



14. Deutsche Meisterschaft im Philippinischen Stockkampf 2007

Termin:	Samstag den 13. Oktober 2007
Ort:	Sport Forum Hohenschönhausen, Weißenseer Weg 51 – 55 13055 Berlin
Zeit:	09.30 -10.00 Uhr Wiegen, 10.00- 18.00 Uhr Formen und Kämpfe
Ausrichter:	AEK Berlin e.V.
Regeln:	WEKAF- Regeln (siehe Seite 3-9) (Vollkontakt und Formen) Semikontakt Regeln des AEK Berlin e.V. (Seite 10)
Kategorien:	Einzelstock, Doppelstock, Traditionell e und Freie Formen Kampfgewichtsklassen (siehe Seite 2)
Kosten:	15 € für eine Disziplin bei Teilnahme an mehreren Disziplinen 20 € Anmeldeformular (siehe Seite 12)
Eintritt:	frei!
Kontakt:	dm2007(ät)wekaf-germany.com
Mehr Infos:	www.wekaf-germany.com oder www.aek-berlin.de

Das Turnier ist verbandsoffen.
Dieses Turnier dient zur Qualifikation für die WM 2008 in Cebu City, Philippines!
Teilnahme am Turnier auf eigene Gefahr!

Kampfgewichtsklassen:

1. Männer Einzelstock ab 18 Jahren

unter 65 kg Leichtgewicht
65 bis 70 kg Weltergewicht
70 bis 77 kg Mittelgewicht
77 bis 84 kg Cruisergewicht
über 84 kg Schwergewicht

2. Männer Doppelstock ab 18 Jahren

unter 68 kg Leichtgewicht
68 bis 84 kg Mittelgewicht
über 84 kg Schwergewicht

3. Frauen Einzel- und Doppelstock ab 18 Jahren

unter 65 kg Leichtgewicht
ab 65 kg Mittelgewicht

4. Semikontakt

Offene Gewichtsklasse

6. Traditionelle und Freie Formen

**Je nach Teilnehmerzahl in den Gewichtsklassen
kann der Veranstalter die Gewichtsklassen verändern!**

**Mindestteilnehmerzahl pro Gewichtsklasse 3 Personen,
sonst wird zusammengelegt!**

Offizielle Wettkampfbedingungen und -regeln der W.E.K.A.F.

Die Wettkampfausrüstung

Kleidung:

- Die Teilnehmer sollten bequeme Hosen und T-Shirts tragen.
- Die Nägel müssen kurz geschnitten sein, es darf kein Schmuck getragen werden.

Vorgeschriebene Schutzausrüstung beim Vollkontakt:

- Helme und Körperschutz werden vom Veranstalter gestellt, die Teilnehmer können ihre eigene Ausrüstung verwenden, sofern diese von den Turnierverantwortlichen anerkannt wird.
- Der Körperschutz muß Identifizierungsmerkmale oder Farben haben, die von verschiedenen Richtungen erkennbar sind.
- Tiefschutz
- Sofern Schuhe getragen werden, müssen sie den gesamten Fuß bedecken (in bestimmten Hallen dürfen keine Schuhe getragen werden oder nur spezielle Hallenschuhe. Dies ist vorher bei der Turnierleitung zu erfragen.)
- Handschuhe. Es wird zwar vom Veranstalter ein Schutz zur Verfügung gestellt, jedoch wird den Teilnehmern dringend geraten, dass sie eigene geeignete Handschuhe finden. Diese müssen von den Turnierverantwortlichen vor Beginn des Turniers genehmigt werden.

Empfohlene Schutzausrüstung:

Mundstück, Ellenbogenschützer, Knieschützer, Unterarmschutz, Brustschutz für Frauen und ein Handtuch oder Extra-Schützer, der gegebenenfalls unter dem Helm getragen wird.

Stöcke:

Stöcke werden auf dem Wettkampf gestellt. Die Teilnehmer können jedoch auch ihr eigenes Stockkontingent benutzen, sofern diese von den Verantwortlichen zugelassen wurden. Die Stöcke dürfen eine Länge von 74 Zentimetern und ein Gewicht von 200 Gramm nicht überschreiten.

Der Wettkampfablauf

- a. Die Wettkampfzone sollte nicht weniger als 4,80 Meter (16 feet) und nicht mehr als 6 Meter (20 feet) in Länge und Breite betragen.
- b. Der Schiedsrichter muss die Ausrüstung und Stöcke der Kämpfer vor dem Kampf kontrollieren.
- c. Die Kämpfer sollen damit beginnen, dass sie sich in einer Entfernung von 2,70 Meter (3 Yards) zueinander in der Mitte der Kampfzone aufstellen sich vor dem Schiedsrichter verbeugen und anschließend voreinander.
- d. Der Kampf beginnt, in dem der Ringschiedsrichter "FIGHT" ruft.
- e. Unterbrochen und beendet wird der Kampf, indem der Ringschiedsrichter „STOP“ ruft.
- f. Sobald die Zeit abgelaufen ist, sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Ringschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Schiedsrichter verbeugen. Das Zeitlimit für einen Kampf beträgt 3 mal 1 Minute, mit 30 Sekunden Pause zwischen den Runden. Wenn die Runde beendet ist, soll der Schiedsrichter durch ein Signal, z. B. Trillerpfeife, Glocke, Handtuch oder andere notwendige Mittel auf die Zeitbegrenzung aufmerksam machen. **Während der Pause darf der Helm nicht vom Kopf genommen werden.** Nach dem Ende des Kampfes darf der Helm und lediglich der Helm abgenommen werden.
- g. Wenn das Zeitlimit ausläuft, ohne dass ein Kämpfer durch "Technisches KO" verloren hat, sollen die Kämpfer auf ihre Ausgangsposition zurückkehren, während der Schiedsrichter mit den Linienrichtern berät und ihre Entscheidung mitteilt.
- h. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Zusatzrunde (mit 30 Sekunden Pause vorher). Danach muss eine Entscheidung feststehen. Die Schiedsrichter zeigen sichtbar für alle nur den Gewinner an.

In den nachfolgenden Fällen kann der Schiedsrichter den Kampf unterbrechen oder stoppen:

- Wenn ein Kämpfer die Wettkampfzone verlässt oder sich anschickt, sie zu verlassen.
- Wenn ein Kämpfer eine verbotene Handlung begeht.
- Wenn es erforderlich ist, dass einer der Kämpfer seine Kleidung richtet.
- Wenn ein Kämpfer verletzt ist.
- Wenn ein Stock zerbricht, gespalten wird oder in sonstiger Weise unbrauchbar wird.

Wichtig! Die verbrauchte Zeit soll nicht von der Zeitbegrenzung abgezogen werden.

Treffer

A. Der Kampf wird entschieden durch einen Ausschuss von 3 Kampfrichtern. Ihre Entscheidung ist endgültig.

B. Der Schiedsrichter hat die Verantwortung, den Kampf zu überwachen, hierfür wird er/sie mit einem Stock zu seinem/ihrem Schutz ausgestattet.

C. Die Linienrichter sollen ihre Positionen außerhalb der Wettkampfzone in verschiedenen Ecken einnehmen.

D. Das Ergebnis des Kampfes soll basieren auf technischem KO oder Punkten, die von den Kämpfern erzielt wurden. **Gepunktet wird nach dem 10-Punkte-Muss-System. Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte**, der Verlierer 9, 8 oder 7 Punkte, je nach Maßgeblichkeit der Runde. **Ausgeglichene Runden sollen 10 - 10 gewertet werden.**

E. Für die Bewertung eines Kampfes sollte Ergreifung der Offensive (gewonnen hat, wer die meisten effektiven Schläge schlägt), Defensive (**es muss eine Form von Blocken oder Ausweichen der Schläge erkennbar sein, ohne Defensive kann der Kampf nicht gewonnen werden**), sowie sauberes Schlagen, die Ringtaktik, Technik, Sportlichkeit und Kontrolle des Tempos beachtet werden.

F. Der Gebrauch von untersagten Schlägen, Hieben oder anderen verbotenen Techniken resultiert in einer Verwarnung oder einem Strafpunkt, der sofort nach dem Foul abgezogen wird. Ist keinerlei Defensive zu erkennen, wird der jeweilige Kämpfer ermahnt, verwarnt und nötigenfalls mit Punktabzug oder Disqualifikation bestraft.

G. Wiederholte Verwarnung für Fouls führt zu Punktabzug oder Disqualifikation.

H. Eine Wertung als Unentschieden soll basieren auf:

- Wenn kein Ergebnis in einem Kampf zustande kommt, nachdem das Zeitlimit erreicht ist, oder
- wenn die Überlegenheit oder Unterlegenheit eines der Kämpfer nicht aus dem Vergleich ihrer Handlungen, ihrer Geschicklichkeit, Techniken oder anderer Bedingungen ersichtlich ist.

I. Wenn einer der Teilnehmer den Kampf durch eine Verletzung nicht fortführen kann, soll der Kampf aufgrund der folgenden Konditionen gewertet werden:

- Ist der Grund der Verletzung nicht ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich, so soll der Verletzte zum Verlierer erklärt werden.
- Ist der Grund der Verletzung ein verbotener Schlag, Hieb oder Stich des Gegners, so soll dieser zum Verlierer erklärt werden.

J. Erlaubte Schläge und Hiebe:

- Zielgebiete der Schläge sind alle Gebiete des Körpers, mit Ausnahme des Unterleibs, Hals (Nacken, Genick), Knie oder Gebiete unterhalb der Knie.
- Schläge und Hiebe zu den Armen und zu den Händen sind erlaubt und gehen in die Wertung mit ein.

- Schläge auf den Rücken sind erlaubt, jedoch nur, wenn sich beide Kämpfer ansehen.
- Es werden nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende, sich wiederholende Schläge auf das gleiche Ziel gewertet.
- Es werden nicht mehr als zwei aufeinanderfolgende, identische Schläge zum selben Zielgebiet gewertet.

Technisches KO

- A. Wenn der Kampf abgebrochen wird, aufgrund der Einseitigkeit des Kampfes.
- B. Die Weigerung eines Teilnehmers, den Kampf fortzusetzen, oder die freiwillige Aufgabe eines Teilnehmers.
- C. Der Gegner wird 3 mal entwaffnet oder verliert 3 mal seinen Stock
- D. Wenn der Sekundant des Teilnehmers die Wettkampfzone während eines Kampfes betritt.
- E. Wenn einer der Kämpfer keine Form von Block oder Ausweichbewegungen zeigt, kann der Kampf abgebrochen werden.

Wichtig!

Als Entwaffnung zählt, wenn ein Teilnehmer seinen Stock an seinen Gegner verliert oder wenn ihm sein Stock aus der Hand geschlagen wird oder er ihn fallen lässt.

Die folgenden Handlungen sind verboten:

- A. Schlagen, wenn der Gegner am Boden oder bewusstlos ist, oder wenn der Gegner seine Aufgabe signalisiert
- B. Fäuste, Ellbogen, Knie, Tritte oder jegliche Art von Karate-Schlägen, keine Handabwehr zum Gesicht.
- C. Böswillige Gewalt oder übertriebene Härte.
- D. Absichtliches Verlassen der Wettkampfzone.
- E. Schlagen, während man den Stock des Gegners hält.
- F. Klammern oder ringen.
- G. Schläge gegen den Unterleib, den Hals, Knie und Gebiete unterhalb der Knie.
- H. Stiche.
- I. Mehr als zwei aufeinanderfolgende Schläge zu demselben Zielgebiet.
- J. Zweihändig geführte Schläge.
- K. Wirbelschläge

L. Richten der Kleidung, ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters.

M. Betreten der Wettkampfzone durch den Sekundanten.

N. Streiten/Diskutieren des Teilnehmers oder seines Sekundanten mit dem Schiedsrichter.

O. Jegliche Unsportlichkeit, die den Gegner, die Turnierverantwortlichen oder das Publikum in Verlegenheit bringt, oder jegliche andere Handlung, die schädlich für den Geist des Arnis/Escrima/Kali als Sport ist.

(Jede Situation, die nicht durch diese Regeln geklärt ist, wird von den Schiedsrichtern in Besprechung mit den Verantwortlichen des Turniers entschieden).

- Jeder Teilnehmer, der verbotene Handlungen vornimmt, kann bestraft werden durch Punktabzug in seiner Trefferkarte oder durch Disqualifikation.
- Jeder Teilnehmer, der 3 wiederholte Verstöße gegen die verbotenen Handlungen vornimmt, wird automatisch disqualifiziert.
- Jeder Teilnehmer, der aufgrund einer Disqualifikation wegen eines Fouls oder einer anderen verbotenen Handlung, die dem Geiste des Arnis/Escrima/Kali schadet, verliert, kann von der Teilnahme in zukünftigen Wettkämpfen oder ähnlichen Wettbewerben ausgeschlossen werden.

Doppelstock

Beim Doppelstock gelten die gleichen Regeln, wie beim Einzelstock, lediglich wird bei einer Entwaffnung der Kampf nicht unterbrochen, sondern der Kampf wird fortgeführt, bis:

- Es eine Unterbrechung im Bewegungsfluss gibt, d.h. beim Kampf ein Stock gegen zwei Stöcke muss es eine Unterbrechung im Bewegungsfluss desjenigen sein der zwei Stöcke hat **(der Entwaffnete kann keine Unterbrechung herbeiführen)**,
- die Runde vorüber ist, danach wird der Punkt für die Entwaffnung abgezogen, und die neue Runde wird erneut mit zwei Stöcken pro Kämpfer begonnen,
- der Entwaffnete innerhalb einer Runde auch den zweiten Stock verliert (TKO), oder
- einer der Kämpfer zum dritten Male entwaffnet wird.

(Entwaffnet der Kämpfer mit einem Stock seinerseits den anderen Kämpfer ohne den entwaffneten Stock zu verlieren, wird der Kampf fortgeführt, lediglich hat nun mehr der entwaffnende Kämpfer zwei Stöcke)

Die Kür(Anyo) oder Formlauf (Sayaw), der Vorführungs-Wettbewerb

Wettkampf und Ausrüstung

1. Die Wettkampfzone soll eben sein und aus jeglichem Material, die Abmessung der Wettkampfzone soll nicht weniger als 8 Meter und nicht mehr als 9 Meter betragen. Die Fläche soll quadratisch sein.
2. Die Teilnehmer dürfen jede Art von Trainingsuniform oder dezente Kostüme tragen oder was immer die Sayaw benötigen. Teilnehmer mit langen Haaren müssen ihr Haar so befestigen, dass es ihre Vorstellung nicht behindert.
3. Die Teilnehmer können entweder einen oder zwei Stöcke (Olisi) benutzen oder Schwert und Dolch (Espanda y Daga) oder ein philippinisches Langschwert oder Kurzsword (Kris, Kampilan, Pinuti, Barong, etc.)

Wettkampf und Kriterien

1. Die Vorführung darf zwei Minuten nicht überschreiten.
2. Der Wettkampf ist eine offene „Form“ mit den folgenden Kriterien:
 - a) Die Vorführung muss Grundbewegungen aus dem Arnis/Escrima/Kali beinhalten.
 - b) 80% der Bewegungen müssen den Stock (Olisi) hervorheben.
 - c) Die Fußbewegung soll am Anfangspunkt oder in unmittelbarer Nähe enden.
3. Beim Betreten der Wettkampfzone muss der Vorführende seinen Namen nennen, das Land, welches er vertritt, den Club und den vorzuführenden Stil.
4. Die Begrüßung (Yuko) muss vom Vorführenden vor und nach der Vorführung erkennbar ausgeführt werden.
5. Ein Teilnehmer darf die Matte erst verlassen, nachdem die Wertung bekannt gegeben wurde.

Bewertung der Vorführung:

1. Die Vorführung wird von einem Ausschuss von 5 Punktrichtern bewertet. Kein Richter darf in einem Wettbewerb richten, an dem sein Team teilnimmt.
2. Die Grundlage für die Bewertung der Kür (Sayaw) sind folgende Kriterien:
 - a. **ANMUT**
 - Handhabung der Olisi
 - Fußarbeit und Stellung
 - Gleichgewicht und Haltung
 - Körper und Handbewegung
 - b. **KRAFT**
 - Atmung (Inhalation und Exhalation)
 - Ausführung der Schläge, z.B. Winkel, Linien, Zonen
 - Dynamische Spannung
 - c. **AUSDRUCK**
 - Präzision der Bewegung, z.B. Beenden der Vorführung am Ausgangspunkt und der Ausnutzung der gesamten Fläche.
 - Uniform, Kostüm oder Stammestrachten oder Hilfsmittel, die in Verbindung stehen zum Arnis/Escrima/Kali

- Musik u. ä. kann verwendet werden, hier muss dann jedoch das Zusammenspielen von Mensch, Waffen und Musik mit bewertet werden.

Wichtig: Akrobatik, Gymnastik und Bewegungen, die keine Relevanz im Arnis/ Escrima/ Kali haben, gehen nicht in die Wertung mit ein.

Bewertungssystem:

1. Bewertet wird nach dem „5 bis 10-Punkte-System“. Die höchst Punktzahl ist die 10 und die niedrigste die 5. Die höchste und die niedrigste Punktzahl werden gestrichen, die verbleibenden Punkte addiert und durch 3 dividiert. Das Ergebnis ergibt die Wertung.
2. Kommt es in der Meisterschaft zu einem Unentschieden, muss der Teilnehmer erneut seine Sayaw vorführen.
3. Diejenigen Teilnehmer, die sich für die oberen 5 Plätze qualifizieren konnten, müssen die **gleiche** Sayaw nochmals vorführen.

Semikontakt Wettkampf – nach Regeln des AEK Berlin e.V.

Schutzausrüstung

Vorgeschrieben:

- Helm (Helme werden vom Veranstalter gestellt, die Teilnehmer können ihre eigene Ausrüstung verwenden, sofern diese von den Turnierverantwortlichen anerkannt wird)
- Tiefschutz

Empfohlen:

- Mundschutz
- Knieschützer
- Brustschutz für Frauen
- Evtl. Handschuhe

Stöcke

Es werden ausschließlich gepolsterte (Safety-) Stöcke verwendet, die vom Veranstalter gestellt werden.

Wettkampfregeeln

Ein Kampf geht über zwei Runden zu je einer Minute.

Sieger ist, wer zuerst zehn Punkte erzielt hat. Der Kampf ist damit beendet.

Hat nach dem Ende der zweiten Runde keiner der beiden Kämpfer zehn Punkte erzielt, so gewinnt der Kämpfer, der mehr Punkte erzielt hat.

Steht es nach dem Ende der zweiten Runde unentschieden, gibt es eine Verlängerungsrunde von einer Minute. Sieger ist, wer in der Verlängerungsrunde zuerst zwei Punkte erzielt hat. Der Kampf ist damit beendet.

Steht es nach dem Ende der Verlängerungsrunde immer noch oder schon wieder unentschieden, so wird in einer Entscheidungsrunde weiter gekämpft, bis ein Kämpfer einen Punkt erzielt. Dieser Kämpfer ist der Sieger. Der Kampf ist damit beendet.

Vor jeder weiteren Runde nach der ersten gibt es eine Pause von 30 Sekunden.

Verliert ein Kämpfer zum dritten Mal innerhalb eines Kampfes die Kontrolle über seinen Stock (durch Entwaffnung oder fallen lassen), so wird der Kampf sofort beendet und der andere Kämpfer zum Sieger erklärt (technisches K.O.)

Punkte

Ein Kämpfer erhält einen Punkt für jeden deutlichen Treffer, den er seinem Gegner durch einen regelgerechten und kontrollierten Schlag zufügt, ohne gleichzeitig selbst getroffen zu werden.

Ein Punkt wird einem Kämpfer erst nach Wertung durch die drei Ringrichter vom Hauptschiedsrichter gutgeschrieben.

Einem Kämpfer, der seinen Stock fallen lässt oder der entwaffnet wurde, wird vom Hauptschiedsrichter ein Punkt abgezogen.

Wertungen

Hat ein Ringrichter gesehen, dass einer der beiden Kämpfer einen Punkt erzielt hat, so zeigt er dies an, indem er mit ausgestrecktem Arm auf die Seite des Kämpfers (nicht auf den Kämpfer selbst!) zeigt, der den Punkt erzielt hat.

Ein Ringrichter zeigt eine Punktwertung an, sobald er sie gesehen hat. Dies dient ausschließlich der Aufmerksamkeit des Hauptschiedsrichters.

Sobald der Hauptschiedsrichter eine Punktwertung eines Ringrichters sieht oder wenn er selbst einen Treffer gesehen hat, unterbricht er den Kampf, richtet die Kämpfer aus und fordert die Ringrichter zur Wertung durch Handzeichen auf.

Handzeichen der Ringrichter:

- Ausgestreckter Arm zeigt auf die Seite eines Kämpfers: Dieser Kämpfer hat zuerst einen deutlichen Treffer erzielt und soll einen Punkt bekommen. Dabei zeigt nur der rechte Arm nach rechts und nur der linke Arm nach links.
- Beide Fäuste zeigen gegeneinander: Gleichzeitige Treffer beider Kämpfer, keine Wertung.
- Gekreuzte Unterarme: Keine Wertung möglich, da kein deutlicher Treffer erfolgt oder wegen verdeckter Sicht.

Nachdem der Hauptschiedsrichter die Ringrichter zur Wertung aufgefordert hat, zählt er die drei Stimmen aus (indem er die Wertungen für jeden Kämpfer addiert) und fügt seine eigene Wertung hinzu. Wenn in der Summe dieser vier Wertungen ein Kämpfer mit mindestens zwei Stimmen Vorsprung einen gültigen Treffer erzielt hat, so gibt der Hauptschiedsrichter eine Punktwertung für diesen Kämpfer bekannt und achtet darauf, dass der Punktestand auf der Anzeigetafel aktualisiert wird. Der Kampf geht weiter, sobald der Hauptschiedsrichter das Kommando gibt.

Wenn die Summe der drei Wertungen der Ringrichter plus die Wertung des Hauptschiedsrichters kein einheitliches Ergebnis liefert (mindestens zwei Wertungen mehr für einen Kämpfer), dann beschließt der Hauptschiedsrichter die Situation mit der Bekanntgabe: „Keine Wertung“. Der Kampf wird auf sein Kommando hin fortgesetzt.

Strafen für Regelverstöße durch Kämpfer

Der Hauptschiedsrichter hat die Aufgabe, jegliche Regelverstöße oder unangemessene Handlungen eines Kämpfers sofort zu sanktionieren. Das gilt auch für „übertriebene Härte“ eines Kämpfers. Der Hauptschiedsrichter sollte dies zunächst durch Verwarnungen und Punktabzug tun, darf aber in besonders schweren Fällen auch sofort zur Disqualifikation eines Kämpfers schreiten, muss seine Entscheidung dann jedoch gegenüber der Turnierleitung rechtfertigen.

Anmeldeformular

Ich nehme an der Deutschen Meisterschaft am 13. Oktober 2007 teil.

Vorname: _____

Nachname: _____

Ort: _____

Telefon: _____

Email: _____

Ich nehme in folgenden Disziplinen teil:

<input type="checkbox"/>	Vollkontakt Einzelstock
<input type="checkbox"/>	Vollkontakt Doppelstock
<input type="checkbox"/>	Formen/ Sayaw- traditionell
<input type="checkbox"/>	Formen/ Sayaw- freie
<input type="checkbox"/>	Semikontakt
<input type="checkbox"/>	Schiedsrichter (WEKAF)

Bitte ankreuzen!

Mein ungefähres Gewicht beträgt: _____ kg

Bitte das Anmeldeformular ausdrucken und ausfüllen, entweder als Fax, Email oder Postsendung zu folgender Nummer/Adresse senden!

Fax : 030/492 42 96

Email: dm2007(ät)wekaf-germany.com

Adresse: Stefan Jerzenbek
Reginhardstr. 9
13409 Berlin

Praktizierende Schiedsrichter (WEKAF) erhalten einen Rabatt von 5 €.

Je nach Anzahl der Teilnehmer können die Gewichtsklassen zusammengelegt werden!
Die entgeltigen Gewichtsklassen werden nach dem letzten Wiegen bekannt gegeben!

Teilnahme am Turnier erfolgt auf eigene Gefahr! Der AEK Berlin e.V. übernimmt keine Haftung bei Unfällen, körperlichen und sächlichen Schäden jeder Art!

Ich habe die Teilnahmebedingungen zur Kenntnis genommen und bin damit einverstanden!

Datum: _____

Unterschrift: _____