

# MMA Light

## BAE-Kampfbregeln



Stand: 01.01.2024

- 
- [Artikel 1 Ausgabe und Gültigkeit der Kampfregeln](#)
  - [Artikel 2 Kampfsystem](#)
  - [Artikel 3 Leitung von Kämpfen](#)
  - [Artikel 4 Situationen, welche von diesen Regeln nicht erfasst worden sind](#)
  - [Artikel 5 Kampfulassung & Haftung](#)
  - [Artikel 5.1 Kampfkleidung](#)
  - [Artikel 5.2 Schutzbekleidung](#)
  - [Artikel 6 Kampfbeginn](#)
  - [Artikel 7 Kampfende](#)
  - [Artikel 7.1 Gründe für ein Kampfende](#)
  - [Artikel 7.2 Kampfabbruch durch Kampfrichter](#)
  - [Artikel 8 Betreuer](#)
  - [Artikel 9 Protest](#)
  - [Artikel 10 Erlaubte Handlungen und Techniken](#)
  - [Artikel 10.1 Erlaubte Kampfsysteme](#)
  - [Artikel 10.2 Kampftechniken ohne Erfassen des Gegners im Stand](#)
  - [Artikel 10.2.1 Techniken mit der Faust](#)
  - [Artikel 10.2.2 Techniken mit dem Fuß](#)
  - [Artikel 10.2.3 Angriffsziele](#)
  - [Artikel 10.3 Kampftechniken nach dem Erfassen des Gegners](#)
  - [Artikel 10.3.1 Erlaubte Techniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.1 Hebeltechniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.2 Würgetechniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.3 Haltetechniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.4 Definition einer Haltetechnik](#)
  - [Artikel 10.3.1.4.1 Haltetechnikwechsel](#)
  - [Artikel 10.3.1.5 Befreiungstechniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.6 Wurftechniken](#)
  - [Artikel 10.3.1.7 Definition einer Wurftechnik](#)
  - [Artikel 11 Verbotene Handlungen und Techniken](#)
  - [Artikel 11.1 Verbotene Handlungen:](#)
  - [Artikel 11.2 Verbotene Kampftechniken ohne Erfassen des Gegners im Stand](#)
  - [Artikel 11.3 Verbotene Kampftechniken nach dem Erfassen](#)
  - [Artikel 11.3.1 Hebeltechniken](#)
  - [Artikel 11.3.2 Würgetechniken](#)
  - [Artikel 12 Wertung im MMA Light](#)
  - [Artikel 12.1 Kampfpunkt – Fight Point](#)
  - [Artikel 12.2 Siegpunkt – Victory Point](#)
  - [Artikel 12.3 Ermahnung – Admonition](#)
  - [Artikel 12.4 Verwarnung – Warning](#)
  - [Artikel 12.5 Disqualifikation – Disqualification](#)
  - [Artikel 12.6 Arbeitssieg – Superiority Win](#)

---

[Artikel 12.7 Kampfaufgabe – Resign Fight](#)

[Artikel 12.8 Technisches K.O.](#)

[Artikel 12.9 Beendigung einer Aktion ohne Wertung](#)

[Artikel 13 Kampfrichterzeichen](#)

[Artikel 13.1 Beschreibung der Kampfrichterzeichen / Kommandosprache](#)

[Artikel 14 Altersklassen](#)

[Artikel 15 Kampfzeiten](#)

[Artikel 16 Festhalterzeiten](#)

[Artikel 17 Gewichtsklassen](#)

[Artikel 18 Kampfgerichtsorgane](#)

[Artikel 18.1 Bereitstellung der Kampfgerichtsorgane](#)

[Artikel 18.2 Anzugsordnung der Kampfrichter / des Kampfgerichts](#)

[Artikel 19 Verletzungen und Versorgung](#)

[Artikel 20 Kampfflächengröße](#)

[Artikel 21 Sicherheitsabstand von Kampffläche zu Kampffläche](#)

[Artikel 21.1 Sicherheitsabstand der Kampffläche zum Kampfgericht](#)

[Artikel 21.2 Sicherheitsabstand von Kampffläche zum Zuschauerbereich](#)

[Anlage 1 Unfallformular](#)

## **Artikel 1                      Ausgabe und Gültigkeit der Kampfregeln**

Die hier aufgeführten MMA Light Kampfregeln der Budo-Akademie-Europa haben den Stand: 01.01.2024.  
Alle vorherigen Ausgaben verlieren hiermit Ihre Gültigkeit.

## **Artikel 2                      Kampfsystem**

Im MMA Light Kampfsystem wird im K.O. System gekämpft.

## **Artikel 3                      Leitung von Kämpfen**

MMA Light Kämpfe dürfen nur durch ausgebildete Kampfrichter mit einer offiziellen und gültigen „Kampfrichter-Lizenz“ der BAE geleitet werden.

## **Artikel 4                      Situationen, welche von diesen Regeln nicht erfasst worden sind**

Sollte innerhalb eines Kampfes eine Situation entstehen, welche nicht in diesen Regeln behandelt worden ist, so wird durch den Kampf- und Seitenrichter eine Regelung nach bestem Wissen getroffen. Bei dieser Beratung kann der Hauptkampfrichter hinzugezogen werden.

## **Artikel 5                      Kampfulassung & Haftung**

Eine Kampfulassung erfolgt nur unter folgender Einhaltung der Voraussetzungen des Kämpfers:

- Mindestalter 14 Jahre
- Gültiger BAE-Pass (gültiger Verbandspass)
- Vorschriftsmäßige Anzugsordnung (Artikel 5.1)
- Sporttauglichkeitsbescheinigung durch eine ärztliche Untersuchung (1 mal jährlich)
- Die Teilnahme an einer Meisterschaft geschieht auf eigene Gefahr, Ausrichter und Veranstalter übernehmen keine Haftung

### **Artikel 5.1                      Kampfkleidung**

- kurze MMA Shorts (bis Knie)
- Jungen & Herren dürfen Oberkörperfrei kämpfen
- Das Tragen von Schmuck bzw. Metallklammern an Bandagen ist verboten
- Lange Haare bei Damen und Herren müssen fest zusammen gebunden sein
- Finger- und Fußnägel müssen kurz sein

### **Artikel 5.2                      Schutzbekleidung**

- Hand-, Fußschützer  
Hand- und Fußschützer müssen intakt sein, d.h.:
  - Schutzpolster dürfen nicht verschoben werden können
  - Schutzpolster müssen die erforderliche Schutzwirkung aufweisen
  - Klebestreifen, Bändchen etc. sind verboten

- Handschützer
  - Finger offen zum ermöglichen des Greifens
- Fußschützer
  - Spann- /Schienbeinschutz erlaubt
  - Dürfen nicht offen sein, d.h. Zehen dürfen nicht aus dem Fußschützer herausragen
- Tiefschutz
- Mundschutz
- Kopfschutz (freigestellt)
- Schienbeinschützer (Harte Einlagen wie z.B. Stäbchen sind verboten)
- Brustschutz für Damen
- Schutzausrüstungen sind unter der Kleidung zu tragen
- Die Ausrüstung wird vor dem Kampf überprüft
  - Im Zweifelsfall entscheidet der Kampfrichter über die Zulassung der Schutzausrüstung

## **Artikel 6                      Kampfbeginn**

Beide Kämpfer treten dann ca. 1m auf der Mattenmitte gegenüber. Anschließend erfolgt:

- Eine Verbeugung mit dem Kampfrichter zum Kampfgericht
- Eine Verbeugung zueinander von Uke & Tori

und warten das Kommando „Kämpft“ des Kampfrichters gemeinsam mit einem akustischen Signal ab.

## **Artikel 7                      Kampfende**

Beide Kämpfer treten wie bei dem Kampfbeginn ca. 1m auf der Mattenmitte gegenüber und ordnen ihre Kleidung. Dann erfolgt:

- Eine Verbeugung zueinander der beiden Kämpfer
- Eine Verbeugung mit dem Kampfrichter zum Kampfgericht
- Die Bekanntgabe des Siegers zum Kampfgericht durch den Kampfrichter

Zum Abschluß gehen die Kämpfer aufeinander zu und reichen sich die Hände, gehen zum Mattenende und wechseln die Gürtel. Der Sieger meldet sich danach beim Kampfgericht – Listenführer.

### **Artikel 7.1                      Gründe für ein Kampfende**

Ein Kampfende kann entstehen durch:

- Ablauf der Kampfzeit
- Technisches K.O. (Siehe Artikel 12.8)
- Kampfaufgabe
- Disqualifikation
- Verletzung

## **Artikel 7.2 Kampfabbruch durch Kampfrichter**

Ein Kampfabbruch durch den Kampfrichter kann in folgenden Fällen erfolgen:

- Ein Kämpfer ist nicht mehr in der Lage, sich angemessen im Wettkampf zu beteiligen / verteidigen
- Offensichtliche Verletzung eines Kämpfers, im Zweifelsfall kann der vor Ort befindliche Sanitätsdienst hinzugezogen werden

Im Falle eines Kampfabbruchs durch den Kampfrichter, kann der Kampf nicht fortgesetzt werden.

## **Artikel 8 Betreuer**

Jeder Kämpfer hat das Recht auf einen Betreuer in der Kampfpause, dieser sitzt während des Kampfes außerhalb der Mattenbegrenzung/Oktagon und darf seinen Kämpfer sachlich, technisch und moralisch betreuen.

## **Artikel 9 Protest**

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 Kampfbende angemeldet werden
- Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden
- Proteste sind nur in Verbindung mit einer „Protestgebühr“ möglich, die Protestgebühr wird ohne Rücksicht auf den HKR Entscheid einbehalten

## **Artikel 10 Erlaubte Handlungen und Techniken**

Beim dem Kampfsystem MMA Light werden im Standkampf Kickbox-Techniken verwendet. In der Bodenlage werden Jiu-Jitsu Techniken und Schläge ausgeführt. Tritte sind in der Bodenlage nicht erlaubt.

### **Artikel 10.1 Erlaubte Kampfsysteme**

Im Kampfsystem MMA Light sind alle Techniken aus den Kampfsystemen:

- Karate ähnliche Stile (z.B. Kickboxen)
- Jiu-Jitsu ähnliche Stile (z.B. Ajukate, Judo, Ringen, Sambo) mit Ausnahme der „verbotenen Handlungen und Techniken“ erlaubt.
- Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken
- Uke muss bei jeder Aktion die Möglichkeit des „Abklopfens“ oder des „Halt-Rufens“ haben
- Uke & Tori sind dazu verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. rechtzeitig den Kampf aufzugeben
- Nach dem Kommando Lösen oder Stop dürfen keine weiteren Techniken ausgeführt werden

### **Artikel 10.2 Kampftechniken ohne Erfassen des Gegners im Stand**

Im Standkampf sind Schlag- & Tritttechniken im Leichtkontakt erlaubt. Der Wettkampf muss mit leichtem und gut kontrolliertem Kontakt erfolgen. Schläge mit der Faust müssen aufgrund der offenen Handschuhe mit geschlossener Faust erfolgen Die Wertung der Schlag- und Tritttechniken erfolgt zum Kampfbende.

### Artikel 10.2.1 Techniken mit der Faust

- |                |          |                                |
|----------------|----------|--------------------------------|
| ○ Oi Zuki      | Jab      | Gerader Fauststoß vordere Hand |
| ○ Gayaku Zuki  | Punch    | Gerader Fauststoß hintere Hand |
| ○ Mawashi Zuki | Hook     | Haken                          |
| ○ Ura zuki     | Uppercut | Aufwärtshaken                  |
| ○ Uraken Zuki  | Backfist | Fausrückenschlag               |

### Artikel 10.2.2 Techniken mit dem Fuß

- |                   |                |   |
|-------------------|----------------|---|
| ○ Mae Geri        | Frontkick      | Vorwärtsfußtritt                        |
| ○ Yoko Geri       | Sidekick       | Seitenfußstoß                           |
| ○ Mawashi Geri    | Roundhousekick | Halbkreisfußstoß                        |
| ○ Uramawashi Geri | Hookick        | Kreisfußstoß (Innen-, Fußsohle / Ferse) |

Drehfußtechniken und Sprungtechniken der genannten Grundtechniken sind erlaubt.

### Artikel 10.2.3 Angriffsziele

- |            |   |
|------------|---|
| Kopf       | Frontal – Techniken mit Faust und Fuß           |
| Kopf       | Seitlich – Techniken mit Faust und Fuß          |
| Oberkörper | Vorn und seitlich – Techniken mit Faust und Fuß |
| Beine      | Seitlich Nur Techniken mit dem Fuß              |

### Artikel 10.3 Kampftechniken nach dem Erfassen des Gegners

- Alle Techniken müssen um oder aus der Mattenmitte ausgeführt werden
- Alle Techniken müssen kontrolliert und ohne Ruck- oder Schlagbewegung ausgeführt werden
- Sollte sich Faust- oder Fußschutz während Aktionen nach dem Erfassen des Gegners lösen, muss dieser direkt nach Beendigung der Kampffaktion wieder befestigt werden. Die Gesamtkampfzeit wird hierbei gestoppt.

### Artikel 10.3.1 Erlaubte Techniken

Erlaubte Technikgruppen nach dem Erfassen des Gegners:

- Hebeltechniken
- Würgetechniken
- Haltetechniken in der Bodenlage
- Befreiungstechniken
- Wurftechniken

#### **Artikel 10.3.1.1            Hebeltechniken**

- Armhebel
- Schulterhebel
- Beinstreck- oder Beugehebel
- Fußhebel
- Nackenhebel

#### **Artikel 10.3.1.2            Würgetechniken**

- Würgegriffe mit Handkante, Arm, Fuß, Bein

#### **Artikel 10.3.1.3            Haltetechniken**

- Haltegriffe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo
- Scheren mit den Armen oder Beinen
- Nelsongriffe

#### **Artikel 10.3.1.4            Definition einer Haltetechnik**

- Uke ist durch Tori fixiert ,Bewegungs- & Handlungsmöglichkeiten sind minimiert
- Eine Befreiung aus dieser Fixierung kann nicht errungen werden

#### **Artikel 10.3.1.4.1        Haltetechnikwechsel**

- Wird Uke durch Tori kontrolliert und Uke kann sich nicht befreien, so reicht ein einfaches Scheren mit Armen oder Beinen um ein Gliedmaß (Arm o. Bein) nicht aus, um einen Festhalterwechsel herbeizuführen. Es sei denn, Uke übernimmt offensichtlich die Kontrolle über Tori.

#### **Artikel 10.3.1.5            Befreiungstechniken**

- Befreiungstechniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

#### **Artikel 10.3.1.6            Wurftechniken**

- Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

#### **Artikel 10.3.1.7            Definition einer Wurftechnik**

- Vollendete Würfe – Uke hat keine Kontrolle mehr über seine Standfestigkeit und kann sich nicht mit den Knien oder Füßen abfangen
- Der Körper von Uke darf nicht mehr als 2/3 innerhalb der Mattenumrandung liegen, falls nicht im Oktagon gekämpft wird.



## **Artikel 11                      Verbotene Handlungen und Techniken**

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

### **Artikel 11.1                      Verbotene Handlungen:**

- Sprechen auf der Mattenfläche
- Lebensmittel auf der Mattenfläche
- Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter
- Kampfausweichen – „Mattenflucht“
- Betreten der Mattenfläche durch den Betreuer
- Uke mutwillig über die Mattenumrandung drücken
- Bedecken des Gesichtes mit dem Körper
- Mutwilliges Ausziehen der Schutzbekleidung

### **Artikel 11.2                      Verbotene Kampftechniken ohne Erfassen des Gegners im Stand**

- Angriffe gegen Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken und Gelenke
- Angriffe mit dem Ellenbogen, Innenhand- und Außenhandkantenschlag, Kopfstoß, Daumenstoß, Schulterstoß, Tiefschlag, Nierenschlag
- Schläge mit der offenen Faust
- Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes abducken (unterhalb der Gürtellinie ohne Aktion), den Gegner aus der Kampffläche stoßen, blinde und unkontrollierte Techniken, Verlassen der Kampffläche ohne Aktion
- Techniken mit zu hartem Kontakt, die absichtlich ausgeführt werden. Dies gilt ebenfalls, wenn die Aktion nicht trifft

### **Artikel 11.3                      Verbotene Kampftechniken nach dem Erfassen**

Folgende Techniken und Aktionen sind nicht gestattet:

- Techniken welche absichtlich / unabsichtlich die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers gefährden
  - z.B.: ruckartige / stoßende Bewegungen oder Techniken
- Techniken bei denen die Wirbelsäule (z.B. HWS) verletzt werden kann
  - z.B.: Uke nach hinten über die Wirbelsäule ziehen
- Techniken außerhalb der Mattenumrandung (Würfe etc.)
- Techniken an Gesicht, Ohren, Nase, Finger, Zehen oder Weichteile

#### **Artikel 11.3.1                      Hebeltechniken**

- Fingerhebel
- Nasenhebel
- Nackenhebel
  - als Abschlusstechnik eines Wurfs
  - „stauchende“ Nackenhebel, „verdrehte“ Nackenhebel

### **Artikel 11.3.2 Würgetechniken**

- Würgetechniken mit Fingern, Zehen, Ellenbogen
- Würgetechniken mit den Handknöcheln (Faust) auf den Kehlkopf

### **Artikel 12 Wertung im MMA Light**

Im MMA Light gibt es die Wertungen:

- Kampfpunkt
- Verwarnung
- Disqualifikation
- Arbeitssieg
- Siegpunkt
- Kampfaufgabe
- Beendigung einer Aktion ohne Wertung

Faust/Fuß/Wurf/Haltetechiken werden durch die Seitenrichter während der gesamten Kampfzeit gezählt und am Ende des Kampfes bekannt gegeben. Wurf- und Haltetechniken werden dabei vom Kampfrichter angezeigt.

### **Artikel 12.1 Kampfpunkt – Fight Point**

Kampfpunkte werden für:

- Fausttechniken zum Kopf & Körper
- Fußtechniken zum Kopf, Körper & Beine
- Haltetechniken
- Wurftechniken

vergeben.

Der Kampf wird nach den Haltegriffen NICHT unterbrochen. Wertung für Tori = 1 Punkt

### **Artikel 12.2 Siegpunkt – Victory Point**

Siegpunkte werden vergeben, wenn eine Kampfaufgabe von Uke vorliegt

- Abschlagen mit Händen oder Füßen
- Rufen von „Stop“ oder „Halt“ durch Uke oder Tori
- Vorzeitiges lösen einer Technik durch den Kampfrichter (gesundheitliche Gefährdung eines Kämpfers)

Betroffen hiervon sind:

- Hebeltechniken – Kansetsu Waza  
– z.B.: Nami Juji Gatame (Kreuzstreckhebel)
- Würgetechniken – Shime Waza
- Haltetechniken – Osae Waza

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

---

### **Artikel 12.3**                    **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 12.4**                    **Verwarnung – Warning**

Verwarnungen 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 12.5**                    **Disqualifikation – Disqualification**

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

Bei einer Disqualifikation muss der Hauptkampfrichter informiert werden, dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation nur für den Kampf oder für 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 Uke = 5 Punkte und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten

### **Artikel 12.6**                    **Arbeitssieg – Superiority Win**

Kann in der regulären Kampfzeit kein Sieger ermittelt werden (Punktegleichstand), so wird eine Nachkampfzeit von 1x1 Minute angesetzt. Kann in dieser Verlängerung wiederum kein Sieger ermittelt werden, so hält der Kampfrichter mit den zwei Seitenrichtern Rücksprache. Der Arbeitssieg wird nach Bewertung der Kampfaktivität und dem Technikvorteil während der gesamten Kampfzeit vergeben. Sollte während der Kampfzeit eine Verwarnung ausgesprochen werden, so wird der Arbeitssieg gegen den Verwarnten Kämpfer ausgesprochen.

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

Wertung für Tori = 1 Punkt

### Artikel 12.7 Kampfaufgabe – Resign Fight

Eine Kampfaufgabe liegt vor:

- Durch Nichterscheinen nach dreimaligem Kampfaufruf (Max. 1 Min. nach dem dritten Kampfaufruf)
- Durch Verletzung, ohne eigenes Verschulden
- Durch Kampfaufgabe während des Kampfes

Beide Kämpfer stellen sich, wenn möglich, wie bei Kampfbeginn voreinander auf, und die Wertung wird zum Kampfgericht durch den Kampfrichter angezeigt.

Wertung für Tori = 5 Punkte

### Artikel 12.8 Technisches K.O.

Wird nach Rücksprache mit den Seitenrichtern entschieden.





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








### Artikel 12.9 Beendigung einer Aktion ohne Wertung

Der Kampfrichter darf in folgenden Situationen den Kampf unterbrechen:

- Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr „kontrolliert“ richten kann
- Aufwärtsbewegungen welche die Gesundheit des Kämpfers gefährden
  - z.B.: Umklammern des Halses mit dem Arm durch Tori in der Bodenlage & Uke versucht sich aufzurichten.
- Wenn eine Technik innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt
  - z.B. Würgetechnik im Stand oder Boden

### Artikel 13 Kampfrichterzeichen

			
Achtung (1)	Kämpft (2)	Stop (3)	Halt (4)

			
Haltegriff (5)	Pause(7)	Kampfpunkt (8)	Siegpunkt (9)
			
Unentschieden (10)	Verwarnung (11)	Disqualifikation (12)	

### Artikel 13.1 Beschreibung der Kampfrichterzeichen / Kommandosprache

Bei nationalen Kämpfen werden die Kampfrichter Kommandos jeweils in der Landessprache und bei internationalen Kämpfen in englischer Sprache angesagt.

- |  |   |
|--|---|
| 1 – Achtung (Attention)                  | = Bereit machen für den Kampfbeginn                       |
| 2 – Kämpft (Begin)                       | = Kampfbeginn   |
| 3 – Stop (Part)                          | = Lösen, Beendigung einer Aktion, Aufstellung der Kämpfer |
| 4 – Halt (Halt do not move)              | = Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern           |
| 5 – Haltegriff (Holding Grip)            | = Anzeige eines Haltegriff                                |
| 6 – Lösen (Seperate)                     | = Lösen eine Haltegriffes, Beendigung einer Aktion        |
| 7 – Pause (Pause)                        | = Pause des Kampfes (Stoppen der Gesamtzeit)              |
| 8 – Kampfpunkt (Fight Point)             | = Siehe Artikel 12.1                                      |
| 9 – Siegpunkt (Victory Point)            | = Siehe Artikel 12.2                                      |
| 10 – Unentschieden (Draw)                | = Siehe Artikel 12.6                                      |
| 11 – Verwarnung (Warning)                | = Siehe Artikel 12.4                                      |
| 12 – Disqualifikation (Disqualification) | = Siehe Artikel 12.5                                      |

### Artikel 14 Altersklassen

- Jugend/Jungen 14 - 17 Jahre
- Jugend/Mädchen 14 - 17 Jahre
- Damen ab 18 Jahre
- Herren ab 18 Jahre

## **Artikel 15**                      **Kampfzeiten**

- 2 x 2 Minuten
- Finale 3 x 2 Minuten

Bei einem Unentschieden, und es wurde keine Verwarnung ausgesprochen, wird 1 Minute nachgekämpft.

## **Artikel 16**                      **Festhalterzeiten**

- Jugend/Jungen = 10 Sekunden
- Jugend/Mädchen = 10 Sekunden
- Damen = 15 Sekunden
- Herren = 15 Sekunden

Haltegriffe werden auch nach dem Ablauf der Kampfzeit weitergezählt. Haltegriffwechsel nach dem Kampfzeitende werden nicht gewertet.

## **Artikel 17**                      **Gewichtsklassen**

Gewichtsklassen siehe Ausschreibung.

Eine Gewichtsklasse muss mit mindestens 2 Teilnehmern besetzt sein.

Sonderregelungen können nur durch den Veranstalter nach Rücksprache mit dem Ausrichter vorgenommen werden.

Um Kampfklassen sinnvoll zu besetzen, besteht die Möglichkeit, Kampfklassen ohne Rücksprache mit dem Kämpfer / Mannschaftsführer zusammenzulegen.

## **Artikel 18**                      **Kampfgerichtsorgane**

Ein offizielles Kampfgericht besteht aus:

- Kampfrichter
- 2x Seitenrichter
- Zeitnehmer/Listenführer

### **Artikel 18.1**                      **Bereitstellung der Kampfgerichtsorgane**

Jeder Club / Verein ab 5 Kämpfern muss:

- mind. eine Person für das Kampfgericht
- mind. einen Kampfrichter mit gültiger Lizenz für eine Meisterschaft zur Verfügung stellen.

Sollte ein Club / Verein dieser Regelung nicht nachkommen, wird hierfür eine Ausgleichszahlung gefordert.

### **Artikel 18.2**                      **Anzugsordnung der Kampfrichter / des Kampfgerichts**

Der Kampfrichter trägt das weiße BAE-Kampfrichterhemd, eine schwarze Hose, Mattenstiefel und eine rote Binde. Seitenrichter und Kampfgericht tragen eine schwarze Hose und ein weißes Hemd.

---

## **Artikel 19 Verletzungen und Versorgung**

Die Versorgung der Kämpfer bei einer evtl. Verletzung auf einer Meisterschaft, muss durch das Deutsche Rote Kreuz oder einer ähnlichen Organisation gewährleistet sein.

Kampfrichter dürfen Soforthilfe leisten, eine Weiterbehandlung erfolgt durch den Sanitätsdienst. Bei schwerwiegenden Verletzungen (z.B. Abtransport eines Kämpfers ins Krankenhaus), muss der Hauptkampfrichter informiert werden. In einem solchen Fall sind:

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

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

## **Artikel 20 Kampfflächengröße**

Die Größe \*1 der Kampffläche (A x B) inklusive Mattenrand beträgt:

- Mind.: 5 x 5 m/Oktagon

## **Artikel 21 Sicherheitsabstand von Kampffläche zu Kampffläche**

Der Sicherheitsbereich zwischen den Kampfflächen beträgt mind. 1 Meter

### **Artikel 21.1 Sicherheitsabstand der Kampffläche zum Kampfgericht**

Der Bereich zwischen der Kampffläche und Kampfgericht beträgt

- mind. 1,5 Meter

### **Artikel 21.2 Sicherheitsabstand von Kampffläche zum Zuschauerbereich**

Der Sicherheitsbereich \*1 zwischen den Kampffläche und Zuschauerbereich beträgt:

- mind. 1,5 Meter

---

**Anlage 1      Unfallformular**

Zeitpunkt Datum: \_\_\_\_\_                      Zeitpunkt Uhrzeit: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Kampfmatte: \_\_\_\_\_                      Kampfkategorie: \_\_\_\_\_

Kampfrichter: \_\_\_\_\_                      Club/Verein: \_\_\_\_\_

Seitenrichter: \_\_\_\_\_                      Club/Verein: \_\_\_\_\_

Kämpfer 1: \_\_\_\_\_                      Club/Verein: \_\_\_\_\_

Kämpfer 2: \_\_\_\_\_                      Club/Verein: \_\_\_\_\_

Unfallhergang:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Unterschriften:

---

Ausrichter

Kampfrichter

Seitenrichter

Kämpfer 1

Kämpfer 2