



Amateur Reglement Formen ISKA Deutschland

ISKA Deutschland©

Einleitung

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln. Es beinhaltet auch die offiziellen ISKA Amateur Formen Wettkampf-Regeln.

Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitgliedsstaaten. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch in Betracht gezogen werden, wenn notwendig.

Die offizielle Sprache des IRC (Int. Rules Committee) ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle Englische Version.

Ohne spezielle schriftliche Genehmigung der ISKA Germany oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, noch herausgegeben, noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung.

Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des IRC, ISKA-Germany bezogen werden.

Copyright ISKA Deutschland Davut Sidal (Präsident)

Hofrat Röhrer Str.12a in 86161 Augsburg

[Anmerkung zur vorliegenden Übersetzung aus dem Englischen:

Bei der vorliegenden Übersetzung wurde – ähnlich wie im englischen Original – groß teils auf die Verwendung von Genderspezifischen

Ausdrücken (z.B. Kämpferinnen, Arzt/Ärztin, er/sie, etc.) verzichtet. Es versteht sich von selbst, dass sich die zumeist

verwendeten maskulinen Formen logischerweise, wo immer möglich, auch auf weibliche Personen beziehen können.

Viele im Kampfsport gängig englische Ausdrücke (z.B. Center Referee, Judges, Kicks, Scorecards, etc.) wurden nicht immer übersetzt und in ihrer englischen Originalform belassen.

Inhalt

1. Teil – Allgemeines

1 ISKA / IRC / NRC

2 Kontrollen (Doping)

3 Registration (Sportpass, Lizenz, Identifikation)

4 Kategorien (Kinder, Junioren, Erwachsene, Veteranen, Masters)

5 Turnier- Organisation (Kampfflächen, Boxringe)

6 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Dress-Code)

2. Teil – Formen

Traditionell

1 FHS – Formen Hardstyle Japanisch

2 FKO – Formen Koreanisch

3 FVT – Formen Veteranen Traditionell

4 FSS – Formen Softstyle

Kreativ

5 FFS – Formen Freestyle

6 FWN – Formen Waffen ohne Musik

7 FWM – Formen Waffen mit Musik

8 FEX – Extreme Formen

9 FTM – Team Formen

1. Teil – Allgemeines

1. ISKA / IRC / NRC

1.1 (a) ISKA

Die ISKA ist die *International Sport Kickboxing Association* in Gainesville / USA. Die aufgenommenen nationalen Verbände sind Mitglieder der ISKA.

Europasitz ist Birmingham/ England und Deutschlandsitz ist Augsburg/Bayern.

1.1 (b) IRC

Das IRC ist das *International Rules Committee*. Das IRC besteht aus dem *ISKA European Head Referee* plus gewählten Referees.

Das IRC ist ermächtigt, bestehende Regeln abzuändern oder wegzulassen, sowie neue zu erstellen. Das IRC kann in speziellen Fällen auch als Schiedsgericht verwendet werden. Das IRC befasst sich auch mit Referee-Angelegenheiten bei größeren Turnieren.

Die IRC-Mitglieder werden alle zwei Jahre beim World Congress in das Komitee gewählt. Dies darf nicht durch geheime Wahl erfolgen. Die anwesenden Präsidenten jedes Landes müssen für einen zur Wahl stehenden Kandidaten stimmen.

Jeder Präsident muss für einen ausländischen Kandidaten stimmen.

Stimmrechtsbevollmächtigung wird nicht anerkannt, und nur die Stimmen von beim World Congress anwesenden Präsidenten sind gültig. Im Falle einer Stimmgleichheit wird eine endgültige Entscheidung durch ein Handzeichen jedes einzelnen Präsidenten auf einen der stimmgleichen Kandidaten getroffen.

1.1 (c) NRC

Die NRC ist das National Rules Committee. Die NRC (executive Mitglieder) besteht aus dem ISKA Germany Präsidium, NRC Direktor und einem Kampfrichterobmann. Das NRC ist das höchste und allein entscheidende Gremium. Seine Aufgaben sind die Bearbeitung und Regelung aller betreffenden Fragen bei Regeln (Professional und Amateur) Protesten.

1.2. Doping

1.2.1 Es ist nicht gestattet, Substanzen zur Leistungssteigerung zu verwenden, wenn diese Substanzen von einer der maßgeblichen Organisationen (IOC, Anti-Doping Agency, Nationales Olympisches Komitee, WADA etc.) als Doping- Substanzen klassifiziert wurden.

1.2.2 Die ISKA, das IRC, der Veranstaltungs-Promoter und der offizielle Arzt können und dürfen Kontrollen durchführen.

Mit Autorisierung durch die ISKA ist es auch anderen dafür qualifizierten Organisationen und Personen gestattet, solche Kontrollen durchzuführen, wo es das Gesetz erfordert.

1.2.3 Kämpfer, die solche Kontrollen vorsätzlich vermeiden, behindern oder sich ihnen entziehen, oder sie auf irgendeine Weise manipulieren, können disqualifiziert und für einen

vom IRC festgelegten Zeitraum gesperrt werden.

1.2.4 Die Wahrung der Privatsphäre, besonders von Kindern und weiblichen Wettkämpfern, muss gewährleistet sein.

Doping-Kontrollen müssen von einer dafür qualifizierten Person desselben Geschlechts durchgeführt werden. Wenn dies nicht möglich ist, überwacht ein Mitglied des IRC desselben Geschlechts die Abgabe der Doping-Probe.

1.3. Registration

1.3.1 Kämpfer, die an einem Wettkampf, einem Turnier oder einer Gala teilnehmen wollen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:

- a) Besitz eines von der ISKA ausgegebenen oder akzeptierten Sportausweises (Sportpasses).
- b) Besitz einer gültigen Sichtmarke für das laufende Jahr im Sportpass
- c) Nachweis eines Eintrages im Sportpass, der die "Wettkampftauglichkeit" bestätigt.

Eine solche ärztliche Bestätigung darf nicht älter als 12 Monate sein. **(Wettkämpfer, die nur an Formen teilnehmen, sind von dieser Regel ausgenommen.)**

- d) Kein vorhandener medizinischer oder anders gearteter Ausschlussgrund
- e) Weibliche Teilnehmerinnen dürfen nicht schwanger sein.

1.3.2 Eintrag im ISKA Sport Book

Die Promoter eines Turniers, eines Wettkampfes oder einer Gala sind dafür verantwortlich, im ISKA Sport Book folgende Einträge zu machen:

- a) Ort, Datum und Name der Veranstaltung
- b) Disziplin und Punktwertung des Kämpfers

1.3.3 Identifikation der Wettkämpfer

Bei internationalen Veranstaltungen müssen die Kämpfer ihre Identität und Nationalität mittels eines behördlich ausgestellten Dokumentes beweisen.

1.3.4 Selbst- gewählte Staatsangehörigkeit.

Ein Wettkämpfer, der seine/ihre spezielle Verbindung mit einem nicht seiner/ihrer Nationalität entsprechenden Land unter Beweis stellen will, muss der ISKA eines der folgenden Dokumente vorlegen:

- a) eine Geburtsurkunde des gewählten Landes
- b) ein Heiratsdokument mit einem Staatsbürger des gewählten Landes
- c) eine unbefristete Aufenthaltsgenehmigung für das gewählte Land

Das Ansuchen muss schriftlich der ISKA des gewählten Landes unterbreitet werden. Die ISKA des gewählten Landes muss dieses sodann an das ISKA Executive Committee weiterleiten. Ein Wettkämpfer, der auf diese Art eine Landeszugehörigkeit gewählt hat, kann diese nur durch den Erhalt einer neuen Staatsangehörigkeit oder durch Verlegung des ständigen Wohnsitzes in ein anderes Land wechseln. **Das ISKA Executive Committee entscheidet über solche Ansuchen, die mindestens 1 Monat vor dem Wettkampf, an dem der Kämpfer teilnehmen will, gestellt werden müssen.**

1.4 Alterskategorien

Kinder Ein Kind ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt.

Junioren Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 18 Jahre alt.

Erwachsene Ein erwachsener Mann/Eine erwachsene Frau ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.

Veteranen Ein Veteran/Eine Veteranin ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.

Masters Ein männlicher oder weiblicher Master ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

1.4.1 Männliche und weibliche Teilnehmer

Es dürfen in der Regel männliche und weibliche Teilnehmer nur auf Anfängerturnieren zusammen starten.

1.5 Wettkampf – Organisation

Kampffläche

1.5.1 Kampfmatte

a) Die Kampffläche muss quadratisch sein, und jede Seite muss eine Länge von 6m bis 8m haben.

b) Auf zwei einander gegenüberliegenden Seiten, 1m vom Zentrum des Quadrates nach außen gemessen, müssen zwei

parallele Linien markiert sein, an denen sich die Kämpfer zu Kampfbeginn aufstellen.

c) Der Zeitnehmer und der Scorekeeper (für Semi-Kontakt) befinden sich am Referee-Tisch gegenüber dem Kampfleiter.

d) Der Referee-Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

- Pool-Listen
- Punkte-Displays
- Tisch-Stoppuhr, plus Hand-Stoppuhr in Reserve
- Reserve-Papier / -Bleistifte
- PC und Drucker sind zulässig

1.6 Referee-Lizenzen

1.6.1 Referee

D Nationaler Punkterichter für lokale Veranstaltungen

C Nationaler Punkterichter für nationale Veranstaltungen

B Nationaler Punkterichter für nationale und internationale Veranstaltungen

A Internationaler Punkterichter für nationale und internationale Veranstaltungen, inkl. lokale, nationale und internationale Titel

1.6.2 Alle internationalen Referees sind dafür verantwortlich, ihre Lizenzen zumindest alle zwei Jahre zu erneuern.

Internationale Referees & Punkterichter

1.6.3 Das Mindestalter ist 18 Jahre, und der jeweilige Referee oder Punkterichter muss einem nationalen ISKA-Verband angehören. Er muss an internationalen Seminaren teilnehmen.

1.6.4 Eine Grundkenntnis der englischen Sprache wird empfohlen, ist aber nicht verpflichtend. Alle internationalen Seminare werden auf Englisch abgehalten.

1.6.5 Mitglieder des ISKA Executive Committee weisen sich durch eine rote ID-Karte mit der

Aufschrift „OFFICIAL“ aus.

1.6.6 Mitglieder des International Rules Committee (IRC) und Referees der Kategorien A, B und C sind im Besitz einer grünen ID-Karte mit der Bezeichnung „REFEREE“.

1.6.7 Um als A-Referee und A1-Supervisor nominiert zu werden, muss die Mehrheit der IRC-Mitglieder diese Nominierung unterstützen.

1.6.8 Um als B-Referee nominiert zu werden, muss der IRC-Vorsitzende diese Nominierung unterstützen.

1.6.9 Um als C-Referee nominiert zu werden, müssen der jeweilige Landes-Head Referee oder Landesvertreter diese Nominierung unterstützen. Ein nationaler Referee kann nur mit Erlaubnis des jeweiligen Landes-Head Referees internationalen Status erlangen.

1.6.10 Das IRC kann die Teilnahme an Seminaren und/oder die erfolgreiche Ablegung einer Prüfung, sowie eine ausreichende Beherrschung der englischen Sprache (die offizielle Sprache des IRC) zur Bedingung einer Nominierung zum A- oder B-Referee machen. Die Nominierungen müssen in regelmäßigen Abständen bestätigt werden; zumindest alle zwei Jahre.

1.6.11 Lizenzierte Referees werden in eine zentrale Datenbank aufgenommen. Ihre Namen, Kategorien, Nationalität und MAP-Nummern werden auf der offiziellen IRC-Website veröffentlicht.

1.6.12 Nationalität

Folgende zwei Varianten können bei der Zusammenstellung eines passenden Referee-Teams für Kontinental- & Weltmeisterschaften angewandt werden:

a) Ein Punkterichter kann die Nationalität des roten Kämpfers haben. Dafür muss es auch einen Punkterichter mit der Nationalität des blauen Kämpfers geben. Der dritte Punkterichter muss aus einem neutralen Land stammen (, d.h. er darf die Nationalität keines der beiden Kämpfer besitzen).

b) Kein Punkterichter hat dieselbe Nationalität wie einer der beiden Kämpfer. Dies ist die zu bevorzugende Variante.

1.6.13 Falls ein Referee mehrere Nationalitäten besitzt, oder falls er, basierend auf dem Nationalitäten-Prinzip, eine andere Staatsangehörigkeit gewählt hat, muss er zurücktreten, wenn einer der Kämpfer eine dieser Nationalitäten des Referees oder die des von ihm gewählten Landes besitzt.

Interessenkonflikt

1.6.14 Eine Person, die bei jeglicher Veranstaltung als Referee eingesetzt wird, kann gleichzeitig nicht als Punkterichter, Coach oder Landesvertreter fungieren.

1.6.15 Die Referees sind verpflichtet, jeglichen möglichen Interessenkonflikt selbständig zu melden. Bei Unterlassung können die anwesenden IRC-Mitglieder, nach Konsultation mit dem Head Referee, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen ergreifen:

Verwarnung Ausschluss von der weiteren Teilnahme als Referee bei der jeweiligen Veranstaltung Reduktion der Referee-Vergütung Entzug der Referee-Lizenz für einen vom IRC festgesetzten Zeitraum.

Head Referee

1.6.16 Bei jeder Veranstaltung muss ein Head Referee bestimmt werden. Er/Sie ist verantwortlich für die gesamte Kampfrichter-Organisation und überwacht die Arbeit auf allen Kampfflächen und/oder Ringen.

Kampfflächen-Supervisor (Area Supervisor)

1.6.17 Bei Veranstaltungen mit mehreren Kampfflächen oder Ringen ernennt der Head Referee Kampfflächen- Supervisors, welche die Vorgänge auf den jeweiligen Kampfflächen überwachen. Der Kampfflächen-Supervisor platziert die Referees auf seiner Fläche gemäß ihrer Nationalität oder je nach ihrer Verbindung zu einer Schule, einem Klub oder einem bestimmten Kämpfer. Er erstattet darüber Bericht gemäß der Anweisung des Head Referees.

1.6.18 Der Head Referee kann Referees austauschen, die offensichtlich nicht neutral oder gegen die offiziellen ISKA Wettkampfregeln agieren, und kann ihre Entscheidungen overrulen (überstimmen).

Proteste

1.6.19 Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees/Punkterichter können keinem Protest unterliegen.

Proteste sind nur in den folgenden Fällen zulässig und dürfen nur nach vorheriger Hinterlegung einer Protestgebühr von 100 EUR beim Kampfflächen-Supervisor oder Head Referee eingebracht werden:

1. Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Referees/Punkterichtern
2. Die Berechnung der Punktwertungen ist mathematisch falsch
3. Eine offensichtliche Verwechslung der blauen und roten Ecke
4. Ein Verstoß gegen die offiziellen ISKA-Regeln

1.6.20 Videoaufzeichnungen sowie jegliche fotografischen Medien sind zur Untermauerung eines Protests nicht zulässig.

Keinerlei Art von Aufzeichnung gilt als Beweis in einem Disput und kann als solcher daher nicht eingebracht werden.

1.6.21 Ein Protest verhindert den Fortgang eines laufenden Wettkampfes nicht. Der Head Referee kann dennoch den Fortgang der Kämpfe für kurze Zeit aussetzen, wenn der Ausgang des Protests einen signifikanten Einfluss auf diesen Fortgang hat.

1.6.22 Nach Anhörung beider Protestparteien und des involvierten Referees, fällt der Head Referee eine endgültige Entscheidung. Bei der Veranstaltung gibt es dann keine weitere Diskussion des Falles. Jegliche weitere Streitigkeit muss innerhalb von sieben Tagen nach

dem Vorfall an office@iska-germany gemailt werden, wo die Sache weitergeführt werden kann. Jegliche Gelder, die aufgrund der Entscheidung des Head Referees bei der Veranstaltung verloren gegangen sind, werden zurückgehalten, bis eine Entscheidung des IRC getroffen worden ist.

1.6.23 Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team-Manager oder Coach des beteiligten Kämpfers geführt werden. Die Anwesenheit anderer erfordert die Einladung durch den Head Referee. Der Head Referee muss, nach Anhörung beider Seiten seine/ihre Entscheidung gemäß den Regeln der ISKA treffen.

1.6.24 Die Protestgebühr, falls der Protest nicht erfolgreich verläuft, fließt dem Konto des IRC zu für zukünftige Referee- Ausbildung und Weiterentwicklung. Im Falle eines nach einem Wettkampf eingebrachten Protests, fällt das IRC seine Entscheidung nach Anhörung beider Parteien und des involvierten Referees. Der nationale Verband hat ein Zeitlimit von 10 - 30 Tagen, um im Falle eines Protests Stellung zu nehmen. Falls die Entscheidung in einem Protest zum Verlust eines Europa- oder Welttitels führt, kann die endgültige Entscheidung nur vom IRC getroffen werden.

Alle Gebühren werden im Falle eines stattgegebenen Protests rückerstattet.

Referee-Kleidung

1.6.25 Während der Vorrunden bis hin zu den Semifinalen ist ein schwarzes Polo T-Shirt mit dem Aufdruck "REFEREE" erlaubt.

Für die Finale und für Titeltkämpfe müssen alle Referees schwarze Hosen, ein schwarzes Polo T-Shirt mit ISKA-Aufdruck tragen.

1.6.26 Registration der Referees pro Land für Welt- und Europameisterschaften

Pro 25 Wettkämpfer eines Landes muss ein Referee gestellt werden.

- 1-25 Wettkämpfer 1 Referee
- 26-50 Wettkämpfer 2 Referees
- 51-75 Wettkämpfer 3 Referees
- 76-100 Wettkämpfer 4 Referees
- 101-125 Wettkämpfer 5 Referees
- 126 und mehr Wettkämpfer 6 Referees

Jedes Land, das diese Vorgabe nicht erfüllt, wird mit einer Geldbuße von 150 EUR pro nicht-gestellten Referee belegt.

Dieses Geld fließt dem Konto des IRC zu.

Jedes Land ist dafür verantwortlich, rechtzeitig für Welt- und Europameisterschaften, seine eigenen Referees auszubilden und zu lizenzieren.

Die Ausbildung von F-, E- und D-Lizenz Referees ist Sache der Länder selbst. Das IRC bietet jedoch Seminare dazu an.

Alle Länder, die ihre Referees für Meisterschaften vorregistrieren und vom IRC eine Bestätigung erhalten, werden mit Priorität behandelt.

1.6.27 Die Bezahlung der Referees entspricht pro Tag der Startgebühr eines Wettkämpfers. Sie wird vor Beginn der Finale am Morgen ausbezahlt,

1.6.28 Der Promoter ist für die Behandlung der Referees verantwortlich. Dies beinhaltet die Zur- Verfügung Stellung von getrennten Zimmern, Essen und Getränke. Es ist ebenso notwendig, die Referee-Tische mit Mineralwasser auszustatten.

2. Teil - Formen

Traditionell

1 FHS – Forms Hard Style Japanese (Japanische Hard Style Formen)

2 FKO – Forms Korean (Koreanische Hardstyle Formen)

3 FVT – Forms Veterans Traditional (Traditionelle Veteranen-Formen)

4 FSS – Forms Soft Style (Softstyle Formen)

Kreativ

5 FFS – Forms Freestyle (Freestyle Formen)

6 FWN – Forms Weapons No Music (Waffenformen ohne Musik)

7 FWM – Forms Weapons with Music (Waffenformen mit Musik)

8 FEX – Extreme Forms (Extreme Formen)

9 FTM – Team Forms (Team-Formen)

Allgemeines

2.0.1 Traditionelle Formen

Ein Formenläufer muss einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen Verteidigungs-Szenarien, die er/sie vorzuführen versucht, demonstrieren und ausdrücken. Die Bewegungen innerhalb der Form müssen dem vorgeführten Stil angepasst sein.

Techniken sollten mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, Beim

Laufen der Form sollten alle Grundtechniken logisch und der gewählten Form entsprechend zur Ausführung gelangen.

Der Name des Wettkämpfers, der Form und der Schule (oder des Landes) müssen den Judges in allen Stilen genannt werden.

In allen Kategorien qualifizieren sich 4 Personen für das Finale, wo sie gegeneinander in umgekehrter Reihenfolge antreten. Bei nationalen Wettkämpfen ist es optional, dass der Sieger bereits nach einem Durchgang ermittelt werden kann.

Bei allen Wettkämpfen auf Welt-Niveau müssen Vorrunden, wenn es Ranglisten gibt, gesetzt werden.

Ein Formen-Referee muss einen traditionellen Hintergrund haben und zumindest den 1. Dan / 1. Meistergrad besitzen.

Es obliegt dem Veranstalter, d.h. dem Promoter, zu entscheiden, ob auf den Formen-Flächen Matten verwendet werden oder nicht.

2.0.2 Bewertung

Fünf Judges bewerten die Wettkämpfer. Sobald die Bewertungen abgegeben wurden, werden die höchste und die niedrigste gestrichen.

Punkte werden auf eine Dezimalstelle genau gegeben.

Bei mehr wie kten15 Teilnehmern zwischen 7 und 9 Punkten, wobei 8 die Durchschnittsnote für eine Form bildet. Ansonsten 9-10 Punkten.

In allen Kategorien qualifizieren sich nur je 4 Personen für das Finale. Wettkämpfer mit Weltranglisten-Platzierungen werden gesetzt. Der Weltranglisten-Erste, zum Beispiel, geht als letzter ins Rennen.

Im Finale werden die Wettkämpfer nach ihren Bewertungen in den Vorrunden gereiht.

Im Falle eines unentschieden im Hard- und Softstyle, werden die Wettkämpfer aufgefordert, eine weitere, andere Form vorzuführen.

Auf nationalem und internationalem Niveau sollten die Wettkämpfer in der Lage sein, zumindest zwei verschieden Formen auszuführen.

Falls ein Wettkämpfer keine unterschiedliche Form zeigen kann, kann er die erste Form wiederholen, allerdings unter Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge.

In allen Freestyle-Kategorien kann dieselbe Form/Kata vorgeführt werden.

Wenn ein Wettkämpfer eine Waffe führt und diese fallen lässt, wird dies als Mangel an Kontrolle betrachtet und mit einem Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge bestraft.

Wenn ein Wettkämpfer zwei Waffen führt (z.B. Kama oder Sai), dürfen diese nicht unkontrolliert aneinanderprallen, da sonst ein Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge vorgenommen wird. Dies gilt auch für Freestyle-Formen.

Falls notwendig, wird ein Zeitnehmer ernannt. Die Judges sollten nicht durch Schreien bei jeder Technik beeinflusst werden: Dies steht nicht für Stärke/Qualität.

2.0.3 Präsentation

Bekleidung

Der Wettkämpfer muss Kampfsport-Bekleidung tragen. T-Shirts dürfen nicht getragen werden, auch keine Klub-T-Shirts.

Die Kampfsport-Bekleidung muss sauber und gebügelt sein.

Es muss ein Gürtel mit entsprechendem Grad getragen werden.

Es darf kein Schmuck getragen werden.

Es dürfen keine Kostüm-Masken getragen werden.

Spezialeffekte, wie z.B. Trockeneis, Laser licht, Rauch, etc., sind nicht zulässig.

Die Form darf keine Tanz-Elemente enthalten.

Der Wettkämpfer muss seinen Stil, seinen Klub oder sein Land angeben, je nachdem ob der Wettkampf national oder international ist. Der Wettkämpfer muss zu jeder Zeit bei der Präsentation, Ausführung oder Anwendung der Kata/Form gute Etiquette demonstrieren.

3.0.4 Etiquette

Während er auf oder an der Matte ist, muss der Wettkämpfer zu jeder Zeit Respekt und Disziplin zeigen.

Den anderen Wettkämpfern gegenüber muss Respekt gezeigt werden.

Die Matten-Etiquette setzt voraus, dass sich der Wettkämpfer beim Betreten der Fläche und dem Zugehen auf die Judges verbeugt.

Denn vollzieht der Wettkämpfer die Einleitung – siehe „Allgemeines“. Der Wettkämpfer sollte anschließend um Erlaubnis bitten, beginnen zu dürfen, sich nochmals vor den Judges verneigen und in Startposition für seine Form gehen.

Der Wettkämpfer muss die ganze Zeit über Kampfsport-Disziplin zeigen. Er muss seine Konzentration auf das fokussieren, was er zu tun hat.

Nach Beendigung der Form sollte der Wettkämpfer auf die Erlaubnis der Judges warten, die Fläche verlassen zu dürfen.

2.1.1 TRADITIONELLE JAPANISCHE HARDSTYLE KATA

Karate-Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form / Kata muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des ausführenden Karatekas selbst.

Ein Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.)

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

2.1.2 TRADITIONELLE KOREANISCHE HARDSTYLE FORMEN

Koreanische Hardstyle-Formen dürfen nur traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle koreanische Form / Poomse / Tul muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.)

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

2.1.3 TRADITIONELLE VETERANEN-FORMEN

Veteranen-Formen dürfen nur unter Verwendung traditioneller und akzeptabler Bewegungen ausgeführt werden.

Eine traditionelle Form / Poomse / Hyong muss auch wie eine traditionelle Form / Poomse / Hyong aussehen. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.)

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok / Wu-Shu-Gewand getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt. Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen.

2.1.4 WU-SHU SOFTSTYLE FORMEN

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt dass sie dem jeweiligen Stil, d.h. Wu-Shu, entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstiles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Softstyle entnommen sind.

Es muss ein traditionelles Wu-Shu-Gewand getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Es handelt sich hier nicht um eine Freestyle-Kategorie. Freestyle-Formen sind nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.).

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Gute fließende Bewegungen, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

Kreative und Extreme Formen

3.2.0 Allgemeine Erwartungen an Kreative oder Extreme Formen

3.2.1 Allgemeines

Alle Formenläufer führen ihre Form einmal aus, danach wird bewertet, und die höchste Wertung gewinnt.

Im Falle eines Unentschieden zwischen den ersten drei Plätzen wird die Form zwischen den unentschiedenen Wettkämpfern wiederholt und erneut bewertet. Die höhere Bewertung gewinnt.

Im Falle eines erneuten Unentschieden geben die Judges Handzeichen für den Sieger.

Die Formenläufer müssen einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen imaginären Gegnern in ihrer Form unter Beweis stellen.

Techniken sollten dort mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, wo dies notwendig ist. Bei der Ausführung der Form sollten alle Grundtechniken logisch angewandt werden.

Kampfschreie sollten in die Form eingebaut sein, aber nicht bei jeder einzelnen Bewegung.

Die Judges achten auf Grundtechniken, Stellungen, Geschwindigkeit und saubere Ausführung. Tricks und turnerische Einlagen unter hohem Risiko und hohem Schwierigkeitsgrad müssen durchgehend mit großer Genauigkeit ausgeführt werden. Eine Form sollte fließend und laufend sein. Stehzeiten sind auf ein Minimum zu reduzieren. Alle Aspekte der körperlichen Voraussetzungen des Formenläufers, wie z.B. Beweglichkeit, Kraft, Geschwindigkeit, Kondition und Einstellung, fließen in die Bewertung mit ein.

Kreativität ist gefordert, und Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden. Waffenformen werden hauptsächlich nach der Waffenführung beurteilt. Handhabung der Waffe und Kreativität der Anwendung sollten das Hauptaugenmerk des Waffenformenläufers haben. Die Waffe darf nicht unbenutzt bleiben, sobald die Form begonnen hat.

3.2.2 Zeitlimit

Bei allen Musik-Kategorien gibt es maximal 30 Sekunden für die Einleitungssequenz/ Vorstellung. Die Zeit beginnt mit dem ersten Matten Kontakt.

Die Minimalzeit für Musik-Formen ist 1 Minute, die Maximalzeit 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Judges die Erlaubnis zum Start gegeben haben.

Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Judges je 0.5 Punkte abgezogen.

3.2.3 Loslassen der Waffe („Release“)

Als Loslassen der Waffe („Release“) bezeichnet man den absichtlichen Kontaktverlust der Waffe mit dem Körper des Formenläufers, um in die Luft geschleudert oder kurz auf dem Boden balanciert zu werden.

Ein Wurf-Loslassen („Throw Release“) erfordert das Wegschleudern und Fangen der Waffe mit Kontrolle. Fällt die Waffe zu Boden, werden von den Judges je 0.5 Punkte von der Endbewertung abgezogen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Formenläufer

disqualifiziert.

Ein Balance-Loslassen („Balance Release“) bedeutet, dass die Waffe auf dem Boden balanciert wird, z.B. wenn ein Bo-Stab senkrecht aufgestellt wird. Sollte der Stab dabei umfallen, wird dies als Fallen-Lassen gewertet, und die Judges ziehen je 0.5. Punkte von der Endwertung ab.

3.2.4 Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung.

Musik mit unflätigen und beleidigenden Ausdrücken oder Schimpfwörtern ist nicht gestattet: Dies führt zur Disqualifikation.

3.3.0 MUSIK-FORMEN - Freestyle Waffenlos (“Empty/Open Hand”)

3.3.1 KREATIV / WAFFENLOS: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Eine kreative waffenlose Form sollte nur Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

3.3.2 EXTREM / WAFFENLOS: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken.

Eine extreme waffenlose Form sollte ebenso Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laser licht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung. Es soll eine extremer **Kampfsport** gezeigt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf: Synchronität mit der Musik, Showmanship, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Grundhand- und Grundbeintechniken, Grundstellungen, Kraft und Konzentration.

All diese Dinge müssen mit der jeweiligen Grundtechnik angepasster Kraft und Stärke ausgeführt werden.

3.4.1 MUSIK-FORMEN - Freestyle mit Waffen („Weapon“)

3.4.2 KREATIV / mit WAFFEN: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Die Waffe darf maximal dreimal absichtlich losgelassen werden.

Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

3.4.3 EXTREM / mit WAFFEN: Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken.

Die Waffe kann unbegrenzt oft absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den

Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

Die Verwendung von Musik und Waffe(n) ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laser licht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz-Bewegungen oder theaterartige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Alle Waffen müssen sicher und sauber sein und als Kampfsport-Waffen anerkannt. Die Judges haben das Recht, die Waffen vor der Form zu überprüfen.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben.

Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf: Synchronizität mit der Musik, Waffenführung, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Showmanship, Gleichgewicht, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

Die Form wird aufgrund der Beherrschung der Waffe bewertet, nicht aufgrund von Kicks oder anderen Techniken.

ZUSÄTZLICHE KATEGORIEN, DIE NICHT IMMER BEI VERANSTALTUNGEN ZUR AUSTRAGUNG KOMMEN MÜSSEN („FUN CATEGORIES“)

3.4.4 TEAM / WAFFENLOS: Selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik für zwei Formenläufer.

Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen

3.4.5 TEAM / mit WAFFEN: Selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik für zwei Formenläufer. Die Formenläufer können jegliche Waffenkombination wählen: nur einer mit Waffe, zwei mit Waffen, oder beide mit unterschiedlichen Waffen.

Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen. Es gelten die allgemeinen Extrem-Regeln.

3.4.6 TRICK-KAMPF („Tricks Battle“): Dies ist ein reiner Trick-Kampf für zwei Formenläufer gleichzeitig,

mit einem Kampfspinnen-System. Die Formenläufer haben je 30 Sekunden Zeit, um ihre besten Tricks zu zeigen. Die Judges werten den Sieger mit Handzeichen.

Stand: Januar 2015