

TCS KNIFE CUP

CHAMPIONSHIP FOR ALL
STILES



www.knifefighting-concept.com

WETTKAMPFREGLN

Messersparring ist in erster Linie ein sportlicher Wettkampf nach festgelegten Regeln (Point Fighting) bei dem sportliche Fairness im Vordergrund steht.

Wettkampfklassen

Teilnehmer können in drei unterschiedlichen Klassen antreten:

Kämpfer, die noch keine Wettkampferfahrung haben starten in der „Beginner“ Klasse.

Teilnehmer, die bereits über Wettkampferfahrung verfügen starten in der „Advanced“ Klasse. Frauen kämpfen in einer eigenen „Women“ Klasse.

Die Zuteilung zu den Klassen erfolgt in eigenem Ermessen. Der Veranstalter behält sich jedoch das Recht vor Kämpfer anders zuzuteilen sollte der Eindruck bestehen, dass die ursprüngliche Zuteilung nicht gerechtfertigt ist.

Die Anmeldung zum Wettkampf endet zwei Tage vor dem Kampf.

Kampfsystem

Die Vorausscheidung erfolgt nach dem Rundensystem: jeder kämpft gegen jeden in seiner Gruppe (Round Robin).

Die zwei Besten aus jeder Gruppe steigen in den Hauptkampf auf. Hier entscheidet die Anzahl der gewonnenen Kämpfe. Bei Gleichstand in der Gruppe steigt der Kämpfer mit den meisten Punkten auf.

Der Hauptkampf erfolgt nach dem KO-System: die ersten vier Plätze werden ausgekämpft (Finale und Semifinale).

Ringrichter

Die primäre Aufgabe/Pflicht der Richter ist es, die Sicherheit der Wettkämpfer zu gewährleisten und für einen fairen Kampf zu sorgen. Pro Kampf sind drei Richter anwesend: ein Ringrichter auf der Kampffläche und zwei Punktrichter in jeweils einer Ecke.

Der Ringrichter arbeitet im Ring und achtet darauf, dass die Regeln und das Fair-Play strikt eingehalten werden. Er überprüft vor Kampfbeginn die Ausrüstung der Wettkämpfer und regelt mit den Kommandos „Fight“, „Break“, „Time out“ und „Over“ den Kampf. Er entscheidet über Wertungen und Strafpunkte nach Rücksprache mit den Punktrichtern.

Einer der Punktrichter stoppt die Zeit und signalisiert mit Gong Beginn und Ende einer Runde. Ebenso notiert er die Punkte während des Kampfes.

Den Anweisungen der Ringrichter muss zu jeder Zeit Folge geleistet werden.

Kleidung/Ausrüstung

Wettkämpfer tragen eine Kampfsportshorts und ein T-Shirt. Jeglicher Schmuck muss abgelegt werden. Jeder Wettkämpfer muss einen Tiefschutz, Faustschutz, einen Helm und Kampfsportschuhe tragen. Faustschutz, Tiefschutz und Schuhe werden nicht vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Helme können beim Veranstalter ausgeborgt werden. Schutzwesten sind nur bei Damen erlaubt und werden auf Wunsch vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Weitere Sicherheitsausrüstung muss vom Ausrichter anerkannt werden.

Messer

Bei den Wettkämpfen werden spezielle Wettkampfmesser (Softknive) benutzt. Mittels der speziellen Messer ist ein verletzungsfreier Wettkampf möglich. Die Wettkampfmesser

WETTKAMPFREGLN

werden vom Ausrichter zur Verfügung gestellt.

Ring

Die Wettkampffläche hat eine Seitenlänge von 5 bis 6 Metern und ist mit Matten ausgelegt. Während der Rundenpausen dürfen keine Betreuer zum Wettkämpfer in den Ring. Der Ring darf nur mit Kampfsportschuhen betreten werden.

Wettkampfdauer

Der Wettkampf besteht aus drei Runden. Eine Runde dauert 90 Sekunden. Zwischen den Runden ist 30 Sekunden Pause.

Ablauf

Die Sicherheit der Wettkämpfer liegt in der Verantwortung eines jeden!

1. Der Ringrichter begutachtet die Ausrüstung der beiden Wettkämpfer vor dem Start der ersten Runde.
2. Die Wettkämpfer stehen sich vor dem Beginn des Kampfes in der Ringmitte drei Meter auseinander. Das Angrüßen des Ringrichters zeigt die Kampfbereitschaft an. Auf Kommando des Ringrichters grüßen sich die beiden Wettkämpfer an, im Zeichen gegenseitigen Respekts und der Sportlichkeit.
3. Der Wettkampf beginnt wenn der Ringrichter das Startkommando gibt.
4. Der Ringrichter wird vom Punktrichter auf das Ende der Runde aufmerksam gemacht.
5. Am Ende jeder Runde gibt der Ringrichter das Kommando zum Abgrüßen. Die Wettkämpfer grüßen einander und den Ringrichter.
6. Beide Wettkämpfer kehren auf Kommando des Ringrichter in die Ringmitte zurück, wenn die Entscheidung der Punktrichter bekannt gegeben wird.

Punktewertung

Punktevergabe erfolgt nach Treffern an den Gliedmaßen, am Kopf oder am Rumpf mit dem Messer.

Eine Runde endet entweder durch Punktesieg, wenn ein Kämpfer 12 Punkte erzielt hat, oder nach Ablauf der Zeit. Hier entscheidet der Punktestand nach der Rundenzeit über den Rundensieger.

Kampfsieger ist derjenige, der die meisten Runden gewonnen hat. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde gekämpft. Bei abermaligem Gleichstand entscheidet nach Ablauf der Rundenzeit der nächste Treffer (Golden Point).

In der Vorausscheidung werden jedenfalls alle drei Runden gekämpft.

Im KO-System ist der Kampf nach zwei gewonnen Runden vorzeitig entschieden.

Generell werden nur klare, solide Stiche und Schnitte gezählt!

Es sind nur Angriffe mit dem Messer erlaubt. Angriffsziele sind Kopf, Oberkörper und Oberschenkel, beide Arme und Hände.

Für den Fall, dass ein Wettkämpfer seine Messer verliert, freiwillig oder unfreiwillig, zufällig oder durch Entwaffnung, kommt die Wertung zum Tragen.

Trapping, Parieren, Sperren und Festhalten ist erlaubt.

WETTKAMPFREGLN

Um eine Kampfaufgabe zu signalisieren, oder um den Kampf bei einer Verletzung, Fehlern an der Ausrüstung, etc. zu unterbrechen, muss der Wettkämpfer beide Arme heben und vom Gegner zurücktreten – nicht umdrehen!

Bei einem Foul stoppt der Ringrichter den Kampf, verwarnt den Angreifer und verständigt die Punkterichter über den Punkteabzug.

Beim Verlassen der Kampffläche macht der Ringrichter den Kämpfer aufmerksam und nach 3maliger Wiederholung stoppt er den Kampf und verständigt die Punkterichter über den Punkteabzug.

Wertung

- Kopftreffer – 3 Punkte
- Körpertreffer – 2 Punkte
- Bein- und Armtreffer – 1 Punkt

Strafpunkte

- 3-maliges Verlassen der Kampffläche – minus 2 Punkte
- Abwenden vom Gegner – minus 3 Punkte
- Foul (z.B: Treten, Schlagen, unnötige Härte, absichtliches Nachschlagen nach dem „Break“)- minus 3 Punkte
- Verlust des Messers – minus 3 Punkte

Disqualifikation

Eine dreimalige Bestrafung aus dem gleichen Grund führen zu einer Disqualifikation. Weitere Gründe für eine Disqualifikation sind Fußfeger oder Würfe.

Bei einer Disqualifikation scheidet der Kämpfer vollständig aus der Wertung aus.

Kommandos

Die Kommandos des Schiedsrichters sind das Signal für Starten und Stoppen der Kämpfer. „Fight“ bezeichnet den Beginn des Kampfes.

„Break“ bezeichnet eine Unterbrechung des Kampfes, die Zeit läuft hier weiter.

„Time Out“ bezeichnet eine Unterbrechung des Kampfes, die Zeit wird gestoppt.

„Over“ bezeichnet das Ende einer Runde oder, nach der dritten Runde das Ende des Kampfes.

„Breaks“ – erfolgen bei soliden Treffern, Entwaffnungen, Stürzen, unübersichtlichem Kampfverlauf, Verlassen der Kampffläche oder passivem Clinch länger als 5 Sekunden.

Treffer nach dem Break werden nicht gewertet! Absichtliches Nachschlagen nach dem „Break“ wird als Foul gewertet.

„Time Out“ erfolgt beim Verrutschen der Schutzausrüstung, Behebung von Schäden an der Schutzausrüstung oder bei übermäßiger Härte eines Kämpfers gegenüber einem schwächeren Kämpfer.

Haftungsausschlusserklärung

Alle Kämpfer müssen eine Haftungsausschlusserklärung unterzeichnen, die aussagt, dass sie volljährig und sportgesund sind und dass sie darüber belehrt wurden.



SAMI 
DISCOVER YOUR FIGHTING SPIRIT