

# IBV Amateur K-1 Regeln

Ausgabe Mai 2021



## Inhalt

1	Ablauf der Kämpfe .....	3
2	Gewichtsklassen .....	3
2.1	Männer und Junioren .....	3
2.2	Frauen .....	3
3	Kampfklassen .....	3
4	Kampfzeiten .....	4
Falls die Kampfzeiten abweichen, wird das im Vorfeld abgestimmt. ....		4
4.1	Kampfzeiten ab 15 Jahre .....	4
4.2	Kampfzeiten bis 14 Jahre .....	4
5	K1 nicht erlaubte Techniken / Alters-Abstufung .....	4
6	Schutzausrüstung .....	4
7	Punktebewertung .....	4
8	Kategorie der Ergebnisse .....	5
8.1	Punktsieg .....	5
8.2	Unentschieden .....	5
8.3	Knockout (KO) .....	5
8.4	Technischer Knockout (TKO) .....	5
8.5	No Contest (NO) .....	5
9	Nicht erlaubte Techniken und Foul Techniken .....	6
9.1	Folgende Techniken sind als Fouls definiert: .....	6
9.2	Disqualifikation .....	6
10	Bewertung von Verletzungen .....	7
11	Verhalten der Eckmänner .....	7
12	Behandlung verletzter Kämpfer .....	7
13	Benutzung von Öl und Vaseline .....	7
14	Verschiedenes .....	7

# 1 Ablauf der Kämpfe

Wenn ein Kämpfer am Boden ist und die Runde bereits beendet ist, während der Ringrichter noch anzählt, soll folgende Regel gelten:

In allen Runden, außer der letzten, signalisiert der Zeitnehmer das Ende der Runde. Der Ringrichter fährt jedoch mit dem Zählen fort. Wenn er bis 10 anzählt, gilt der Kämpfer am Boden als KO.

In allen letzten Runden gibt der Zeitnehmer das Signal zum Rundenende und der Kampf ist beendet, auch wenn der Kämpfer noch angezählt wird. (Kämpfer werden in der letzten Runde von der Glocke gerettet.)

## 2 Gewichtsklassen

### 2.1 Männer und Junioren

Fliegengewicht bis 51,0 kg  
 Bantamgewicht bis 54,0 kg  
 Federgewicht bis 57,0 kg  
 Leichtgewicht bis 60,0 kg  
 Halbweltergewicht bis 63,5 kg  
 Weltergewicht bis 67,0 kg  
 Halbmittelgewicht bis 71,0 kg  
 Mittelgewicht bis 75,0 kg  
 Halbschwergewicht bis 81,0 kg  
 Cruisergewicht bis 86,0 kg  
 Schwergewicht bis 91,0 kg  
 Superschwergewicht über 91,0 kg

### 2.2 Frauen

Bantamgewicht bis 48,0 kg  
 Federgewicht bis 52,0 kg  
 Leichtgewicht bis 56,0 kg  
 Mittelgewicht bis 60,0 kg  
 Leichtschwergewicht bis 65,0 kg  
 Schwergewicht bis 70,0 kg  
 Superschwergewicht über 70,0 kg

## 3 Kampfklassen

<b>N</b> null Kämpfe	0 Kämpfe
<b>D</b> nach dem ersten Kampf und bis 5 Siege in D	5 Siege
<b>C</b> nach dem 5ten Sieg in D und bis zu 8 Siegen in C	8 Siege
<b>B</b> nach dem 8ten Sieg in C und bis zu 10 Siegen in B	10 Siege
<b>A</b> nach dem 10ten Sieg in B	

## 4 Kampfzeiten.

Falls die Kampfzeiten abweichen, wird das im Vorfeld abgestimmt.

### 4.1 Kampfzeiten ab 15 Jahre

Turnier 2x2 min Finale 2x2 min

<b>N</b>	3x1,5min	
<b>D</b>	3x2 min	Titelkämpfe 5x2
<b>C</b>	3x3 min	Titelkämpfe 5x3
<b>B</b>	3x3 min	Titelkämpfe 5x3
<b>A</b>	3x3min	Titelkämpfe 5x3

### 4.2 Kampfzeiten bis 14 Jahre

Turnier 2x1,5 min Finale 2x1,5 min

<b>N</b>	3x1,5 min
<b>D</b>	3x1,5 min
<b>C</b>	3x1,5 min
<b>B</b>	nach Absprache

## 5 K1 nicht erlaubte Techniken / Alters-Abstufung

10 J bis 14 J	ohne Knie und ohne Spinning Back Fist
15 J bis 17 J	Knie nur zum Körper
Ab 18J bis B-Klasse	Knie nur zum Körper

## 6 Schutzausrüstung

Kopfschutz	(ohne Jochbein und Kinnschützer)
Zahnschutz	
Tiefschutz	(männlich)
Tief- und Brustschutz	(weiblich wird empfohlen)
Spann- und Schienbeinschutz	(ohne harte Einlagen)

Turnier Komplette Schutzausrüstung unter 18 Jahren.

**Ältere Kämpfer orientieren sich immer an den jüngeren.**

## 7 Punktebewertung

Punkte erwerben soll auf der folgenden Richtlinie basieren:

Wenn eine effektive und akkurate Attacke erkannt wird und beim Gegner die erlaubte Kampftechnik Wirkung zeigt.

Punkte werden nachfolgender Priorität vergeben:

- Anzahl der Niederschläge
- Anzahl der sauberen Treffer
- Ausmaß der Wirkungstreffer
- Grad der offensiven Aktivität (Punkte in der Offensive)

Der Kämpfer mit der höheren Punktbewertung erhält zunächst 10 Punkte, der Gegner 9 Punkte.

## 8 Kategorie der Ergebnisse

### 8.1 Punktsieg

Ein Punktsieg kommt zu Stande, wenn es keinen KO, keinen technischen KO (TKO) oder keine Disqualifikation gab. 3 Kampfrichter vergeben Punkte an jeden Kämpfer. Die Kampfrichter erklären den Kämpfer mit der höheren Gesamtpunktzahl mit einfacher Mehrheit zum Sieger.

### 8.2 Unentschieden

Ein Unentschieden kommt zu Stande, wenn keine Entscheidung eine einfache Mehrheit der Kampfrichterstimmen herbeigeführt werden kann.

Ein Unentschieden kann auch zu Stande kommen, wenn beide Kämpfer zur gleichen Zeit zu Boden gehen und keiner von beiden es schafft beim Anzählen bis 9 wieder auf den Beinen zu sein.

### 8.3 Knockout (KO)

Ein KO kommt zu Stande, wenn ein Kämpfer es nicht schafft nach dem Anzählen bis 10 wieder auf den Beinen zu sein.

Weiterhin kann ein KO zu Stande kommen, wenn der Ringrichter zur Auffassung gelangt und entscheidet, dass ein Kämpfer seinen Willen zu Kämpfen verloren hat, auch wenn er innerhalb des Anzählens bis 10 aufsteht und/oder wenn entschieden wurde, dass der Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzuführen

Mit Ausnahme der letzten Runde kann eine KO-Entscheidung auch zur Anwendung kommen, wenn ein Kämpfer 3 mal in einer Runde zu Boden geht oder 2 mal in einem Turnierkampf.

### 8.4 Technischer Knockout (TKO)

Wenn aus einer der beiden Team-Ringecken ein Handtuch in den Ring geworfen wird, während der Kampf läuft, kommt es zum TKO. Sollte der Ringrichter dies nicht mitbekommen, ist der offizielle Beobachter autorisiert, das Ende des Kampfes bekannt zu geben.

Der Ringrichter kann den Kampf durch TKO beenden, wenn einer der beiden Kämpfer seinem Gegner überwältigend überlegen und der schlechtere Kämpfer gesundheitlich gefährdet ist.

Wenn der offizielle Ringarzt entscheidet, dass es unmöglich ist, den Kampf fortzuführen, da einer der beiden Kämpfer verletzt oder ernsthaften Schaden erlitten hat, kommt es ebenfalls zum TKO. Wenn ein Kämpfer am Boden liegt und/oder harte Wirkungstreffer hinnehmen musste, die erlittenen Treffer eine Fortführung des Kampfes aber nicht eindeutig verhindern, kann der Ringarzt den Kampf für eine Beratung unterbrechen.

### 8.5 No Contest (NO)

Zum NO kommt es,

- wenn beide Kämpfer als schuldig überführt wurden, die Regeln verletzt zu haben, Absprachen über den Ausgang des Kampfes getroffen zu haben oder bei Betrug.
- wenn beide Kämpfer disqualifiziert werden, da sie auch nach mehrmaliger Verwarnung durch den Ringrichter ohne Kampfgeist kämpfen oder den Kampf offensichtlich vermeiden.
- wenn beide Kämpfer den Kampf **in der ersten Runde** aufgrund zufälliger, nicht absichtlicher Verletzungen nicht fortsetzen können.

## 9 Nicht erlaubte Techniken und Foul Techniken

Ein Kämpfer, der eine Foul-Technik ausführt soll durch eine Verwarnung, Mahnung oder einen Punktabzug bestraft werden. 2 Mahnungen führen zu einer Verwarnung, sofern der Kämpfer nicht schon 2 Mahnungen hat. Jede weitere Mahnung führt zu einer Verwarnung. 2 Verwarnungen führen zu einem Punktabzug und 3 Punktabzüge in einer Runde führen zu einer Disqualifikation. Die Regel wird nicht angewandt, wenn der Ringrichter entscheidet, dass die Foul-Technik unbeabsichtigt war.

### 9.1 Folgende Techniken sind als Fouls definiert:

- Kopfstoß.
- Einsatz des Ellenbogens.
- Angriff des Gegners in der Leistengegend (Attacken in die Leistengegend mit Kniekicks oder Handtechniken werden als Tiefschläge von den Regeln als Foul erfasst)
- Judo oder Wrestling-Techniken zum Werfen oder Klammern.
- Daumendrücken, Würgen oder Beißen des Gegners.
- Angriff des Gegners während er am Boden liegt oder versucht aufzustehen.
- Angriff des Gegners angreifen während der Ringrichter versucht die Kämpfer zu trennen.
- Festhalten der Seile, um den Gegner anzugreifen oder um gegnerische Angriffe abzuwehren. Diese Regel wird nicht angewandt, wenn der Ringrichter entscheidet, dass es für den Kämpfer unumgänglich war, die Seile festzuhalten.
- Benutzen von offensiven oder abwertenden Bemerkungen.
- Angriff des Hinterkopfs mit einem Fausthieb (Die Kopfseite und die Umgebung der Ohren werden nicht als Hinterkopf angesehen und sind erlaubte Angriffsziele).
- Versuch den Gegner aus dem Ring zu werfen.
- Freiwillige Verlassen des Ring während des Kampfes.

Der Punktabzug für einen Kämpfer kann sofort erfolgen, wenn einer der Kampfrichter befindet, dass eine Foul-Technik mit böser Absicht angewandt wurde.

### 9.2 Disqualifikation

Eine Disqualifikation erfolgt wenn:

- Ein Kämpfer absichtlich eine Foul-Technik benutzt.
- Ein Kämpfer sich zum Kampf nicht erscheint.
- Ein Kämpfer sich unsportlich und böswillig verhält.
- Wenn ein Kämpfer 3 Punktabzüge in einer Runde bekommt, wobei 2 Verwarnungen jeweils als ein Punktabzug zählen.
- Der offizielle Ringarzt nach medizinischem Check feststellt, dass ein Kämpfer aus physischen oder psychischen Gründen kampfunfähig ist und dadurch sich oder andere schädigen könnte.
- Jemand aus der Ecke den Ring betritt oder einen Kämpfer berührt, während der Kampf läuft

## 10 Bewertung von Verletzungen

Ist es einem Kämpfer aufgrund einer Verletzung unmöglich, den Kampf fortzusetzen, soll der Kampf folgendermaßen gewertet werden:

- Wenn der Grund der Verletzung eine Regelverletzung (durch den Gegner) als Ursache hat, soll der Ringrichter dem verletzten Kämpfer Zeit geben, damit er selbst überprüfen kann, ob er den Kampf fortsetzen kann. Wenn der Kämpfer sich nicht erholt und der Kampf nicht fortgesetzt werden kann, verliert automatisch der Kämpfer, der die Regeln verletzt hat (Disqualifikation des Verletzers). Ein Kämpfer, der durch Regelverletzung disqualifiziert wurde, darf nicht benannt werden, um ein Turnier fortzusetzen, falls der andere aufgrund seiner Verletzungen nicht weitermachen kann.
- Wenn die Verletzung des verletzten Kämpfers durch eigene Unachtsamkeit entstand und der Kampf nicht fortgesetzt werden kann, wird der Verletzte automatisch zum Verlierer erklärt (Disqualifikation des Verletzten).
- Wenn die Verletzung durch einen Unfall entstand und kein Kämpfer Schuld daran hat, muss zuerst festgestellt werden, ob der Kampf zu diesem Zeitpunkt bereits Gültigkeit hat.

## 11 Verhalten der Eckmänner

- Ein Kämpfer darf zwei Eckmänner haben, von denen einer der Chef-Eckmann ist und ein Eckmänner an der Ringseite stehen dürfen. Als dritte Person geht nur der Cutman
- Alle Eckmänner müssen in der vorgeschriebenen Umgebung der Ecke bleiben während der Kampf läuft.
- Nur der Chef-Eckmann darf während der Runden seinem Kämpfer Instruktionen zurufen.
- Eckmänner dürfen während des Kampfes nicht die Ringseile, die Ringeinfassung oder irgendeine Stelle des Rings berühren.
- Nur einem Eckmann ist es gestattet in den Pausen zwischen den Runden den Ring zu betreten.
- Keinem Eckmann ist es erlaubt, den Ring zu betreten oder die Kämpfer während des Kampfes anzufassen.
- Wenn der Ringrichter "SECONDS OUT" ruft, müssen die Eckmänner den Ring sofort verlassen.
- Die Kampfrichter können jeden Eckmann mahnen, der die hier aufgelisteten Anweisungen nicht befolgt. Eine Gelbe Karte soll für jede weitere Mahnung nach der ersten vergeben werden. Eine rote Karte soll automatisch anstelle der dritten gelben Karte vergeben werden und der Eckmann, dem diese Karte gilt, muss den Austragungsort sofort verlassen.

## 12 Behandlung verletzter Kämpfer

Eine behandlungswürdige Verletzung des Kämpfers führt zum Schutz des Kämpfers zum Abbruch des Kampfes.

## 13 Benutzung von Öl und Vaseline

Minimale Anwendung von Vaseline im Gesicht ist erlaubt. Keine anderen Substanzen dürfen aufgetragen werden. Die Definition von "minimal" beschreibt den Umfang, den die Kampfrichter beim Überprüfen gestatten. Ein Kämpfer mit darüber hinaus gehender Anwendung von Öl und Vaseline im Gesicht und/oder am Körper darf nicht antreten. In diesem Fall müssen das Öl und die Vaseline, welche zu viel aufgetragen wurden, entfernt werden

## 14 Verschiedenes

Jegliche Ereignisse und Umstände, welche nicht explizit in diesen Regeln angegeben wurden, werden im Konsens zwischen Ringrichter und Kampfrichtern entschieden.