

IAKSA

Regelwerk Kickboxen

Nach einer Idee von

Georg F. Brückner und Geert Lemmens

Die IAKSA Deutschland beschließt im Juli 2012, dass es nur ein Kickboxen geben soll.

Also beispielsweise kein Vollkontakt, Leichtkontakt-, Lowkick- oder Kick-light-Kickboxen, sondern ähnlich dem englischen Boxen soll es nur noch "ein" Kickboxen geben.

In den siebziger Jahren gelang es namhaften Kampfkünstlern, einen neuen Kampfsport ins Leben zu rufen. Darunter waren Mike Anderson, Georg F. Brückner und Geert Lemmens.

Damit es Kampfsportlern aus dem Karate, Taekwondo, Kung Fu, Boxen usw. möglich war, gegeneinander antreten zu können, wurde ein neues System geschaffen: Das Vollkontakt-Karate war geboren. Es wurde mit Boxhandschuhen (später: Safetys), Fußschützern und Kopfschutz gekämpft. Nun war es möglich, gelernte Techniken mit vollem Kontakt auszuführen und Dank der Sicherheitsausrüstung einen möglichst verletzungsfreien Wettkampfsport zu betreiben. In den achtziger Jahren bekam das Vollkontakt-Karate seinen heutigen Namen: Kickboxen.

Es kamen immer mehr Disziplinen dazu. Leichtkontakt, Semikontakt, K1, Lowkick, Kick-Light usw. Ein Ende ist leider nicht in Sicht. Man stelle sich einmal Boxen in so vielen verschiedenen Varianten vor! Ganz abgesehen von den Bezeichnungen wie "Leicht"-kontakt, oder "Semi"-kontakt.

Auch die Bezeichnung Vollkontakt ist sicherlich nicht mehr zeitgemäß. Die gibt es und gab es im Boxen übrigens auch nie.

Wie auch in den siebziger Jahren darf innerhalb der IAKSA Deutschland außer im Ring auch auf Matten gekämpft werden. Diese Regel wurde wieder aufgenommen um dem Veranstalter, Kosten zu ersparen.

Die IAKSA Deutschland wird in der Altersklasse -17 Jahre auf ein Kämpfen ähnlich dem Sparring sein Augenmerk legen. Ab 18 Jahre soll im Sinne der Erfinder, Kickboxen gekämpft werden.

Ferdinand Mack

Wettkampfbregeln Kickboxen

Vorbemerkung:

Lediglich um den Lesefluss zu erleichtern, wird im Folgenden auf die weibliche Form verzichtet.

I. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

1. Wettkampfsprache:

Als Wettkampfsprache gilt die Landessprache Deutsch. Auf internationalen Wettkämpfen gilt Englisch.

2. Ärztliche Untersuchung

Die Kämpfer müssen zu jedem Wettkampf ein Attest beim Wiegen vorlegen, dass nicht älter als ein Jahr ist und die Wettkampftauglichkeit bestätigt.

3. Doping

Die aus den Richtlinien des DOSB zur Bekämpfung des Dopings ergebenden 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.

4. Richtlinien zum Turnierablauf

Haben sich in einer Gewichtsklasse zum Wettkampf nur zwei Kämpfer gemeldet, muss ein Kampf stattfinden.

Beim Start von drei Kämpfern erhält einer ein Freilos.

Ein Kämpfer darf nur in einer, seinem Gewicht entsprechender 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. Finalkämpfe finden immer zum Schluss statt.

5. Betreuer

Jeder Kämpfer darf maximal zwei Betreuer in seiner Ecke haben. Ohne Betreuer darf der Kampf nicht stattfinden.

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. verwarnet werden.

6. Schutzbestimmungen

Alle Kämpfer, die 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 in den Sportpass einzutragen.

Die gleiche Sperre gilt für K.O.'s im Training.

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.

II. Kampfkleidung und Schutzausrüstung

1. Kampfkleidung

Kämpfer tragen eine lange Kickboxhose und kämpfen mit freiem Oberkörper.

Kämpferinnen tragen eine lange Kickboxhose und ein Oberteil. Entweder ein Top oder ein Bustier.

Budogürtel dürfen nicht getragen werden.

Wettkämpfer dürfen keinen Schmuck oder ähnliches tragen.

Das Abtapan von Schmuck ist nicht gestattet!

Fußnägel müssen kurz geschnitten sein. Bei Nichteinhaltung kann es zur Disqualifikation kommen.

2. Schutzausrüstung

Die Schutzausrüstung muss innerhalb der IAKSA Deutschland zugelassen sein. Sofern die Handschuhe vom Veranstalter gestellt werden, müssen diese von den Kämpfern getragen werden.

Zur Schutzausrüstung gehören:

a) Kopfschutz

Dieser muss die Schädeldecke und den Hinterkopf schützen. Ein Kopfschutz mit Jochbeinschutz ist erlaubt. Das Gesicht muss ansonsten frei sein. Kinn- oder Nasenschutz, Visiere oder ähnliche Zusätze sind nicht gestattet.

b) Handschuhe

10 Unzen (Wettkampfhandschuhe- unter Ringrichtervorbehalt)

c) Fußschutz

Spann, Zehen und Ferse müssen bedeckt sein.

d) Schienbeinschutz

Das Schienbein muss bedeckt sein. Harte Einlagen sind nicht erlaubt.

e) Zahnschutz

Der Zahnschutz muss von handelsüblicher Qualität sein. Kämpfer mit Zahnspange am Unterkiefer müssen einen doppelten Zahnschutz tragen, der ebenfalls die Unterkieferzähne schützt.

f) Tiefschutz

Ein Tiefschutz ist bei Männern Pflicht. Dieser muss unter der Hose getragen werden. Kämpferinnen ist ein Tiefschutz freigestellt.

g) Brustschutz

Ein Brustschutz ist den Kämpferinnen freigestellt.

h) 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.

III. Alters- und Gewichtsklassen; Gewichtskontrolle

1. Altersklassen

Jugend -17 Jahre: Sparringskämpfe mit Wertung. Ein K.O. darf nicht erzielt werden.

Erwachsene: ab 18 Jahren.

Veteranen: ab 36 Jahren. Ein K.O. darf nicht erzielt werden.

2. Gewichtsklassen

Jugend und Männer:	Frauen:	Veteranen: Männer -	Frauen
-60 Kg - Leicht	-54 Kg - Feder	-75 Kg	-60 Kg
-63,5 Kg - Halb-Welter	-57 Kg - Leicht	-85 Kg	-65 Kg
-67 Kg - Welter	-60 Kg - Welter	+85 Kg	+65Kg
-71 Kg - Halb-Mittel	-65 Kg - Mittel		
-75 Kg - Mittel	-70 Kg - Halb-Schwer		
-81 Kg - Halb-Schwer	+70 Kg - Schwer		
-86 Kg - Cruiser			
-91 Kg - Schwer			
+91 Kg - Super-Schwer			

Bei Bedarf können die Gewichtsklassen geändert werden, bzw. neue im Jugendbereich hinzukommen.

3. Gewichtskontrolle

Zum Wiegen dürfen nur geeichte Waagen verwendet werden, die vom Ausrichter zu stellen sind.

Kämpfer werden mit Kickboxhose und Oberteil gewogen. Vom Gesamtgewicht sind dann 500 g abzuziehen.

Das Wiegen darf nur von vorher bestimmten Personen des Präsidiums vorgenommen werden.

Eine Vorwiegezeit von einer Stunde muss gegeben werden.

IV. Die Offiziellen

1. Das Kampfgericht

a) Kampfrichter

Die Kampfrichter tragen eine lange schwarze Hose und ein weißes Hemd bzw. ein Verbandskampfrichterhemd, Turnschuhe bzw. sportliche Halbschuhe.

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

b) Das Kampfgericht

besteht aus:

Einem Supervisor, einem Ringrichter (Kampfleiter) - drei Punktrichtern

Das erweiterte Kampfgericht besteht aus:

Zeitnehmer , Listenführer, Ringsprecher, Ringarzt und Sanitätsteam.

2. Der Supervisor

Der Supervisor führt die Aufsicht an allen Kampfflächen und im Ring. 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.

3. Der Ringrichter (Kampfleiter)

Der Ringrichter ist für ein sauberes Kämpfen der Kickboxer zuständig. Seinen Kommandos sind Folge zu leisten. Er muss seine Kommandos durch klares Verhalten sowie deutlicher 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/innen absolut kampffähig sind. Beim geringsten Verdacht auf verminderter 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 Siegerevergabe auf. Auf Kommando "Wertung" des Ringrichters, zeigen die Punktrichter auf den Sieger, dessen Arm sodann vom Ringrichter nach oben gehalten wird.

4. Die Punktrichter- Bewertung

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 Treffer.

Bewertung:

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

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 Punktrichter 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.

5. Zeitnehmer

Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein und muss vor Turnierbeginn vom Ringrichter unterwiesen werden.

Er hat die Aufgabe die vorgegeben 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 weiter laufen.

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 weiter laufen und hebt im Sekundenrhythmus den Finger.

Bei Rundenende schlägt der Zeitnehmer ebenfalls den Gong und lässt die Uhr bis Pausenende weiter laufen.

Die Stoppuhr darf erst bei der Vorstellung der des nächsten Kampfes zurückgestellt werden.

6. Listenführer

Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Sport vertraut sein.

Er trägt nach jedem Kampf den Sieger in die Pool-Liste ein.

7. Arzt - Sanitätsteam

Ohne Anwesenheit eines Arztes darf kein Kampf stattfinden.

Der Arzt hilft dem Ringrichter bei Entscheidungen und wird von diesem bei

Verletzungen hinzugezogen.

Verlässt der Arzt seinen Platz am Ring bzw. an der Kampffläche müssen die Kämpfe unterbrochen werden. Der Arzt muss seine Abwesenheit rechtzeitig dem Supervisor bekanntgeben.

V. Kampffläche und Kampfzeit

1. Die Kampffläche - Der Ring

Die Wettkämpfe können im Ring oder auf Wettkampfmatten stattfinden.

Der Ring muss die genormten Maße des Boxsports besitzen. Innenmaß 4,90 m - 6,10 m im Quadrat.

Die Wettkampffläche beträgt 6 m im Quadrat. Zwei Ecken sollen jeweils rot und blau markiert sein, von der 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.

2. Kampfzeit

Die Kampfzeit sollte möglichst 3 x 2 Minuten betragen. Bei Turnieren mit höher Starterzahl können die Vorkämpfe auch 2 Runden betragen. Das muss den Wettkämpfern rechtzeitig mitgeteilt werden. Bei Freundschaftskämpfen kann die Kampfzeit auf Absprache bis auf 5 Runden erhöht werden.

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.

VI. Angriffsziele/ verbotene Verhaltensweisen, Wettkampfkombis und Wettkampftechniken

1. Erlaubte Angriffsziele

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampstechniken angegriffen werden:

Der Kopf oben, vorne, unten (Kinn) und seitlich. Der Oberkörper vorn und seitlich.

Die FüÙe nur zum Fegen (von innen und auÙen bis Knöchelhöhe).

2. Verbotene Verhaltensweisen

-Faustrückenschläge aus der Drehung und Würfe

- Dem Gegner den Rücken zudrehen

- Weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes Abducken (unterhalb der eigenen Gürtellinie), Klammern sowie blinde Techniken

- Einen Gegner anzugreifen, der mit einem Bein zwischen die Ringseile geraten ist oder mit einem anderen Körperteil außer den FüÙen den Boden berührt.

- Festhalten am Ringseil oder sich in die Ringseile fallen zu lassen
- Verlassen des Ringes bzw. der Kampffläche
- Aktionen nach dem Kommando "Stopp" oder nach Rundenende.
- Einfetten des Körpers oder des Kopfschutzes
- Sprechen während des Kampfes und wiederholter Handgruß

3. Wettkampfkommmandos:

„Shake Hands!“ – “Kämpft!“ - “Stopp!“ – „break!“

4. Wettkampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

Alle bekannten Boxtechniken.

Alle Tritte aus den Kampfkünsten im Sprung, aus der Drehung und im Stand.

Fußfeger von außen und innen, auch aus der Drehung bis max. Knöchelhöhe sind erlaubt.

Eine bestimmte Anzahl von Tritt- oder Boxtechniken ist nicht vorgeschrieben.

VII. Wertung und Entscheidungen

1. Wertung

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

Jeder klarer 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 wird dem anderen gefaulten Kämpfer 3 Punkte gegeben.

2. Entscheidungen

Folgende Entscheidungen können gegeben werden.

a) 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.

b) Sieg durch Aufgabe

Der Kampf kann durch eine/n Kämpfer selbst oder durch dessen Betreuer aufgegeben werden. Im Falle der Aufgabe durch den Kämpfer hebt diese/r zu 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.

c) Sieg durch Abbruch (RSC)

Der Ringrichter kann einen Kampf wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit, oder sportlicher Unterlegenheit abbrechen.

Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch RSC = Referee Stop Contest.

d) 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 Turnieres. 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.

e) 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.

f) Unentschieden

Ein Unentschieden kann es nur bei Einzelkämpfen geben. Die Mehrheit der Kampfrichter wertet Unentschieden.

g) 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.

h) Sieg durch Nichtantreten

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

i) Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann, wie z.B. infolge höherer Gewalt.

VIII. 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.

-