (von oben)
Hookkick	Hakenfußstoß
Crescentkick	Kreisfußstoß (Innen-, Außenrist)
Jumpkick	Sprungfußstoß
Turnkick	Drehfußstoß
Footsweeps	Fußfeger

Artikel 10 Erlaubte Angriffsziele

Ziel	Flächen
Kopf	Frontal, seitlich
Oberkörper	Vorn und seitlich
Fuß	Innen, Außen, Hinten

Artikel 11 Verbotene Handlungen

- Angriffe gegen nicht erlaubte Angriffsziele. Diese sind: Kopf von oben, Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken (Nierenschlag), Beine und Gelenke.
- Angriffe mit dem Knie, Ellenbogen, Innenhand- und Außenhandkantenschlag, Kopfstoß, Schulterstoß
- Dem Gegner den Rücken zudrehen, Weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes Abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion)
- Den Gegner aus der Kampffläche stoßen
- offensichtliches Klammern, unkontrollierte Techniken, Angriffe auf einen am Boden liegenden Gegner
- Festhalten am Ringseil, Angriff, wenn sich der Gegener mit einem Bein im Ringseil befindet
- Aktionen, die nach dem Kommando "STOP" durchgeführt werden.
- Verlassen der Kampffläche (s. 12.3 Exit)
- Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden. Dies gilt ebenfalls, wenn die Aktion nicht trifft.
- Unsportliches Verhalten.
- Reden auf der Kampffläche.
- Fehlverhalten des Betreuers / Coachs (gehen zu Lasten des Kämpfers)

Artikel 12 Wertungen

Jede saubere, dynamische und kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Angriffsziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft.

Technik	Wertung
Fausttechniken zum Kopf	1 Punkt
Fausttechniken zum Körper	1 Punkt
Fußtechniken zum Kopf	2 Punkte
Fußtechniken zum Körper	1 Punkt
Fußfeger, der Gegner muss mit einem Körperteil außer den Füßen den Boden berühren	1 Punkt
Fußfeger plus Folgetechnik	2 Punkte
Sprungfußtechniken zum Kopf	3 Punkte
Sprungfußtechniken zum Körper	2 Punkte

Punktabzüge erfolgen von den Hauptpunkten und werden vom Kampfrichter ausgesprochen:

- Disqualifikation, Minuspunkte oder Verwarnungen sind, je nach Schwere des Verstoßes, Folge von verbotenen Handlungen.
- Eine Disqualifikation erfolgt für das gesamte Turnier.
- Bei Verwarnungen wird in der Regel wie folgt vorgegangen:
 - 1. Ermahnung
 - 2. Ermahnung
 - 1. Verwarnung (1. Minuspunkt)
 - 2. Verwarnung (2. Minuspunkt)
 - 3. Verwarnung (Folge: Disqualifikation)
- Bei Exits wird in der Regel wie folgt vorgegangen:
 - 1. Exit: Ermahnung
 - 2. Exit: Verwarnung (1. Minuspunkt)
 - 3. Exit: Verwarnung (2. Minuspunkt)
 - 4. Exit: Disqualifikation

Die Bewertung erfolgt nach folgendem Kriterium zur Ermittlung des Siegers:

- Punkte nach Tickerangabe

Zusätzlich werden folgende Kriterien in die Bewertung mit einbezogen:

- Kombinationsfähigkeit
- Sauberkeit der Techniken
- Sauberer, fairer Kampfstil
- Ausgeglichenheit von Faust- und Fußtechniken
- Gesamteindruck

Artikel 12.1 Ermahnung – Admonition

Ermahnungen können für eine geringe Abweichungen der Kampfregeln erteilt werden, dieses liegt im Ermessen des Kampfrichters.

Wertung für den Gegner = 0 Punkte

Artikel 12.2 Verwarnung – Warning

Verwarnungen können bzw. werden für verbotene Handlungen oder Techniken erteilt. Verwarnungen werden als Vermerk in der Kampfliste geführt, 3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation.

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander, auf und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für den Gegner = 1 Punkt

Artikel 12.3 Verlassen der Kampffläche – Exit

Ein Exit ist ein Verlassen der Kampffläche mit mindestens einem Fuß (ein Fuß auf der Umrandung steht nicht außerhalb). Sieht der Kampfrichter einen Exit, stoppt er den Kampf, führt die Kämpfer zurück zur Mitte, zeigt deutlich auf den herausgetretenen Kämpfer mit dem Kommando „EXIT“ und wartet auf die Anzeige der Seitenrichter. Der Exit gilt, wenn ihn mindestens einer der Seitenrichter ebenfalls anzeigt (Mehrheitsentscheid). Beim 1. Exit erfolgt eine verbale Ermahnung, der 2. und 3. Exit ergeben je einen Minuspunkt und der 4. Exit eine Disqualifikation. Exits werden separat von anderen Ermahnungen/Verwarnungen geführt. Beim Werten ist zu unterscheiden, ob das Verlassen der Kampffläche vermeidbar gewesen wäre (z.B. selbständig hinter die Umrandung zurücktreten oder abdrängen lassen, deutlicher Exit), oder ob es temporärer Teil eines Kampfgeschehens ist (z.B. kurzer Ausfallschritt, um eine Technik anzubringen, kein Exit) bzw. erzwungen wurde (z.B. Schieben oder Herausstoßen durch den Gegner = verbotene Handlung durch den Gegner, kein Exit).

Artikel 12.4 Disqualifikation – Disqualification

Disqualifikationen können bzw. werden für drei Verwarnungen, vier Exits oder eine grobe unsportliche Handlung erteilt.

Bei einer Disqualifikation muss der Hauptkampfrichter informiert werden. Dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation über den Kampf oder über das gesamte Turnier.

Disqualifikationen werden als Eintrag auf der Kampfliste geführt.

Der Kampf wird unterbrochen, beide Kämpfer stellen sich wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für den Gegner = 5 Punkte und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten.

Artikel 13 Kampfzeit

- 2 x 2 Minuten, mit 1 Minute Pause oder 1 x 3 Minuten oder gemäß Ausschreibung
- Der Kampfrichter kann eine Pause einräumen, insbesondere bei Verletzungen. Die Meditime beträgt maximal zwei Minuten.

Artikel 14 Kampfbende und Siegerentscheidung

- Ablauf der Kampfzeit
- technisches K.O. (deutliche Überlegenheit des Gegners)
- Kampfaufgabe
- Disqualifikation
- Verletzung

Artikel 15 Kampfflächen

- sind in Form von Quadraten markiert
- Auf der Kampffläche sind zwei Markierungen in einem Abstand von 2 m anzubringen.
- Die Größe der Kampffläche liegt zwischen 5 x 5m und 8 x 8m.
- Kämpfe können auf Matten, auf Hallenboden oder im Ring ausgetragen werden

Artikel 16 **Kampfgericht**

- Hauptkampfrichter (für alle Kampfflächen zuständig)
- Kampfrichter (für seine Kampffläche zuständig)
- 2 Punkt- bzw. Seitenrichter
- Wertungstabellenbediener / Zeitnehmer / Listenführer
- Der Hauptkampfrichter hat die Oberaufsicht über alle Kampfflächen und muss in Zweifelsfällen zu Rate gezogen werden. Seine Entscheidung ist unantastbar
- Der Kampfrichter ist für die korrekte Anwendung des Regelwerkes während eines Kampfes verantwortlich. Er leitet die Kämpfe. Kommt es bei den beiden Punktrichtern zum Punktegleichstand, so gibt der Kampfrichter den Sieger nach eigenem Ermessen bekannt.
- Die Punkt- oder Seitenrichter bewerten den Kampf mit Hilfe der Ticker. Jeder einzelne Punktrichter bestimmt für sich, ohne Einfluss von außen den Gewinner des Kampfes.

Artikel 17 **Wettkampfkommmandos**

Die Wettkampfkommmandos müssen in Englisch oder in der Landessprache erfolgen. Bei internationalen Turnieren ist Englisch Pflicht.

Englisch	Deutsch
Shake hands	Hände geben
Fight	Kämpft
Stop	Stopp / Halt
Break	Unterbrechung
Score	Wertung
Time	Zeit
One / two / three point(s)	Ein, zwei, drei Punkt(e)
Warning	Verwarnung
Minus Point	Minuspunkt
Disqualification	Disqualifikation
Admonition	Ermahnung

Artikel 18 **Wettkampfsprache**

Als Wettkampfsprache dient die jeweilige Landessprache. Auf internationaler Ebene gilt die englische Sprache.

Artikel 19 **Turnierleitung**

- Ausrichter/ Veranstalter
- Hauptkampfrichter

Der Ausrichter/ Veranstalter ist für die Organisation der Halle und der Turniervorbereitungen sowie für den reibungslosen Ablauf am Turniertag verantwortlich.

Er trifft alle organisatorischen Entscheidungen am Turniertag.
Der Hauptkampfrichter hat die Oberaufsicht über alle Kampfflächen und wird in Zweifelsfällen zu Rate gezogen werden. Seine Entscheidung ist unantastbar.

Artikel 20 Anzugsordnung der Kampfrichter und des Kampfgerichts

- Der Kampfrichter trägt das weiße BAE-Kampfrichterhemd sowie eine schwarze Hose.
- Punktrichter und Kampfgericht tragen eine schwarze Hose und ein weißes Hemd

Artikel 21 Betreuer / Coaches

- Der Betreuer kann den Kämpfer betreuen und beraten
- pro Kämpfer ist nur ein Betreuer gestattet
- Beleidigungen / Fehlverhalten seitens des Betreuers werden mit Minuspunkten oder Disqualifikation zu Lasten des Kämpfers bewertet. (siehe oben)

Artikel 22 Proteste

- Einspruch gegen einen Kampfrichterentscheid, der sogenannte Protest kann unter folgenden Voraussetzungen entgegen genommen werden:
- Proteste können nur bei dem Hauptkampfrichter angemeldet werden
- Proteste können nur in der Halb- & Verlängerungspause, bzw. unmittelbar am Kampfe angemeldet werden
- Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden

Artikel 23 Erste Hilfe

Die Versorgung der Kämpfer bei einer evtl. Verletzung auf einer Meisterschaft, muss durch einen Sanitätsdienst vor Ort gewährleistet sein.

Kampfrichter dürfen nur angemessene „sofort Hilfe“ leisten, eine Weiterbehandlung muss durch den vor Ort anwesenden Sanitätsdienst erfolgen.

Bei schwerwiegenden Verletzungen (z.B. Abtransport eines Kämpfers ins Krankenhaus), muss der Hauptkampfrichter informiert werden. In einem solchen Fall sind:

- Name von Kämpfer & Gegner, Kampfrichter & Seitenrichter
- Club von Kämpfer & Gegner, Kampfrichter & Seitenrichter
- Kampfmatte & Kampfklasse
- Zeitpunkt des Unfalls (Datum & Uhrzeit)
- Unfallhergang

festzuhalten (Unfallformular, Anlage 1) und an den Hauptkampfrichter weiterzuleiten.

Artikel 24

Haftung

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Die BAE und der Ausrichter übernehmen keine Aufsichtspflicht für minderjährige Kinder, auch nicht für die Dauer des Turniers. Die Aufsichtspflicht muss von den Betreuern bzw. den Eltern selbst ausgeführt oder organisiert werden.

Artikel 25

Unvorhergesehene Situationen

Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und mit sportlicher Fairness behandelt werden.

Anlage 1

Unfallformular

Zeitpunkt Uhrzeit

Zeitpunkt Datum

Kampfmatte

Kampfklasse

Kampfrichter

Club / Verein

Seitenrichter

Club / Verein

Kämpfer 1 (Verletzter)

Club / Verein

Kämpfer 2

Club / Verein

Unfallhergang

Unterschriften:

Ausrichter

Kampfrichter

Kämpfer 1

Kämpfer 2