

Anlage 4

Freikampfordnung

(Fassung 17. Mai 2014)

Inhaltsverzeichnis

§ 0 Leitsatz	2
§ 1 Informationen genereller Art	2
Art. 1 Wettkampffläche	2
Art. 2 Kampfdauer	3
Art. 3 Körperschutz	3
Art. 4 Kämpferinformationen	3
§ 2 Technisches Regelwerk	4
Art. 1 Allgemeines	4
Art. 2 Treffer	4
Art. 3 Punktkategorien	4
1 Punkt Kategorie	4
2 Punkte Kategorie	5
1 Minuspunkt Kategorie (KR)	5
2 Minuspunkte Kategorie (KR)	5
Keine Punktwertung für beide Parteien (KR)	5
Sieg durch K.O. (KR)	5
Art. 4 Verbotenes	6
Art. 5 Kommandos und Handzeichen des Kampfrichters	7
Art. 6 Punktevergabe	10
Art. 7 ¹ Definitionen / Erklärungen	10
§ 3 Verlauf des Kampfes	12
Art. 1 Vor dem Kampf	12
Art. 2 Während des Kampfes	12
Art. 3 Nach dem Kampf	12
§ 4 Weiteres	13
Art. 1 Funktionspositionen	13
Athlet	13
Wertungsrichter	13
Kampfrichter	13
5. Wertungsrichter	13
Arzt und Sanitäter	13
Zeitnehmer	14
Art. 2 Beschwerden	14
Art. 3 Personen auf dem Wettkampffeld	14

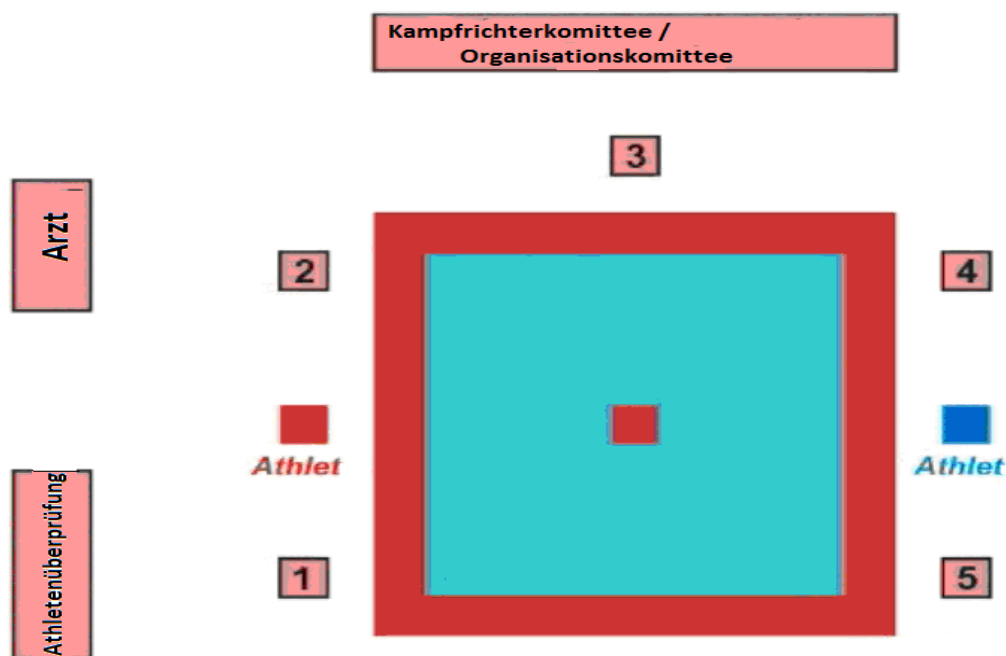
§ 0 Leitsatz

Ziel des Freikampfes ist der Sieg durch Punkte, nicht die Vernichtung des Gegners. Die Kämpfer sollen dabei im Miteinander voneinander lernen; der Kontrahent ist als Partner zu verstehen, der ihnen hilft, ihre eigenen Grenzen kennenzulernen und zu überschreiten.

§ 1 Informationen genereller Art

Art. 1 Wettkampffläche

- Die Wettkampffläche ist in zwei Teile gegliedert:
 - 1) Kampffläche blauer Teil
 - 2) Sicherheitszone roter äußerer Teil



- Die (innere) Kampffläche beträgt **9m x 9m (ideal)** oder 8m x 8m
- Die Sicherheitszone beträgt an allen Seiten mindestens 1m.
- Die Sicherheitszone muss sich dabei farblich eindeutig von der Kampffläche unterscheiden lassen.
- Um die Wettkampffläche herum sitzen Wertungsrichter und das Komitee, welches u.a. auch den Wettkampfleiter, Listenführer und Zeitnehmer umfasst.
- Darüber hinaus sind ein Arzt und die Athletenüberprüfung anwesend. Letzteres kontrolliert die Kampfausrüstung vor und nach dem Kampf.
- Der 3 Meter Bereich um die Wettkampffläche muss weitestmöglich freigeräumt sein. Alle die Kämpfer potentiell gefährdenden Gegenstände müssen gepolstert sein.
- Der Boden muss mindestens den gleichen Schutz gewährleisten wie Tatamis.

Art. 2 Kampfdauer

Der Freikampf geht über **3 Runden à 2 Minuten**. Zwischen den Runden gibt es eine Pause von 1 Minute.

Somit beträgt die reine Kampfzeit **6**, der ideale Gesamtzeitrahmen des Kampfes **8 Minuten**. Bei Unterbrechungen jeglicher Art wird die Zeit gestoppt und der Freikampf nach der Unterbrechung beim selben Sekundenstand wie zuvor weitergeführt. Die Kampfzeit kann unter besonderen Umständen auf **3x3min verlängert** oder 2x2min gekürzt werden. Bei Qualifikationswettkämpfen für internationale Turniere wird die Kampfzeit der internationalen Norm angepasst. Die Kampfzeit bei **U18** Freikampfturnieren ist dem Veranstalter überlassen.

Art. 3 Körperschutz

vorgeschriebene Schutzmaßnahmen

- Tiefschutz
- Schutzweste
- Kopfschutz
- Faustschutz (Fäustlinge) Das Gewicht der Fäustlinge ist dem Veranstalter überlassen
- Mundschutz
- Schienbeinschutz
- Fußschutz

zusätzlich mögliche Schutzmaßnahmen

- Bandagen

Art. 4 Kämpferinformationen

- Die Kämpfer halten sich vor und zwischen den Runden in ihren Zonen auf (s. Bild oben).
- Die beiden Parteien sind durch die Kampfwesten in rot und blau gekennzeichnet.
- Unter den Kampfwesten tragen die Athleten den blauen Vo Phuc und ihren Turniergürtel.
- **Der rote Kämpfer befindet sich vom Komitee aus gesehen auf der linken Seite**

§ 2 Technisches Regelwerk

Art. 1 Allgemeines

Der Treffer muss mit Kraft **KLAR** zum Ziel erfolgen, ohne dabei abgewehrt oder geblockt zu werden, folglich mit Erfolg ausgeführt werden. Bei anteiligem Abblocken, entscheidet der Wertungsrichter über die Effektivität und folglich über die Punktevergabe.

Art. 2 Treffer

Gültige Treffer

- **Frontal** vom Haaransatz bis zur Gürtellinie
- Körperfront und -seite
- allgemein alles, was von der Schutzweste und Helm bedeckt wird

Ungültige Treffer

- Arm: ab der Schulter bis zu den Fingern
- Nacken, Rücken, Hals, Fläche unterhalb des Körperschutzes (Schutzweste)

Art. 3 Punktkategorien

1 Punkt

2 Punkte

1 Minuspunkt

2 Minuspunkte

keine Punktwertung

Sieg durch K.O

Punkte notiert durch WR: Wertungsrichter oder KR: 5. Wertungsrichter

1 Punkt Kategorie

- Treffer mit der Faust auf die zugelassenen Körperregionen (WR)
- **Schlagkombinationen ⁽¹⁾ mit mindestens einem erfolgreichen, gültigen Treffer (WR)**
- Treffer mit dem Fuß auf den Körper (WR)
- **Trittkombinationen ⁽¹⁾ auf den Körper mit mindestens einem erfolgreichen, gültigen Treffer (WR)**
- Angriff bzw. Abwehr führt zum Gegnerfall (KR)
- Unsaubere Anwendung der Don Chan 3 oder 6 ⁽¹⁾ (KR)

¹ Für Erklärungen s. Art. 7 – Definitionen / Erklärungen

2 Punkte Kategorie

- Vovinamspezifische Techniken (KR)
 - Fußtritt an den gegnerischen Kopfbereich
 - Anwendung einer Abwehrtechnik ⁽¹⁾
 - Erfolgreiches Fegen des Gegners ⁽¹⁾
- Schlagtrittkombination gegen Kopf oder Körper und Kopf ⁽¹⁾ (WR)
- erfolgreiche Anwendung einer Don Chan 3,6,7,8,9,10 (KR)
- **Anzählen nach Knock Down des Kämpfers. (KR)**
Anmerkung: lässt der Kämpfer sich länger als (in Gedanken gezählte) zwei Sekunden Zeit aufzustehen, wird er angezählt.
Anmerkung2: Es wird immer mindestens bis 8 angezählt und führt zu 2 Pluspunkten des Angreifenden

1 Minuspunkt Kategorie (KR)

- Mattenflucht ⁽¹⁾

2 Minuspunkte Kategorie (KR)

- Ermahnung durch den Kampfrichter (s.Art. 4)
- In allen Runden ist kein Ansatz einer Don Chan erkennbar (wird am Ende des Kampfes durch den Kampfrichter angezeigt)

Keine Punktwertung für beide Parteien (KR)

- Beide Gegner verlassen im Kampf die Kampffläche
- Beide Gegner fallen zu Boden
- Misslungene Don Chan
- Sonstige (ungültige) Angriffe, die vom Kampfrichter als solche angezeigt werden

Sieg durch K.O. (KR)

- nach dreifachem Anzählen (*) innerhalb einer Runde
- nach vierfachen Anzählen innerhalb des gesamten Kampfes
- Anzählen bis 10 (Anmerkung: Es wird immer mind. bis 8 angezählt. Ist der Kämpfer anschließend noch kampfunfähig wird bis 9 und **automatisch weiter** bis 10 angezählt)
- technisches K.O. (*¹)

Art. 4 Verbotenes

Folgende Techniken oder Handlungen sind verboten und werden durch den Kampfrichter durch das entsprechende Handzeichen kenntlich gemacht:

- Ringen, Werfen, Schubsen, Clinch, Kopfnuss
- auf die Füße des Gegners treten
- Fangen des Beins des Gegners durch Umfassen von außen
- Angriff auf den Hals, den Nacken und Körperregionen unterhalb der Gürtellinie
- Ellenbogen- und Knietechniken
- Angriff auf einen Gegner im nicht kampfbereiten Zustand ⁽¹⁾
- Angriff vor Freigabe des Kampfes durch den Kampfrichter
- Angriff nach Unterbrechung des Kampfes ohne Freigabe des Kampfrichters
- Vortäuschen von Verletzungen
- Hammerkick ⁽¹⁾, Pferdekick ⁽¹⁾, Low-Kick ⁽¹⁾, drehender Hammerschlag ⁽¹⁾
- **Schlag oder Tritt auf nicht gültige Trefferzonen**
- Diskussion mit dem Schiedsrichter
- Kampfverweigerung ⁽¹⁾

Falls ein Kämpfer gegen eine dieser Techniken verstößt, erhält er eine **Ermahnung** (*foul, reminder*) durch den Kampfrichter.

Bei drei **Ermahnungen** erhält er eine **Verwarnung** (*warning*), die mit einem Punktabzug von zwei Punkten einhergeht.

Es obliegt dem Kampfrichter auch ohne zwei zuvorige **Ermahnungen** direkt eine **Verwarnung** zu geben, wenn eine verbotene Technik in schwerem Maße ausgeführt wird.

Weiterhin: Führt die Anwendung einer verbotenen Technik zum Technischen K.O. ⁽¹⁾, erfolgt unmittelbar die Disqualifikation des Ausführenden. Der Sieger des Kampfes darf jedoch nicht weiterkämpfen, sollte es eine nächste Runde geben.

Folgende Techniken oder Handlungen sind verboten und führen direkt zur Disqualifikation:

- Spucken, Beißen
- Angriff auf einen am Boden liegenden Gegner
- stark unangemessenes Verhalten
- Unhöfliche verbale Ausdrücke
- Doping

Weiterhin: Verlässt ein Kämpfer während einer Runde unerlaubt die Kampffläche, wird er durch die entsprechende Gestik des Kampfrichters mit einem Minuspunkt bestraft. Dies gilt auch im Falle der Kampfunterbrechung oder bei Knock Down eines der beiden Kämpfer.

Art. 5 Kommandos und Handzeichen des Kampfrichters

<u>Vietnamesisch</u>	<u>Übersetzung ins Deutsche</u>
vào sân	Herantreten
Thủ	Kampfstellung
Đầu	kämpft
Ngung	Stopp
Y tế	Arzt

Beginn des Kampfes

- 1 Begrüßung des Schiedsgerichts vom Schiedsrichter aus der Mitte heraus
- 2 Arme horizontal mit den Handflächen nach oben auf die Kämpfer zugestreckt: Fertigmachen; Anwinkeln der Unterarme im 90 Gradwinkel nach oben, Handflächen nach innen gedreht: **vào sân!**
- 3 Schiedsrichter streckt die Arme nach Vorne aus: Begrüßung des Schiedsgerichts durch die Kämpfer
- 4 Zurücktreten des Schiedsrichters mit dem **linken Bein zuerst** und Strecken der Arme nach oben mit den Handflächen nach innengerichtet: Kämpfer gucken sich an und verbeugen sich auf Geste des Schiedsrichters hin (sobald dieser seine Arme nach innen umklappen lässt)
- 5 Ermahnung des Schiedsrichters auf fairen Kampf
- 6 **Inverse** Kampfstellung des Schiedsrichters mit ausgestreckten rechtem Arm zwischen den Kämpfern: **Thủ!**
- 7 plötzliches Zurückziehen des Schiedsrichters: **Đầu!**

Verlauf einer Runde

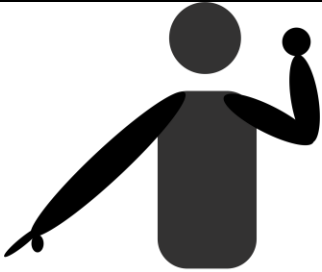





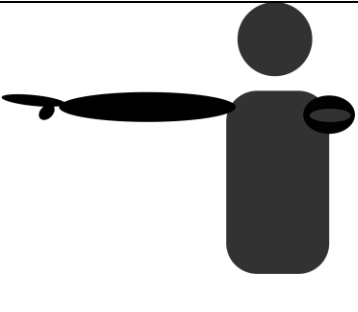


- 8 **Dynamisches** Überkreuzen der Arme vor Brustbereich mit von rechts nach links und links nach rechts (horizontal zum Boden): Kampf geht weiter (**Đầu!**)
- Ggf.:
- Unterbrechung durch „time out“-Zeichen des Kampfrichters, z.B. bei Zurechtrücken des Kopfschutzes
 - Unterbrechung und Arme vor dem Oberkörper verschränken von unten nach oben und folgendem imaginärem Anheben einer Trage: medizinische Verpflegung und Trage. **Der 5. Wertungsrichter muss sofort Sanitäter auf die Kampffläche schicken**
 - Zeigen des Kampfrichters auf einen Kämpfer mit ausgestrecktem linken Arm und Handfläche nach unten: auf Regelbruch aufmerksam machen, wobei er das Delikt deutlich macht = **Ermahnung**
 - Hände vorm Kopf verschränkt: keine Wertung
 - **Der Kampfrichter kann den Kampf nach fünf Schlagkombinationen oder sollte er es andersweit für nötig halten unterbrechen. Dazu geht er in Kampfstellung mit ausgestrecktem Arm zwischen die Kämpfer: Ngung!**
 - **bei einem offenen Schlagabtausch braucht der Kampfrichter den Kampf nicht zwangsläufig zu unterbrechen**
- 9 Arme horizontal mit den Handflächen nach oben auf die Kämpfer zugestreckt; der Kampfrichter schickt die Kämpfer zu ihren Wartepositionen beim Coach



Kampfende

- 10 Vergabe eventueller Minuspunkte von Don Chan
- 11 Kämpfer begrüßen sich, dann das Schiedsgericht – Kämpfer stehen neben Kampfrichter, welcher die Hand des Siegers in die Luft streckt. Anschließend Verabschiedung, zuerst das Schiedsgericht, dann den anderen Kämpfer

Gestiken des Kampfrichters

 <p><u>Gelungene Anwendung einer Vovinamtechnik:</u> → 2 Pluspunkte</p>	 <p><u>Fall:</u> → 1 Minuspunkt</p>
 <p><u>Verwarnung:</u> → 2 Minuspunkte</p>	 <p><u>Gelungene DC:</u> → 1-2 Pluspunkte (je nach Fingeranzahl)</p>
 <p>Disqualifikation</p>	 <p>Keine Punktwertung</p>
 <p><u>Mattenflucht:</u> → 1 Minuspunkt</p>	 <p>Timeout</p>
 <p>gültiger Don Chan-Versuch</p>	

Art. 6 Punktevergabe

Punktevergabe durch die Wertungsrichter:

- Schläge
- Tritte zum Körper
- Tritte zum Kopf
- Schlagkombinationen mit maximal 5 Schlägen
- Trittkombinationen mit maximal 5 Kicks
- Schlag-Trittkombinationen mit maximal 5 Schlägen gemischt mit Kicks

Punktevergabe durch den Kampfrichter:

Sämtliche hier aufgezählten Punkte werden vom 5. Wertungsrichter aufgezählt

- Fall eines Kämpfers
- Fußfeger (mit Einsatz der Arme)
- Versuch oder erfolgreiche (saubere sowie unsaubere) Anwendung einer Don Chan
- Anzählen des *Knockdowns*
- Mattenflucht
- Kein Versuch einer Don Chan nach Ablauf des Kampfes
- Ermahnung

Art. 7 ¹Definitionen / Erklärungen

- **Schlag-/Trittkombination:** Kaskade von minimal 2 und maximal 5 Schlägen und/oder Tritten. Kann maximal mit 2 Punkten bewertet werden.
Schlagtrittkombinationen enthalten Schläge und Tritte
 - Treffen nur Schläge: 1 Punkt
 - Treffen Schläge und Tritte (egal zu welcher Trefferzone): 2 Punkte
 - Treffen nur Tritte an den Körper: 1 Punkte
 - Treffen u.a. auch Tritte an den Kopf: 2 Punkte
- **Anwendung einer Abwehrtechnik:** Die Abwehrtechnik muss vovinamspezifisch und als solche deutlich in ihrer Wirkung und Ausführung erkennbar sein. Es ist unzulässig, Abwehrtechniken mit verbotenen Schlägen, Tritten, o.ä. anzuwenden, es sei denn, die Abwehrtechnik wird so abgewandelt, dass verbotene Teile der Technik durch erlaubte Bewegungen ersetzt, kompensiert und dadurch abgemildert werden, wobei die Technik an sich erhalten bleiben muss.
- **Fall:** Berührung des Bodens mit einer anderen Körperpartie als der Fußsohle, außer bei Anwendung einer Fußtechnik. Wird vom Kampfrichter angezeigt.
Ausnahme: Ausrutschen des Kämpfers
- **Disqualifikation:** Ausschluss vom Turnier bzgl. Freikampf
- **Fegen:** gefegt wird mit der Fußfläche bzw. dem Unterschenkel immer in Kombination mit dem Fäustling; Bsp: chém quét, chém triêt, tạt má đá gót
- **Mögliche Anwendungen der Don Chan**
 - Don Chan 3 und 6
 - Erfolgreiche Anwendung (2 Punkte): Gegner wird mit offenen oder geschlossenen Beinen zu Fall gebracht. Die Höhe der Klammer befindet sich zwischen Knien und Schulter
 - Unsaubere Anwendung:

- **1 Punkt:**
 - Gegner wird zu Fall gebracht, nachdem um zwei Beinen gezielt gesprungen, aber nur eines geklammert wurde
 - Erfolgreiches Klammern, jedoch ohne Gegnerfall
 - Gegner fällt nach vorne auf die Knie, trotz Klammern nach hinten
- 0 Punkte: alles andere
- **ACHTUNG:** Wird bewusst nur um ein Bein geklammert, wird dies als versuchter *Lowkick* ermahnt.
- Don Chan 7-10:
 - Saubere Anwendung (**2 Punkte**): Trefferwirkung erkennbar (einzuschätzen durch den Kampfrichter)
 - Unsaubere Anwendung : keine deutliche Trefferwirkung erkennbar
 - **ACHTUNG:** Nutzt ein Kämpfer das Fallen (bspw. bei Don Chan Nr. 9 zum Zeitschinden, soll dies ermahnt werden, bspw. durch Kampfverweigerung oder Punktabzug fürs Fallen)
- **Mattenflucht:** beidbeiniges Verlassen der Kampffläche ohne direkte Folge eines Angriffes des Gegners oder als direkte Folge der Anwendung einer Fußtechnik
- **Kampfverweigerung:** hierunter fallen passives Kampfverhalten, wiederholte Mattenflucht sowie die Flucht vor dem Gegner durch Davonlaufen bzw. dem Zudrehen des Rückens. Nach dreimaliger Ermahnung in einer Runde wird dies als Aufgabe des Kämpfers und somit als technisches K.O gewertet.
- **Anzählen:** nach ca. zwei Sekunden am Boden wird der Kämpfer bis acht angezählt, ist er danach kampffähig, geht der Kampf weiter, ansonsten wird bis 10 gezählt
- **Technisches K.O.:** Durch Arzt, Kampfrichter, Trainer oder Aufgabe des Kämpfers
- **Hammerkick:** mit dem Fuß von oben herunter treten
- **Pferdekick:** mit Rücken zum Gegner, mit (unausgestrecktem) Knie nach hinten treten
- **Low-Kick:** Kick gegen die Beine
- **Angriff auf einen Gegner im nicht kampfbereiten Zustand:** Dem Gegner ist bspw. der Helm verrutscht, der Gegner hebt nicht (rechtzeitig) die Hand, um ein Timeout zu signalisieren
- **Drehender Hammerschlag:** mit einer (ca. 180°+) Körperdrehen und ausgestrecktem oder teilweise angewinkelten Arm den Gegner im Kopfbereich treffen

§ 3 Verlauf des Kampfes

Art. 1 Vor dem Kampf

- Die Kämpfer werden einige Zeit vor dem Kampf aufgerufen und ziehen sich die Schutzkleidung an; die genaue Zeit, wann die Kämpfer vor dem Kampf aufgerufen werden, und alle anderen diese Art der Situation betreffenden Regelungen werden zu Beginn des Turniers von dem Organisationskomitee bekanntgegeben und öffentlich ausgehängt.
- Unparteiischer überprüft die Schutzkleidung,
- wenn die Kämpfer zum Kampf aufgerufen werden, begeben sie sich in ihre Schutzzonen.

Art. 2 Während des Kampfes

- Kämpfer begrüßen das Schiedsgericht und ihren Gegenüber,
- nach der letzten Runde begrüßen sie ihr Gegenüber und das Schiedsgericht. Es steht ihnen frei den Helm auszuziehen. Sie begeben sich zum Kampfrichter, der nach Bekanntgabe der Wertung durch die Wertungsrichter den Sieger des Kampfes durch Hochheben dessen Hand verkündet.
- Falls ein Athlet angezählt wird, hockt sich der Gegner mit Blickrichtung weg vom angezählten Athleten auf den Boden.

Art. 3 Nach dem Kampf

- Vor Verkündigung des Siegers ist es den Kämpfern erlaubt ihren Kopfschutz ab- und den Mundschutz herauszunehmen. Anschließend stellen sie sich der Seite ihrer Kampfecke gemäß neben den Kampfrichter und erwarten das Urteil.
- Die Kämpfer verlassen ihre Schutzzone und geben die Schutzkleidung ggf. ab.

§ 4 Weiteres

Art. 1 Funktionspositionen

Athlet

Der Athlet muss sich in Vovinam-VietVoDao Techniken auskennen und diese sichtbar anwenden. Das Komitee behält sich vor, bei Verdachtsfällen, die dem widersprechen, diesen Athleten vom Wettkampf auszuschließen.

Als Athlet dürfen diejenigen teilnehmen, die entweder das 18. Lebensjahr vollendet haben oder eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorweisen können. Des Weiteren wird ein ärztliches Attest benötigt, welches nicht älter als 6 Wochen sein darf.

Wertungsrichter

Es gibt vier Wertungsrichter, welche die Punkte der Kämpfer von „einfachen“ Angriffen notieren. (Siehe. §2, Art. 2, in Klammern gesetzte Punktetreffer)

Wertungsrichter sind vom Verband anerkannt. Ihre Aufgabe ist das Zählen der korrekten Treffer unter absoluter Neutralität. Dafür bekommen sie vom Organisationskomitee eigens für diesen Zweck angefertigte Bögen, in welchen sie jeden Treffer festhalten.

Diese Bögen werden am Ende des Kampfes von dem Kampfrichter eingesammelt, welcher die Bögen dem Organisationskomitee weiterreicht.

Kurz vor der Urteilsverkündung heben die Wertungsrichter die Fahne in der Farbe der Schutzweste des Siegers und das Organisationskomitee verkündet den Sieger.

Alternativ kann ein elektronisches System mit Liveübertragung der Punktwerte auf mindestens 1 Bildschirm benutzt werden.

Kampfrichter

Ein Kampfrichter muss sich im Vovinam VietVoDao auskennen und sich zur Neutralität gegenüber beider Kämpfer bekennen. Ein bestimmter Gürtelgrad ist nicht vorgegeben, jedoch muss er das angewendete Regelwerk beherrschen und in guter körperlicher Verfassung sein. Die Kleidung des Kampfrichters besteht aus einer langen, dunklen Hose, einem hellblauen Hemd und weißen Mattenschuhen sowie farblich passenden Socken. Handschuhe sind optional. Kampfrichterinnen dürfen eine blaue Bluse und ein passendes Tuch anstelle von Hemd und Krawatte tragen.

Der Kampfrichter sammelt nach dem letzten Gong die Bögen der Kampfrichter ein und reicht diese dem Organisationskomitee weiter. Nach der Urteilsverkündung hebt er den Arm des Siegers empor.

5. Wertungsrichter

Der 5. Wertungsrichter notiert alle Punkte, die der Kampfrichter im Laufe eines Kampfes verteilt. Dazu gehören auch die Minuspunkte. Er ist verantwortlich dafür, dass die Kampfzeit eingehalten wird. Außerdem muss er dafür sorgen, dass unverzüglich Sanitäter auf die Kampffläche gerufen werden, wenn der Kampfrichter dieses fordert.

Arzt und Sanitäter

Der anwesende Arzt sollte in entsprechend körperlicher Verfassung sein und angebracht sowie schnell handeln können, falls es ein Vorfall erfordert.

Der Arzt entscheidet, wie viele Sanitäter, bzw. ob er mehr als die vorgeschriebene Mindestanzahl an Sanitätern benötigt.

Bestimmungen im Einzelnen s. Anlage 2, Wettkampfordnung §12.



Zeitnehmer

Der Zeitnehmer ist für das korrekte Einhalten der Kampfzeit verantwortlich.
Zu Beginn einer jeden Runde sowie am Ende einer dieser schlägt er laut und deutlich hörbar einen Gong.

Art. 2 Beschwerden

Beschwerden können nach dem Kampf innerhalb von **20min** an das Schiedsgericht gerichtet werden.

Dieses überprüft die Beschwerde, evtl. unter Heranziehung der bewertenden Wertungsrichter sowie ggfs. des Kampfrichters

Art. 3 Personen auf dem Wettkampffeld

Neben den beiden kämpfenden Athleten darf ausschließlich der Kampfrichter auf der Matte stehen. Außerhalb dieses Feldes sind ausschließlich die in §1, Art 1 und §4, Art.1 genannten Personen erlaubt, und zusätzlich 1 (ein) Trainer pro Partei, der den Athlet während der Pause betreuen kann.

Das hier verfasste Regelwerk basiert auf der aktuellen Fassung des Wettkampfregelewerks „Luat thi Dau“ der WVF und den „European Fighting Rules“ der EVVF (letztes Seminar: 1. Mai 2014)

**Verbesserungsvorschläge:
Unterkategorie mit „besondere Fälle und entsprechende Verhaltensweisen“
(Zeitschinden bei DC, zwischen den Runden)**