



WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 3.1 – ÜBERARBEITET August 2010
Version 4.0 – ÜBERARBEITET März 2013
Version 4.1 – ÜBERARBEITET März 2014
Version 4.2 – ÜBERARBEITET Oktober 2015
Version 4.3 – ÜBERARBEITET Jänner 2017

Kapitel 6: Selbstverteidigung



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
World Martial Arts Committee

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 6 – SELBSTVERTEIDIGUNG	4
ARTIKEL 35. KREATIVE SELBSTVERTEIDIGUNG	4
ARTIKEL 36. REALISTISCHE SELBSTVERTEIDIGUNG	6
ARTIKEL 36A. SHOW – SELBSTVERTEIDIGUNG.....	9

Einleitung:

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WMAC – Amateur - WettkampfregeIn. Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitglieder. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch, falls erforderlich, in Betracht gezogen werden. Die offizielle Sprache des IRC 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 des WMAC oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, herausgegeben, noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung. Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des WMAC als PDF geladen werden

NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE

Internationale Regeln & Richtlinien



Jänner 2017

Lieber Leser,

wir sind sehr erfreut, die Version 4.3 unserer Regeln und Richtlinien des World Martial Arts Committee zu veröffentlichen. Dies ist definitiv das ausführlichste Wettkampfturnier - Regelwerk, das heutzutage erhältlich ist und wir sind stolz, es für Ihren Gebrauch zu veröffentlichen. Dies wurde ausschließlich durch harte Arbeit und den Einsatz Einzelner aus aller Welt ermöglicht. Wir möchten allen Personen recht herzlich für die Mitarbeit an diesem ausführlichen Regelwerk danken.

Peter Wetzelsperger (GER) – Selbstverteidigung

All diese Regeln und Richtlinien, die Sie diesem Dokument entnehmen können, sind bei WMAC sanktionierten Events anzuwenden. In diesem Fall darf von diesem nicht abgewichen werden, außer bei außergewöhnlichen Umständen und dann auch nur mit schriftlicher Erlaubnis des Kampfrichterobmanns (IRC) in Verbindung mit dem Hauptkampfrichter (Supervisor) des jeweiligen Events. Die Anweisungen und Entscheidungen des Kampfrichterobmanns hinsichtlich dieser Regeln sind ausschlaggebend und bindend. Bei Beschwerden/Protesten ist seine Entscheidung maßgeblich und endgültig!

Dieses Regelwerk kann auch für nicht sanktionierte Events verwendet werden. In diesem Fall muss der Veranstalter des Events folgende Ausführung in schriftlicher Form in der Ausschreibung anbringen: „Diese Veranstaltung wird ausgerichtet nach dem offiziellen WMAC - Regelwerk“.

Das World Martial Arts Committee ist ständig bemüht, sich weiter zu entwickeln. Wir arbeiten beständig am Ausbau unseres Regelwerks sowie dessen Verbreitung in Veranstaltungen und Turnieren. Dieses Regelwerk sollte vor den Events kontrolliert werden, um gegebenenfalls Änderungen mit uns zu besprechen und einfließen zu lassen.

Mit besten Grüßen



Harald Folladori
WMAC World Präsident

KAPITEL 6 – SELBSTVERTEIDIGUNG

ARTIKEL 35. KREATIVE SELBSTVERTEIDIGUNG

35.1 Beschreibung–Die Selbstverteidigungsklasse ist die Demonstration wie man sich durch Kampfsporttechniken bei gewaltsamen Auseinandersetzungen effektiv wehren könnte. Sinn und Zweck der SV ist nicht diese als Gewalt darzustellen, sondern damit zu zeigen, welche Möglichkeiten der Notwehr / Nothilfe sich einem geschulten Kampfsportler bietet.

35.2 Altersklassen

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	6 bis 10 = U10
Junioren	10 bis 13 = U14
Kadetten	14 bis 17 = U18
Erwachsene	- 35
Meister	+ 35
Veteranen	+ 45

Achtung: bei Teilnehmern der U10/ U14 Klassen = keine Messer- oder Pistolenangriffe

35.3 Gürtelklassen

Beschreibung	Kampfkunst Erfahrung in Jahren	WMAC Gürtel
Anfänger	1 bis 3 Jahre	Gelb - Blau
Fortgeschritten	Mehr als 3 Jahre	Rot, Braun
Schwarz Gurt	verschieden	Schwarz

35.4 Uniform–Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

35.6 Darbietung– Es sind 4 verschiedene (unten aufgelistet) Angriffe zu verteidigen. Die Reihenfolge und die Art der Angriffe sind frei wählbar und werden von den Kampfrichtern nicht angesagt. Jede Technik darf nur in maximaler Geschwindigkeit durchgeführt werden.

35.5 Art und Beschreibung der Angriffe:

1. Umklammerung von hinten
2. Würgen
3. Schwitzkasten
4. Faustangriff
5. Fußangriff
6. Stockangriff
7. Messerangriff
8. Pistolenangriff
9. Verteidigung aus der Bodenlage
10. Haltegriff von vorne

35.6.1 Partner: Der Athlet kann einen oder mehrere Partner für seine Demo heranziehen. Keiner darf bei der Darbietung verletzt werden.

35.6.2 **Nutzgegenstände:** TN können während der Demo Gegenstände verwenden (z.B. Übungsmesser etc.). All diese Gegenstände sind vorher der Jury zur Überprüfung vorzulegen. Sollten die Kampfrichter einen Gegenstand als gefährlich einstufen, kann ein Austausch angeordnet werden.

35.7 **Darbietungsbereich:** Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 8 x 8 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

35.8 **Anzahl der Kampfrichter:** 3-5 Kampfrichter. Diese vergeben Punkte von 8 – 10 (Zehntel ist möglich).

1. Platziert als eine Linie vor der Fläche
2. Oder platziert mit einem agierenden Kampfrichter und 2 in den Ecken der Fläche

Wenn sie gemäß Nr. 2 platziert sind, hat der TN nur dem Hauptkampfrichter zu melden.

35.9 **Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten und eine vor den Kampfrichtern. Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen. Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

35.9 **Punktevergabe** – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

- 1) Technische Qualität der gezeigten Techniken
- 2) Schwierigkeit des Angriffs (Realitätsnähe)
- 3) Effektivität
- 4) Darbietung
- 5) Dynamik

35.9.1 **Abzug von Punkten**

Mindestens 0,1 Punkte müssen abgezogen werden, wenn folgendes passiert:

- 1) Der Partner verletzt sich durch den anderen Partner (aktiver Partner)
- 2) Fantasienvorführung die keinen Realitätsbezug hat
- 3) Der Athlet muss neu beginnen
- 4) Schlechte Qualität der Techniken
- 5) Der Angreifer greift nur halbherzig an
- 6) Keine Dynamik der Techniken

Mindestens 0,5 Punkte müssen abgezogen werden, wenn folgendes passiert

- 1) Der Verteidiger würde durch einen **Messerstich** oder **Schnitt** verletzt. (Der reine Kontakt mit dem Messer führt zu keinem Punktabzug - ist real)
- 2) Der Verteidiger wird durch einen **Stockschlag** am Kopf getroffen
- 3) Der Pistolenlauf zeigt während der Verteidigung in Richtung Verteidiger
- 4) Es werden keine 4 verschiedenen Angriffe dargeboten

Disqualifikation

- 1) Die Wettkämpfer kennen das Regelwerk nicht
- 2) Unsportliches und respektloses Verhalten

35.9.2 **Unentschieden**– In diesem Fall hat jeder Athlet zwei weitere Techniken zu zeigen. Die Art der Angriffe geben die Kampfrichter vor. Die Kampfrichter entscheiden dann mittels Handzeichen auf den Sieger.

ARTIKEL 36. REALISTISCHE SELBSTVERTEIDIGUNG

36.1 Beschreibung: Hier entstand ein Regelwerk, welches es ermöglicht, ein nahezu realistisches Selbstverteidigungsszenario durchzuführen. Der antretende Athlet hat hier die Möglichkeit einen Partner seiner Wahl zu bestimmen. Weder Athlet noch Angreifer bekommt Gelegenheit, sich auf die anzugreifenden Techniken vorzubereiten.

36.2 Altersklassen:

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	6 bis 10 = U10
Junioren	10 bis 13 = U14
Kadetten	14 bis 17 = U18
Erwachsene	- 35
Meister	+ 35
Veteranen	+ 45

Achtung: bei Teilnehmern der U10 Kinderklassen = keine Messer- oder Pistolenangriffe

36.3 Gürtelklassen:

Beschreibung	Kampfkunst Erfahrung in Jahren	WMAC Gürtel
Anfänger	1 bis 3 Jahre	Gelb - Blau
Fortgeschritten	Mehr als 3 Jahre	Rot, Braun
Schwarz Gurt	verschieden	Schwarz

36.4 Uniform: Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

36.5 Darbietung: Jeder Angreifer bekommt eine Karte auf der der jeweilige Angriff abgebildet ist unmittelbar vor dem Angriff zu sehen. Der Verteidiger hat keine Möglichkeit sich darauf vorzubereiten, denn er steht mit dem

Rücken zum Angreifer. Es werden 4 Angriffe durchgeführt (Waffen sind dabei nur Messer, Stock und Pistole zulässig) Waffenlose Angriffe sind alle Möglichkeiten enthalten.

Ablauf: Ein Mattenleiter bittet Athlet und Angreifer auf die Matte. Die beiden Teilnehmer haben sich auf Kommando des Mattenleiters wie folgt zu verbeugen:

Mattenleiter – Kampfrichter – Zueinander

Nachdem sich die beiden Athleten zueinander verneigt haben, drehen diese sich um, so dass sie mit den Rücken zueinander stehen. Der Abstand der zwei Athleten darf **max. 2m** betragen (bei größerem Abstand hat der Verteidiger zu viel Zeit sich vorzubereiten). Die Karten werden von einem Kampfrichter gezogen. Der Hauptkampfrichter zeigt die Karte dem Angreifer sowie den anderen Kampfrichtern.

Auf das Kommando „**Hajime**“, welches durch den Hauptkampfrichter gegeben wird, drehen sich beide Athleten um. **OHNE** Zeitverzögerung hat der Angreifer sich sofort mit dem jeweiligen Angriff in realem Angriffstempo **auf den Verteidiger zu stürzen**

Eine Kommunikation zwischen den Athleten wie auch zwischen Publikum und Verteidiger ist strikt untersagt!

Handelt es sich um Waffenangriffe, so sind die Waffen, die durch den Veranstalter am Mattenrand bereitgelegt sind, zu verwenden. Hier ist zu beachten, dass die zu verwendeten Waffen so lange als möglich (bis unmittelbar vorm Angriffsausruf) verdeckt zu halten sind.

36.6 Darbietungsbereich: Der Bereich hat nicht geringer als 8 x 8 m zu sein. Die Kampfrichter werden seitlich des Bereiches platziert.

36.7 Anzahl der Kampfrichter: 3-5 Kampfrichter. platziert als eine Linie vor der Fläche

36.8 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wenn der Athlet aufgerufen wird hat dieser die Fläche zu betreten und seinen Bruchtest/Kombination aufzustellen.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Einen gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten und einen für die Kampfrichter.

Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben

36.9 Bewertung: Erfolgt mittels Punktevergabe 8 -10 Punkte – Dezimalstellen sind zu verwenden.

Bei einem Unentschieden müssen beide Kontrahenten nach der letzten Vorführung direkt mittels Handzeichen bewertet werden.

Zur Entscheidungsfindung müssen die Kampfrichter folgende Kriterien in Betracht ziehen:

- 1) Effektivität
- 2) Realitätsbezogenheit
- 3) Geschwindigkeit des Angriffs
- 4) Geschwindigkeit / Dynamik der Verteidigung
- 5) Zeitverzögerung / Vorbereitungszeit

6) Ausführung der Techniken

36.10 Schutzausrüstung: - Der Angreifer **muss** Zahnschutz, Tiefschutz und darf Kopfschutz tragen. Der Verteidiger darf leichte Faustschützer (z.B. Virtus von KWON) und Ellenbogenschützer tragen.

Kontakt: Die Sicherheit steht der Athleten steht an erster Stelle! Die Schutzausrüstung dient nur zur erhöhten Sicherheit. Für die Realitätsnähe muss bei Schlägen der Körper leicht getroffen werden. Harte Kopftreffer sollen vermieden werden. Hebel dürfen nur angesetzt, nicht durchgezogen werden!
Presswürfe sollen vermieden werden.

Form: Tötungstechniken sind verboten! (Zuschauer). Es muss Sport - Kleidung getragen werden. Keine Straßenkleidung. Die Waffen müssen nach der Entwaffnung gesichert werden.

ARTIKEL 36A. SHOW-(TEAM) – SELBSTVERTEIDIGUNG

36A.1 Beschreibung– Diese Selbstverteidigungsklasse zeigt eine Demonstration dessen, wie man sich durch Kampfsporttechniken bei gewaltsamen Auseinandersetzungen effektiv wehren könnte. Sinn und Zweck der SV ist nicht diese als Gewalt darzustellen, sondern damit zu zeigen, welche Möglichkeiten der Notwehr / Nothilfe sich einem geschulten Kampfsportler bietet. Bei der Show – Selbstverteidigung ist es erwünscht, kreative Elemente aus dem Showbereich, sowie der Akrobatik darzustellen.

36A.2 Klassen

Geschlecht	Kategorie	Teilnehmeranzahl	Alter
Männlich	Open Class	3-5	mind. 14 Jahre
Weiblich	Open Class	3-5	mind. 14 Jahre
MIX	Open Class	3-5	mind. 14 Jahre

36A.3 Uniform –Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil. Das entsendende Land entscheidet über den Stil der Uniform. Der Name des Landes soll per Druck oder Stick auf dem Rücken angebracht sein. Der Familienname soll per Stick am rechten Ärmel sichtbar sein.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, einschließlich Schmuck, der nicht im Einklang mit der Praxis der traditionellen Kampfkunst steht.

Die Waffe, die der Teilnehmer nutzt, wird als Bestandteil der Uniform gesehen und muss frei von Mängeln oder scharfen Kanten sein.

36A.4 Darbietung

- Die Teilnehmer wechseln ohne Zwischenpausen die Rolle des Angreifers und/oder des Verteidigers.
- Jeder Teilnehmer muss mindestens zweimal die Rolle des Verteidigers übernehmen.
- Insgesamt müssen mind. 5 verschiedene Techniken gezeigt werden.
- Jede Technik muss mit maximaler Geschwindigkeit durchgeführt werden.
- Die Art der Angriffe ist frei wählbar. Es müssen jedoch 5 Angriffe der unten aufgeführten Techniken mit enthalten sein.
- Die Untermalung der Show mit Musik ist erlaubt.

36A.5 Art und Reihenfolge der Angriffe:

1. Umklammerung von hinten
2. Würgen
3. Schwitzkasten
4. Faustangriff
5. Fußangriff
6. Stockangriff
7. Messerangriff
8. Pistolenangriff
9. Verteidigung aus der Bodenlage
10. Haltegriff von vorne

36A.5.1 Partner– Das Team muss aus 3-5 Athleten bestehen. Keiner darf bei der Darbietung verletzt werden.

36A.5.2 Nutzgegenstände: TN können während der Demo Gegenstände verwenden (z.B. Übungsmesser etc.). All diese Gegenstände sind vorher der Jury zur Überprüfung vorzulegen. Sollten die Kampfrichter einen Gegenstand als gefährlich einstufen, kann ein Austausch angeordnet werden.

36A.6 Darbietungsbereich: Der Darbietungsbereich sollte auf einer blauen Matte, 8 x 8 m, durchgeführt werden, umringt von einer roten Sicherheitszone, 2 m breit mit Kampfrichtersitzen in Linie an der Seite oder in den jeweiligen Ecken.

36A.7 Anzahl der Kampfrichter: 3-5 Kampfrichter. Diese vergeben Punkte von 8 – 10 (Zehntel ist möglich).

1. Platziert als eine Linie vor der Fläche
2. Oder platziert mit einem agierenden Kampfrichter und 2 in den Ecken der Fläche

Wenn sie gemäß Nr. 2 platziert sind, hat der TN nur dem Hauptkampfrichter zu melden.

36A.8 Eintreten & Verlassen der Wettkampffläche - Wettbewerbern wird angezeigt an welchem Punkt sie eintreten und dürfen nur an dieser Stelle ein- und austreten.

Wettkämpfer müssen zwei anständige Verbeugungen oder Grüße machen. Eine gegenüber der Fläche, bevor sie die Fläche betreten und eine vor dem Kampfrichtern . Der erste Kämpfer auf der Fläche wird seine Verbeugungen nur der Fläche gegenüber machen. Nach eintreten in die Wettkampffläche werden die Kämpfer zur Mitte der Rings gehen und den Hauptkampfrichter folgendes bekannt geben:

1. Name des Kämpfers
2. das Land das sie präsentieren

Dann werden sie ihre Waffen einer Prüfung bei den Kampfrichtern unterziehen. Wenn diese in Bezug auf die Sicherheit nicht zufrieden sind, kann eine Änderung der Waffe beantragt werden.

Athleten wird 1 Punkt von ihrem Gesamtergebnis abgezogen, wenn sie ihre Waffe ändern müssen.

Bevor der Kämpfer seine Form beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter bereit sind und dass die Fläche frei von Hindernissen ist.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Athleten anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Start Position begeben.

36A.9 Punktevergabe – Athleten werden nach folgenden Kriterien bewertet:

- 1) Technische Qualität der gezeigten Techniken
- 2) Schwierigkeit des Angriffs (Realitätsnähe)
- 3) Effektivität
- 4) Darbietung (Showeffekte und Akrobatik)
- 5) Dynamik
- 6) Flüssige Aneinanderreihung der Techniken
- 7) Gesamteindruck

36A.9.1 Abzug von Punkten- mindestens 0,1 Punkte müssen abgezogen werden, wenn folgendes passiert:

- 1) Vorführung dauert keine Minute oder überschreitet 3 Minuten
- 2) Athlet oder Partner verlässt die Fläche
- 3) Der Partner verletzt sich durch den anderen Partner (aktiver Partner)
- 4) Es werden keine Showeinlagen vorgeführt
- 5) Die Athleten müssen neu beginnen
- 6) Es sind nicht alle 5 der angekündigten Angriffe in der Show enthalten

36A.9.2 Unentschieden- In diesem Fall hat jedes Team zwei weitere Techniken, die von den Kampfrichtern angegeben werden, zu zeigen. Die Kampfrichter entscheiden dann mittels Handzeichen auf den Sieger.