

# Profi Regelwerk – Integra FC

- §1 Gewichtsklassen
- §2 Bandagen
- §3 Zahnschutz
- §4 Weitere Schützausrüstung
- §5 Handschuhe
- §6 Kleidung
- §7 Erscheinungsbild
- §8 Rundenlänge
- §9 Stoppen des Wettkampfes
- §10 Judging (Punktentscheidung der 3 Punktrichter)
- §11 Fouls (Regelverstöße)
- §12 Prozedur bei einem Foul / Tiefschlag
- §13 Ergebnisse
- §14 Protest
- §15 Arztcheck und Bluttest
- §16 Kleidungs Vorschrift
- §17 Anforderungen an den Ring / die Wettkampffläche

## §1 Gewichtsklassen

1. Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

- bis 125 Pounds (56,7kg) Flyweight
- bis 135 Pounds (61,2kg) Bantamweight
- bis 145 Pounds (65,8kg) Featherweight
- bis 155 Pounds (70,3kg) Lightweight
- bis 170 Pounds (77,1kg) Welterweight
- bis 185 Pounds (83,9kg) Middleweight
- bis 205 Pounds (93kg) Light heavyweight
- bis 265 Pounds (120,2kg) Heavyweight
- über 265 Pounds (120,2kg) Super heavyweight

2. Die Toleranzgrenze beim Wiegen ist 1 Pound (0,5kg). Bei Titelkämpfen gibt es keine Toleranzgrenze.

3. Integra FC kann nach Absprache mit beiden Kontrahenten Wettkämpfe auch mit anderen Gewichtslimits genehmigen (Catchweight bouts).

## §2 Bandagen

1. Mull maximal 15 Yards (13,7 Meter)

Tape (medizinisches Klebeband) maximal 10 Feet (3 Meter) Länge, 1 Inch (2,5cm) Breite

2. Das Tape muss direkt auf die Handgelenke gewickelt werden und darf den Handrücken zwei Mal kreuzen und zum Schutz bis über die Knöchel gehen.

3. Die Bandagen müssen gleichmäßig über Hand verteilt sein.

4. Beim Anlegen der Bandagen muss ein Offizieller (Kampfrichter, Funktionär) anwesend sein. Außerdem kann der Betreuer oder Manager des Gegners anwesend sein.

5. Die Handschuhe dürfen nicht angezogen werden, bevor die Offiziellen die Bandagen freigegeben haben.

## §3 Zahnschutz

1. Alle Wettkämpfer müssen einen Zahnschutz tragen. Dieser muss gut sitzen und vom Ringarzt anerkannt sein.

2. Eine Runde kann nicht ohne Zahnschutz starten.

3. Wenn ein Zahnschutz während des Wettkampfes unabsichtlich aus dem Mund fällt, muss der Referee einen günstigen Moment abwarten, eine Auszeit ansagen („Time“), den Zahnschutz reinigen und wieder einsetzen.

## §4 Weitere Schützausrüstung

1. Männliche Wettkämpfer müssen einen Tiefschutz tragen. Dieser kann selbst gewählt werden, muss aber von den Offiziellen genehmigt sein.

2. Weibliche Wettkämpfer dürfen keinen Tiefschutz tragen.

3. Weibliche Wettkämpfer dürfen einen Brustschutz tragen. Dieser kann selbst gewählt werden, muss aber von den Offiziellen genehmigt sein.

## §5 Handschuhe

Die Handschuhe werden von Integra FC gestellt. Beide Kämpfer müssen gleiche Handschuhe tragen.

Lediglich die Farbe der Handschuhe kann zur besseren Unterscheidung der Wettkämpfer unterschiedlich sein.

## **§6 Kleidung**

1. Die Wettkämpfer müssen entsprechende Hosen tragen: MMA Hosen (Board Shorts), Tight Shorts (Vale Tudo Shorts), Kickboxing Shorts oder andere kurze Hosen ohne Taschen, Reißverschlüsse oder Metallapplikationen.
2. Gis oder Shirts sind nicht erlaubt. Frauen müssen jedoch ein eng anliegendes Oberteil mit kurzen Armen (maximal bis Mitte Oberarm) tragen.
3. Schuhe und jedwedes Polster an den Füßen sind verboten.

## **§7 Erscheinungsbild**

1. Wettkämpfer müssen eine saubere und gepflegte Erscheinung haben. Dazu gehören auch kurze Finger- und Zehennägel und das Vermeiden von starkem Körpergeruch!
2. Öle, Vaseline oder andere Substanzen dürfen weder auf den Körper noch auf das Gesicht aufgetragen werden.
3. Haare oder Bart dürfen keine Gefahr oder Störung des Wettkampfablaufes darstellen.
4. Kein Schmuck, Piercings oder andere Accessoires.

## **§8 Rundenlänge**

1. Nicht-Titelkämpfe sind 3 Runden zu je 5 Minuten mit einer Minute Pause.
2. Titelkämpfe sind 5 Runden zu je 5 Minuten mit einer Minute Pause.

## **9 Stoppen des Wettkampfes**

1. Nur der Referee (Ringrichter) kann den Wettkampf abbrechen. Der Referee kann für seine Entscheidung die Meinung des Ringarztes oder der Offiziellen heranziehen.
2. Bis zum Ende des Wettkampfes dürfen außer in den Pausen nur der Referee und der Ringarzt die Wettkampffläche betreten.

## **§10 Judging (Punktentscheidung der 3 Punktrichter)**

1. Es gibt bei jedem Wettkampf 3 Judges (Punktrichter), die an verschiedenen Stellen an der Wettkampffläche positioniert sind. Der Referee darf nicht einer der Judges sein.
  2. Es wird nach dem 10-Punkte-System gewertet. Der Gewinner einer Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9 Punkte oder weniger, außer bei dem seltenen Fall einer ausgeglichenen Runde, die 10-10 gewertet wird.
  3. Gewertet werden effektive Schlagtechniken, effektives Grappling, effektive Aggressivität und Kontrolle des Wettkampfes / der Wettkampffläche. Effektive Schlagtechniken, Takedowns und effektives Grappling fließen dabei gleichwertig in die Wertung ein. Festgelegt wird dies auf einer Gleitskala. Wenn eine Runde mehr von Schlagtechniken beeinflusst wird, werden diese mehr gewichtet und umgekehrt, wenn eine Runde mehr vom Grappling beeinflusst wird, wird diese mehr gewichtet.
- Kontrolle des Wettkampfes / der Wettkampffläche ist ein sekundäres Kriterium, was herangezogen wird, wenn effektive Schlagtechniken und effektives Grappling ausgeglichen sind.
- Effektive Aggressivität wird höher gewichtet als Kontrolle des Wettkampfes / der Wettkampffläche.

Definitionen:

**Effektive Schlagtechniken**

Auswirkung und Anzahl von Schlagtechniken, die den Gegner treffen. Starke Schlagtechniken, die eine sichtbare Auswirkung auf den Gegner haben, werden mehr gewichtet, als die Anzahl von Schlagtechniken. Ein angeschlagener Wettkämpfer, Taumeln, eine Platzwunde, eine Schwellung, ein Wettkämpfer, der nach einem Treffer Schmerzen zeigt, sind Anzeichen für einen starken Treffer. Angesammelte Auswirkungen von Schlagtechniken werden auch mit gewichtet.

Wenn kein Wettkämpfer ein Vorteil bei den Auswirkungen der Schläge erzielt, zählt die Anzahl der gelandeten Schläge.

**Effektives Grappling**

Takedowns und Submissionversuche.

Beispiele: Takedown aus dem Stand in den Mount, Passieren der Guard in eine dominante Position, aktives Angreifen aus der Guard.

Submissionversuche, die den Gegner beinahe zur Aufgabe zwingen oder hohe Anstrengungen verursachen die angesetzte Technik zu verhindern, werden hoch gewertet. Takedowns mit folgender Kontrolle und Takedowns, die einen starken Aufprall haben, werden höher gewertet, als ein Takedown mit schwachem Aufprall oder keiner nachfolgenden Kontrolle am Boden.

**Effektive Aggressivität**

Landen von Techniken beim Vorwärtsgang oder attackieren aus der Guard mit zwingenden Submissionversuchen.

Kontrolle des Wettkampfes / der Wettkampffläche.

Bestimmen des Tempos, des Ortes und der Position des Wettkampfes.

#### 4. Punktevergabe

10-10

Beide Wettkämpfer kämpfen ausgeglichen und keiner der beiden zeigt auch nur ein wenig Überlegenheit gegenüber dem anderen. Diese Punkte sollten nur sehr selten vergeben werden.

10-9

Ein Wettkämpfer gewinnt die Runde mit leichter Überlegenheit, durch die größere Anzahl von Treffern, effektivem Grappling und anderen legalen Techniken.

10-8

Ein Wettkämpfer gewinnt die Runde mit großer Überlegenheit, durch effektive Schlagtechniken und effektives Grappling, mit großer Auswirkung auf den Gegner.

10-7

Totale Dominanz eines Wettkämpfers, der seinen Gegner die ganze Runde dadurch in Gefahr bringt. Ein Abbruch den Referees steht die ganze Zeit kurz bevor. Diese Punkte sollten nur sehr selten vergeben werden.

### §11 Fouls (Regelverstöße)

Die folgenden Aktionen zählen als Fouls und müssen vom Referee bestraft (mindestens Verwarnt) werden:

1. Kopfstöße
2. Augenstechen
3. Beißen
4. Spucken
5. Haare ziehen
6. Fish Hooking
7. Tiefschläge
8. Finger in jedwede Körperöffnung oder Cuts stecken
9. Hebeln kleiner Gelenke
10. Schläge nach unten mit der Spitze des Ellenbogens
11. Schläge zur Wirbelsäule oder zum Hinterkopf
12. Hackentritte zur Niere
13. Schlagtechniken zum Kehlkopf (auch das Greifen der Luftröhre)
14. Kratzen, Kneifen, Haut verdrehen
15. Greifen des Schlüsselbeins
16. Treten zum Kopf eines am Boden liegenden Gegners
17. Kniestöße zum Kopf eines am Boden liegenden Gegners
18. Stampftritte zu einem am Boden liegenden Gegner
19. Greifen der Seile oder des Zaunes
20. Greifen der Shorts oder Handschuhe des Gegners
21. Schimpfwörter innerhalb der Wettkampffläche
22. Unsportliches Verhalten, das den Gegner verletzt
23. Attackieren während der Pause
24. Attackieren des Gegners, wenn er unter dem Schutz des Referees steht
25. Attackieren des Gegner, nachdem der Gong fürs Rundenende ertönt ist
26. Passivität, Vermeiden von Kontakt mit dem Gegner, absichtlich oder andauerndes Verlieren des Zahnschutzes oder Vortäuschen einer Verletzung
27. Absichtliches Werfen des Gegners außerhalb der Wettkampffläche
28. Missachten der Anweisungen des Referees
29. Spiking des Gegners auf Nacken oder Kopf
30. Stören des Kampfgeschehens durch die Betreuer
31. Auftragen von fremder Substanz auf Haar oder Körper, um sich einen Vorteil zu verschaffen

Der Referee entscheidet über eine Disqualifikation, nach einer beliebigen Kombination von Fouls oder auch nach einem einzelnen schweren oder absichtlichen Foul.

Fouls können auch zu einem Punkteabzug führen. Der Scorekeeper (Anschreiber, der die Punkte aller 3 Judges aufschreibt) und nicht die Judges sind für das Zusammenrechnen der Punkte und Punkteabzüge verantwortlich.

Nur der Referee kann ein Foul ansagen. Wenn der Referee kein Foul anzeigt, dürfen die Judges nicht selbst eine Entscheidung treffen und bei der Bewertung der Runden mit einfließen lassen.

### §12a Prozedur bei einem Foul

- Pause („Time“) vom Referee.
- Der Referee schickt den foulenden Wettkämpfer in die neutrale Ecke.
- Der Referee untersucht den gefoulten Wettkämpfer.
- Der Referee sagt dem foulenden Wettkämpfer das Foul an, zieht ggf. Punkt(e) ab, benachrichtigt die Betreuer und den Scorekeeper, ob es ein absichtliches oder unabsichtliches Foul war und ob es einen Punkteabzug gibt.

§12b Prozedur bei einem Foul, wenn der foulender Wettkämpfer sich in der Bodenlage befindet und der gefoulte Wettkämpfer nicht verletzt ist

- Der Wettkampf läuft weiter.
- Der Referee unterrichtet den foulenden Wettkämpfer über das Foul.
- Wenn die Runde vorbei ist, informiert der Referee den Scorekeeper und die Betreuer.

§12c Prozedur bei einem Tiefschlag

- Ein Wettkämpfer, der einen Tiefschlag erlitten hat, kann sich bis zu 5 Minuten erholen, solange er nach der Ansicht der Ringarzes weitermachen kann.
- Wenn der Wettkämpfer vor Ablauf der 5 Minuten schon weiterkämpfen will, sollte der Referee den Wettkampf wieder sobald wie möglich starten.
- Wenn die 5 Minuten überschritten werden, muss der Wettkampf enden (siehe nächster Absatz).

§12d Weitere Prozedur bei Fouls (außer einem Tiefschlag)

- Bei einem unabsichtlichen Foul muss der Referee bestimmen, ob der gefoulte Wettkämpfer weitermachen kann oder nicht.

Wenn seine Chancen zu gewinnen vom Foul nicht sehr beeinflusst sind und das Foul kein starker Kopftreffer war, startet der Referee den Wettkampf wieder nach einer Pause nicht länger als 5 Minuten.

Direkt nach dem Trennen der Wettkämpfer teilt der Referee mit, dass es sich um ein unabsichtliches Foul handelt.

- Wenn ein Wettkämpfer gefoult wurde und der Referee stuft das Foul als absichtlich ein, wird der Wettkampf unterbrochen und der Referee sagt ein Time Out an.

Der Referee kann den gefoulten Wettkämpfer vom Ringarzt untersuchen lassen, ob dieser weiterkämpfen kann. Der Ringarzt hat für seine Entscheidung maximal 5 Minuten. Stellt der Ringarzt fest, dass der Wettkämpfer weiterkämpfen kann, wird der Wettkampf unmittelbar fortgesetzt. Im Gegensatz zu der Regel bei einem Tiefschlag kann sich der Wettkämpfer hier nicht bis zu 5 Minuten Zeit nehmen.

- Wenn dem Ringarzt, die 5 Minuten nicht reichen, kann der Wettkampf bei Überschreiten dieser Marke nicht fortgesetzt werden.

§12e Verletzungen durch legale Treffer oder Fouls

- Wenn durch eine Verletzung, die durch eine legale Technik verursacht wurde, der Wettkampf nicht fortgesetzt werden kann, verliert der verletzte Wettkämpfer durch TKO.
  - Wenn durch eine Verletzung, die durch ein absichtliches Foul (vom Referee entschieden) verursacht wurde, der Wettkampf nicht fortgesetzt werden kann, verliert der Wettkämpfer, der das Foul begangen hat durch Disqualifikation.
  - Wenn nach einer Verletzung, die durch ein absichtliches Foul (vom Referee entschieden) verursacht wurde, der Wettkampf trotzdem fortgesetzt werden kann, informiert der Referee den Scorekeeper automatisch 2 Punkte abzuziehen.
  - Wenn nach einer Verletzung, die durch ein absichtliches Foul (vom Referee entschieden) verursacht wurde, der Wettkampf trotzdem fortgesetzt werden kann, aber zu einem späteren Zeitpunkt im Wettkampfverlauf der gefoulte Wettkämpfer aufgrund dieser Verletzung nicht weiterkämpfen kann, gewinnt der gefoulte Wettkämpfer, wenn er zu diesem Zeitpunkt bei den Judges vorne liegt (Technical decision). Wenn er gleichauf oder hinten liegt, endet der Wettkampf unentschieden (Technical draw).
  - Falls sich ein Wettkämpfer bei dem Versuch seinen Gegner zu foulern verletzt, wird diese Verletzung wie eine durch eine legale Technik verursachte Verletzung behandelt.
  - Wenn durch eine Verletzung durch ein Foul der Wettkampf nicht fortgesetzt werden kann, aber der Referee das Foul als unabsichtliches Foul einstuft, endet der Wettkampf als No Contest, wenn er gestoppt werden muss, bevor die zweite Runde vorbei ist (bei einem 3-Runden-Wettkampf), bzw. bevor die dritte Runde vorbei ist (bei einem 5-Runden-Wettkampf).
- Wenn die Mehrzahl der Runden schon vorbei sind, endet der Wettkampf in einer Technical Decision (der Wettkämpfer, der nach Punkten vorne liegt gewinnt).  
Angefangene Runden werden genau wie die schon fertigen Runden gewertet.

### §13 Ergebnisse

1. Submission (Aufgabe)

- Physisches Tap out (Abklopfen)
- Verbales Tap out (der Wettkämpfer sagt, dass er aufgibt oder gibt anders verbal zu erkennen, dass er aufgibt). Schreien oder sonstige Laute wenn der Kämpfer sich in einem Aufgabegriff befindet gelten als verbales Tap!

2. Knockout

- Wenn der Referee den Wettkampf stoppt: TKO
- Wenn eine Verletzung verursacht durch eine legale Technik schlimm genug ist, dass der Wettkampf gestoppt werden muss: TKO
- Wenn ein Wettkämpfer aufgrund von Auswirkungen einer Schlagtechnik ohnmächtig wird: KO

3. Decision (Punkteentscheidung)

- a) Unanimous decision (einstimmige Entscheidung): Alle Judges werten den Wettkampf für den gleichen Wettkämpfer.
- b) Split Decision (geteilte Entscheidung): Zwei Judges werten für den einen Wettkämpfer, der dritte Judge wertet für den anderen Wettkämpfer.

- c) Majority decision (mehrheitliche Entscheidung): Zwei Judges werten für den einen Wettkämpfer, der dritte Judge wertet unentschieden.
- 4. Draw (unentschieden):
  - a) Unanimous draw (einheitliches Unentschieden): Alle Judges werten unentschieden.
  - b) Majority draw (mehrheitliches Unentschieden): Zwei Judges werten unentschieden.
  - c) Split draw (geteiltes Unentschieden): Alle Judges werten unterschiedlich.
- 5. Disqualification (Disqualifikation)
- 6. Forfeit (nicht Antreten)
- 7. Technical Draw (technisches Unentschieden):
  - a) Doppel-KO
  - b) Nach einem Foul läuft der Wettkampf weiter, muss aber später abgebrochen werden und der gefoulte Wettkämpfer ist gleich oder unterlegen in der Wertung.
  - c) unvorhergesehene, äußere Umstände
- 8. Technical Decision (technische Entscheidung):
  - 1. unabsichtliches Foul
  - 2. unvorhergesehene, äußere Umstände
  - 3. nach einem Foul läuft der Wettkampf weiter, muss aber später abgebrochen werden und der gefoulte Wettkämpfer ist vorne in der Wertung
- 9. No contest / No decision (keine Entscheidung)

#### **§ 14 Protest**

Ein Protest ist immer in schriftlicher Form bei der Geschäftsleitung von Integra FC innerhalb von sieben Tagen einzureichen. Bevor die Bearbeitung beginnt, muss die Protestgebühr von 100,- Euro auf dem Veranstalterskonto gutgeschrieben worden sein.

#### **§15 Arztcheck und Bluttest**

Alle Kämpfer brauchen einen Bluttest (HIV, Hepatitis B und C). Dieser muss schriftlich und im Original vorliegen (nicht elektronisch) und darf nicht älter als ein Jahr sein.

- 2. Weibliche Kämpfer müssen außerdem nach der Waage einen Schwangerschaftstest machen.
- 3. Vor und nach jedem Kampf findet ein Arztcheck statt.

#### **§16 Kleidungs Vorschrift**

- 1. Jedwedes Tape (außer das der Handbandagen) ist verboten.
- 2. Hosen dürfen keine rutschhemmenden Stellen haben.
- 3. Knie-, Ellebogenpads, Fussbandagen etc. sind vor dem Kampf zu entfernen!
- 4. Hosen und Unterhosen dürfen die Knie nicht bedecken.
- 5. Frauen müssen ein enges Oberteil tragen, welches auch unter hoher sportlicher Belastung die Brust sicher bedeckt, dessen Ärmel aber nicht über die Mitte des Bizepses gehen.

#### **§17 Anforderungen an den Ring / die Wettkampffläche**

Alle Maße in Bezug auf den Ring und die Wettkampffläche und alle Informationen sind direkt aus den Unified Rules übernommen.