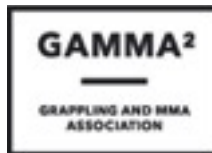




# Regelwerk MMA

Dieses Regelwerk unterliegt dem Copyright und darf nur in Absprache mit dem GAMMA² e.V. verwendet werden.



---

## **§ 1 EINLEITUNG**

Das Regelwerk des MMA orientiert sich an den Unified Rules of MMA (URMMA), eingeführt vom New Jersey State Athletic Control Board 2001 und übernommen von der Association of Boxing Comissions 2009. Bei dem Regelwerk handelt es sich um Vorgaben und Verbote mit dem Zweck einen sportlichen Wettkampf unter größtmöglichem Schutz der Gesundheit des Sportlers durchzuführen. Die Aufsicht über diese Wettkämpfe obliegt einem von der GAMMA<sup>2</sup> bestalten Kampfgericht. Die von den URMMA abweichenden Regelungen oder Ergänzungen sind im Anschluss aufgeführt.

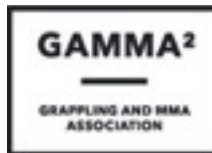
## **§ 2 GEWICHTSKLASSEN**

### **Herren**

Bantamgewicht	- 61,00 kg
Federgewicht	- 66,00 kg
Leichtgewicht	- 70,00 kg
Weltergewicht	- 77,00 kg
Mittelgewicht	- 84,00 kg
Halbschwergewicht	- 93,00 kg
Schwergewicht	- 120,00 kg
Superschwergewicht	+ 120,00 kg

### **Damen**

Atomgewicht	- 47,00 kg
Strohgewicht	- 52,00 kg
Fliegengewicht	- 57,00 kg



---

Bantamgewicht	- 61,00 kg
Federgewicht	- 66,00 kg
Leichtgewicht	- 70,00 kg
Weltergewicht	- 77,00 kg
Mittelgewicht	- 84,00 kg
Offene Gewichtsklasse	+ 120,00 kg

### **§ 3 FORMALE RAHMENBEDINGUNGEN**

Die Rahmenbedingungen zur Durchführung von Kämpfen nach dem Pro-MMA-Regelwerk der GAMMA<sup>2</sup> umfassen grundsätzliche Voraussetzungen bezgl. Veranstalterpflichten und Kämpfereignung. Diese sind im folgenden dargestellt:

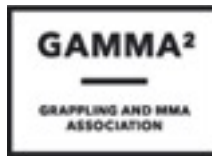
#### **Zulassungsvoraussetzungen für die Veranstaltung**

Der Veranstalter einer von der GAMMA<sup>2</sup> lizenzierten Veranstaltung zeichnet für die Zulassungsvoraussetzungen verantwortlich, die der Verband einfordert. Sie dienen dem Schutz aller Beteiligten und der Kämpfer insbesondere. Bei Nichteinhaltung der Vorgaben hat der Supervisor der GAMMA<sup>2</sup> das Recht und die Pflicht, die Lizenzierung der Veranstaltung zu verweigern.

#### **Die Kampffläche**

Die Kämpfe haben grundsätzlich in einem **Oktagon** mit einem Durchmesser von nicht weniger als 6 Metern und einer Höhe von nicht weniger als 180 cm stattzufinden oder einen Ring mit einer Kampffläche von mindestens 5,90 m Seitenlänge und einer mindestens 4seiligen Bespannung. Der Schutz der Kämpfer muss optimal gewährleistet sein.

Der Boden muss mit einem dämpfungsaktiven Material von nicht weniger als 3cm Dicke bedeckt sein dergestalt, dass er die gesamte Kampffläche bedeckt. Eine Überplanung des Bodens ist statthaft, solange diese glatt und rutschfest ist. Sämtliche tragenden Teile des Oktagons/ Rings, die den Kampfbereich



begrenzen, haben aus belastungsfähigem Metall zu bestehen und müssen mit einer Polsterung von mindestens der Dicke des Bodens versehen sein.

Das Oktagon/ Ring muss über einen, im Idealfall zwei Zugänge verfügen, welche durch Stufen zu erreichen sind. Diese Zugänge sind für notfallmedizinisches Personal während des Kampfes freizuhalten. Die Felder des Oktagons/ Seiten des Rings müssen gegen Durchbruch eines oder beider Kämpfer gesichert sein. Die Befestigung der Felder/ Seiten darf für den Kämpfer keine Gefahrenquelle darstellen und muss entsprechend gesichert und im Idealfall gepolstert sein.

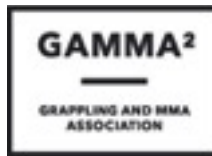
Das Oktagon/ der Ring wird durch einen Vertreter des Kampfgerichtes auf seine Eignung überprüft und für die Dauer der Veranstaltung bestätigt.

### **Medizinische Versorgung**

Der Veranstalter zeichnet weiterhin für die Bereitstellung **medizinischen Personals, medizinischer Informationen, Einrichtungen und Ausrüstung** verantwortlich. Zwingend vorgeschrieben ist die Anwesenheit von einem Ringarzt mit geeigneter medizinischer Ausbildung, zwei Rettungssanitätern, die Verfügbarkeit einer Trage, notfallmedizinischer Ausrüstung sowie eines Rettungswagens. Während des Kampfes ist die Anwesenheit des Arztes sowie eines Rettungssanitäters obligatorisch.

Sollte der Ringarzt mit einer Nachbehandlung eines Kämpfers beschäftigt sein, so gilt er, unabhängig von der tatsächlichen Entfernung vom Oktagon, als am Wettkampfgeschehen nicht anwesend, und die Kämpfe dürfen nicht fortgesetzt werden. Gleiches gilt für den Rettungswagen für den Fall, dass ein Kämpfer vom Veranstaltungsort verbracht werden muss. Dem Veranstalter steht es frei, für solche Eventualitäten weiteres Fachpersonal oder Material zur Verfügung zu stellen. Sollte eine Untersuchung oder Behandlung eines Kämpfers notwendig werden, trägt das medizinische Personal Einweghandschuhe.

### **Materielle Sicherstellung**



---

Der Veranstalter hat das Sekundanten-Team für den Kampf mit einem Ringhocker und einem Eimer auszurüsten sowie klares Wasser in einer Plastikflasche in ausreichendem Umfang zur Verfügung zu stellen.



---

## **Kampfinformationen**

Die Bedingungen eines Kampfes im Pro- oder Semiprobereich- bezüglich Rundenzahl, Regelwerk und Gewichtsklasse müssen im Vorfeld von allen Parteien zur Kenntnis genommen werden. Einzige Ausnahme davon bilden Verschärfungen des Regelwerkes bezüglich zugelassener Techniken, wenn es sich um einen Anfängerkampf handelt.

Das offizielle Wiegen findet ausschließlich am Wettkampftag statt. Die GAMMA² gestattet ein Übergewicht von maximal 300g.

Zum Matchmaking müssen alle Kämpfe in Vollkontaktsportarten nach Sieg, Niederlage und unentschieden benannt werden, wobei eine Aufschlüsselung nicht notwendig ist.

Der Kämpfer erklärt ehrenwörtlich seinen aktuellen Kampfrekord MMA. Bewusste Täuschungen oder auch nur Täuschungsversuche werden mit einer Sperre vom Kampf geahndet. Der Veranstalter stellt die sachdienlichen Informationen der Kämpfer nach bestem Wissen und Gewissen zur Verfügung. Sämtliche den Kampf betreffenden Informationen müssen beim Rules-Meeting benannt werden, den Kämpfer betreffende Informationen (Gewicht, Rekord, vertretendes Team) müssen auf Verlangen des Sekundanten ebenfalls bestätigt werden.

## **Kampfzeit**

Jeder Kampf findet in Runden à 5 min statt. Die Anzahl der Runden variiert in Absprache mit dem gegnerischen Team, dem Kampfgericht und dem Veranstalter zwischen 2 und 3 Runden. Meisterschaftskämpfe dauern 5x5 min.

Bei der Festsetzung der Rundenanzahl ist dem Erfahrungsstand der Kämpfer Rechnung zu tragen.



---

## **Zulassungsvoraussetzungen für den Kämpfer**

Eine Mitgliedschaft bei der GAMMA<sup>2</sup> ist keine Voraussetzung für eine Teilnahme an einer wie auch immer gearteten Veranstaltung des Verbandes. Für den Start eines Sportlers bei einer durch die GAMMA<sup>2</sup> überwachten Veranstaltung gibt es jedoch Zulassungsbeschränkungen.

Voraussetzung für den Start bei einer professionellen oder semiprofessionellen Veranstaltung ist das vollendete 18. Lebensjahr. Dies ist auf Verlangen des Kampfgerichts durch ein gültiges behördliches Lichtbilddokument nachzuweisen. Darüber hinaus muss der Sportler wettkampfgesund sein, das heißt, er darf keine Gebrechen oder Krankheiten haben, welche die eigene oder die Gesundheit seines Gegners gefährden. Im gleichen Sinne muss seine Gesundheit ausreichend widerstandsfähig sein, um die zusätzlichen Belastungen eines Wettkampfes unbeschadet zu überstehen. Das Verheimlichen von Verletzungen, Gebrechen, Schwangerschaft oder infektiösen Krankheiten geht mit der Sperre vom aktuellen Kampf einher und kann mit einer Sperre unbestimmter Dauer geahndet werden.

Im Einzelnen müssen folgende Zulassungsvoraussetzungen erfüllt sein:

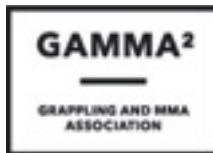
### **Persönliche Voraussetzungen**

Der Kämpfer sollte die Regeln der persönlichen Hygiene berücksichtigen, Finger und Zehennägel kurz geschnitten tragen und in sauberer Kampfkleidung erscheinen. Das Tragen von Schmuck ist selbstverständlich verboten.

Während des Kampfes ist darauf zu achten, dass nach der Behandlung des Kämpfers in der Ecke keine überschüssigen Fette auf dem Körper des Kämpfers zu finden sind und er grundsätzlich trocken ist.

---

### **Medizinische Voraussetzungen**



---

Der Kämpfer muss sich halbjährlich einer Untersuchung seiner Wettkampftauglichkeit unterziehen und das Ergebnis dieser Untersuchung vorlegen können.

Darüber hinaus muss der Kämpfer alle medizinischen Untersuchungen und deren Ergebnisse nachweisen, die von den Verantwortlichen der GAMMA<sup>2</sup> abverlangt werden.

Der Kämpfer muss sich einer Untersuchung durch den Ringarzt unmittelbar vor Beginn des Wettkampfes stellen. Der Arzt hat einen Negativ-Nachweis bezüglich Krankheit, Verletzung und Doping zu attestieren. Ist dies nicht der Fall, so erhält der betreffende Kämpfer keine Starterlaubnis.

Der Supervisor kann eine Untersuchung durch den Ringarzt nach dem Kampf anordnen. Im Falle einer Verweigerung dieser Untersuchung durch den Kämpfer oder dessen Betreuer kann eine Urteilsrevision die Folge sein und der Kämpfer für eine unbestimmte Zeit gesperrt werden. Diese Revision wird von einer Kommission des Kampfgerichtes durchgeführt.

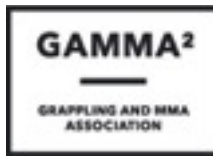
### **Die Kampfbekleidung**

Die Kämpfer tragen Kampfhosen, die über dem Knie enden. Weder Taschen noch Metallteile sind zulässig. Das Tragen von kurzärmeligen Rashguards ist zulässig und bei weiblichen Kämpfern vorgeschrieben. Weitere oder davon abweichende Kleidung bedarf der Zustimmung des Kampfgerichtes.

### **Die Schutzausrüstung**

Die Schutzausrüstung der Kämpfer muss neu oder neuwertig, gleichwertig, im Idealfall und zwingend bei Meisterschaftskämpfen identisch sein. Sie besteht aus einem Mundschutz, Open Hands, Boxbandagen und einem handelsüblichen Tiefschutz. Bei den Damen ist der Tiefschutz optional.





Die Boxbandagen dürfen die Maße 4cm Breite und 600 cm Länge nicht überschreiten. Sie können mit Stofftape oder Klebeband von nicht mehr als 150 cm Länge befestigt werden. Die Bandagen sind nicht vorgeschrieben.

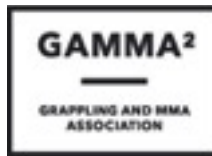
Es sind gebrauchstüchtige MMA Open Hands von 4oz, im Falle eines Anfängerkampfes auch 6oz, zwingend vorgeschrieben. Im Falle vom Veranstalter gestellter, aber nicht passender Open Hands, kann der Kämpfer eigene Ausrüstung benutzen, wenn diese vom Kampfgericht und der gegnerischen Partei zugelassen werden und den oben genannten Anforderungen entsprechen. Das Taping eines Kämpfers darf von einem Sekundanten der Gegenpartei schweigend überwacht werden.



---

## **§ 4 VERBOTENE HANDLUNGEN**

1. Kopfstöße
2. Fingerstiche
3. Beißen
4. Haare ziehen
5. „Fishhooking“
6. Tiefschläge
7. Einführen der Finger in Körperöffnungen
8. Hebel/Griffe an den „kleinen“ Gelenken
9. Treffer am Hinterkopf oder der Wirbelsäule
10. Abwärts gerichtete Schläge mit der Spitze des Ellenbogens
11. Schläge zum Hals oder Greifen der Luftröhre
12. Bewegungen mit gestreckten Fingern in Richtung Gesicht des Gegners
13. Kratzen/Kneifen
14. Tritte zum Kopf eines am Boden liegenden Gegners
15. Knieattacken zum Kopf eines am Boden liegenden Gegners
16. Stampftritte
17. Werfen des Gegners auf Kopf oder Nacken
18. Werfen des Gegners aus dem Oktagon
19. Festhalten der Hose oder der Handschuhe des Gegners
20. Anspucken des Gegners
21. Unsportliche Vorgehensweisen, die Verletzungen zur Folge haben
22. Halten an den Seilen oder am Zaun
23. Beleidigungen innerhalb des Oktagons/ Ringes
24. Angreifen des Gegners während der Pause



- 
25. Angriffe auf den Gegner, während der sich in der Obhut des Kampfrichters befindet
  26. Angriffe nach dem Ertönen des Pausenzeichens
  27. Nichtbeachtung der Kampfrichterentscheidungen
  28. Feigheit, Vermeidung des Kontaktes mit dem Gegner, absichtliches oder wiederholtes Verlieren des Mundschutzes, Vortäuschen von Verletzungen
  29. Eingreifen der Ecke in den Kampf
  30. Handtuch werfen während des Kampfes

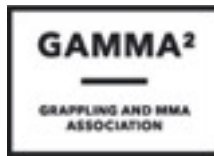
**Modifiziert wurden folgende Punkte:**

14. „ am Boden liegend“ wird dahingehend definiert, dass der Boden mit mind. 2 Händen oder einer anderen Körperstelle als den Fußsohlen berührt wird
24. Beleidigungen werden grundsätzlich geahndet
29. der Punkt „Feigheit“ wurde gestrichen
30. Die Sekundanten dürfen in gehöriger Form verbal assistieren
31. wird ersetzt durch:

Der Sekundant darf durch Handtuchwerfen den Kampf abbrechen lassen

Darüber hinaus wurden folgende Punkte zusätzlich ins Regelwerk aufgenommen:

1. Jede Form von Doping oder der Anwendung leistungsfördernder oder schmerzverhindernder Substanzen ist verboten. Einzige Ausnahme ist die Anwendung von Vaseline (oder vergleichbarer) am Kopf des Kontenders sowie Eisspray an den Beinen des Kontenders.



- 
2. Die Kämpfer sollten ihren Respekt vor dem Gegner vor und nach dem Kampf durch ein „touch-gloves“ zum Ausdruck bringen.
  3. Unsportliche, beleidigende oder zu Verletzungen des Gegners auffordernde Anweisungen der Sekundanten werden dem Kämpfer zur Last gelegt und entsprechend bestraft. Der Referee kann, muss aber nicht, den/die Sekundanten entsprechend vorwarnen.
  4. Schmerzäußerungen bei Hebeln können als Aufgabe gewertet werden.
  5. Schläge mit dem Ellbogen zu Kopf des Gegners sind bei Kämpfen kürzer als 3x5 min nicht statthaft.

Einzelfallentscheidungen, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt werden, obliegen ausschließlich dem Referee. Er kann, muss aber nicht, die Punktrichter zu dieser Entscheidung zu Rate ziehen.

Im Falle solcher Entscheidungen sind folgende Punkte, gestaffelt nach ihrer Wichtigkeit, zu beachten:

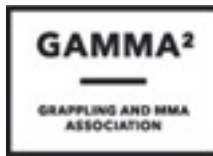
1. Die Gesundheit des Kämpfers
2. Die Regeln des Fair-Play und die Gepflogenheiten des sportlichen Umgangs
3. Die Vorgaben des veranstaltenden Gremiums

Im Interesse der Entwicklung des MMA behält sich die Kommission vor, Regelungen, die dem Schutz des Kämpfers dienen, von Fall zu Fall zu verfügen, betreffend das Regelwerk oder die Schutzausrüstung.

## **§ 5 REGELVERSTÖßE**

Regelverstöße durch den Kämpfer während des Kampfes werden vom Ringrichter geahndet.

Der Ringrichter kann, je nach Schwere des Regelverstoßes, durch Ermahnungen, Punktabzüge oder Disqualifikation ahnden. Der Delegierte kann beratend eingreifen.



---

Regelverstöße durch Sekundanten während des Kampfes werden vom Delegierten geahndet.

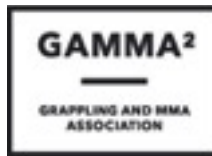
Der Delegierte kann, auch auf Angabe des Ringrichters, Sekundanten verwarnen, vom Ring verweisen und in besonders schweren Fällen Sekundanten für weitere Kämpfe sperren.

In Fällen des Verstoßes gegen ethische Grundsätze durch einen am Kampf Beteiligten kann der Sportdirektor eine Schiedskommission berufen, welches den Verstoß bewertet und eine Strafe ausspricht.

### **Doping**

Die Anwendungen jeglicher illegaler Mittel und Substanzen, Narkotika, schmerzstillender, rauscherzeugender, leistungssteigernder oder alkoholischer Substanzen unmittelbar vor oder während des Kampfes sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Die GAMMA² behält sich vor, dies stichprobenartig während und nach Veranstaltungen durch Dopingproben zu prüfen und Kämpfer, die dieses Verbot übertreten, auf unbestimmte Zeit zu sperren. Die Einnahme ärztlich verordneter Substanzen ist dem Ringarzt vor dem Kampf, spätestens aber bei der wettkampfarztlichen Untersuchung anzugeben. Das Kampfgericht kann jederzeit eine Laboruntersuchung anordnen.

### **Verbotene Substanzen**



Vom **Verbot** sind alle Mittel betroffen, die oral, rektal, durch Injektion oder durch die Haut aufgenommen werden, einschließlich, aber nicht ausschließlich

- Afrinol oder vergleichbare
  - Co-Tylenol oder vergleichbare
  - antihistaminhaltige Substanzen
  - Ephedrin
  - Phenylpropanolamin
  - Mahuang sowie dessen Derivate
  - Vipratox, Elacur oder andere Durchblutung fördernde Mittel
  - Mittel zum Anschwellen der Nasenschleimhaut mit Ausnahme von Afrin oder Oxymetazolin
- sowie alle weiteren Mittel, die auf der aktuellen WADA-Liste geführt sind.

### **Zugelassene Substanzen**

**Zugelassene Substanzen** und Arzneimittel sind

- Antazide
- Antibiotika
- antifurale Mittel
- antivirale Mittel
- antidiarrhöische Mittel
- Antihistaminika
- Brechreizhemmende Mittel
- Fiebersenkende Mittel
- Antitussiva
- Asthmahemmende Mittel
- Ohrenheilmittel
- Hämorrhidenheilmittel
- Laxativ

## § 6 DAS KAMPFGERICHT



---

Das Kampfgericht ist die vom Supervisor von der GAMMA<sup>2</sup> eingesetzte Instanz, welche

- a) die Einhaltung der Vorgaben des Verbandes überwacht
- b) für den korrekten und sportlich fairen Ablauf des Wettkampfes sorgt
- c) den Kampf im einzelnen bewertet
- d) Regelverstöße ahndet

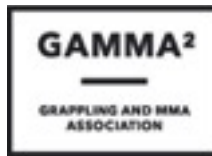
Das Kampfgericht besteht im Einzelnen aus dem Delegiertem, dem Referee, drei Judges, den Cutmen und dem Ringarzt.

**Der Delegierte** ist die höchste Instanz des Kampfgerichtes. Er überwacht alle Tätigkeiten des Kampfgerichtes bezüglich der Konformität zu den Regeln und Regularien. Im Falle eines Protestes nimmt der Delegierte diesen entgegen und bestimmt bei Anerkennung ein Revisionskampfgericht.

**Der Referee** leitet den Kampf im Oktagon. Seine Hauptaufgabe ist der Schutz des Kämpfers während des Kampfes. Der Referee ist der einzige, der Regelverletzungen innerhalb des Oktagons mit Sanktionen ahnden kann. Vor Beginn des Kampfes ist er für die ordnungsgemäße Durchführung des Rules-Meetings verantwortlich, wenn vom Delegierten nicht anders angeordnet.

**Der Judge** bewertet die einzelnen Kämpfe nach den Regeln und einem Punktesystem der GAMMA<sup>2</sup>. Er befließigt sich dabei größtmöglicher Objektivität. Vor Beginn der Kämpfe zeichnen die Judges verantwortlich für ein korrektes Wiegen, den Check der Kampffläche und den ordnungsgemäßen Ablauf der ärztlichen Untersuchung.

**Die Cutmen** sind verantwortlich für die prophylaktische Behandlung des Kämpfers mit Vaseline und versorgen den Kämpfer in der Rundenpause. In ihrer Verantwortung liegt es, dass der Kämpfer grundsätzlich trocken und ohne überschüssige Fette am Körper den Kampf beginnt oder fortsetzt.



---

**Der Ringarzt** ist insofern Bestandteil des Kampfgerichtes, dass er die Zulassung des Kämpfers aus medizinischer Sicht erteilt und im Falle einer Verletzung und/oder Beeinträchtigung eines Kämpfers einen Kampfabbruch anraten oder auch verfügen kann.





---

## **§ 7 DAS URTEIL**

Die Kämpfe werden nach folgenden Kriterien bewertet:

- Wirkung der Techniken (Damage)
- Dominanz (Domination)
- Äktivität/ Offensivität (Durance)

Der Bereich der Wirkung der Techniken ist den taktischen übergeordnet.

Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer 9.

Deutliche Unterlegenheit oder Niederschläge werden mit weiteren Punktabzügen bewertet.

Zum Ende des Kampfes sind verschiedene Urteile möglich.

### **Unentschieden:**

Die Mehrzahl der Punktrichter wertet den Kampf als unentschieden. Die Kampfleistung wird als absolut identisch angesehen. Eine Verlängerung um eine Runde kann Bestandteil des Kampfes sein, ist aber von der vorherigen Zustimmung aller Beteiligten abhängig. In diesem Falle muss im Anschluss eine Entscheidung gefällt werden.

### **Punktsieg:**

Die Mehrzahl der Kampfrichter wertet den Kampf zu Gunsten eines Kämpfers aufgrund der höheren Punktzahl.

### **Technisches Knock out (T.K.O.):**

- der Ringrichter beendet den Kampf zum Schutz eines Kämpfers – referee-stopping



- 
- der Ringarzt gibt nach der Untersuchung einer Verletzung den Kampf nicht mehr frei
  - der Kämpfer zeigt Unwillen, den Kampf weiterzuführen (Wort oder Geste)
  - der Kämpfer wird vom Ringrichter nach Verwarnung disqualifiziert
  - der Chefsekundant gibt den Kampf auf

### **Knock out (K.O.):**

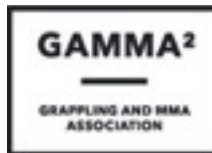
- der Kämpfer ist nach einem Treffer nicht mehr kampffähig
- der Kämpfer ist nach einer fairen Submission nicht mehr kampffähig
- der Kämpfer wird wegen grober Unsportlichkeit disqualifiziert

### **No Score (keine Wertung):**

- der Kampf kann durch höhere Gewalt nicht beginnen oder fortgeführt werden
- außerordentliche Umstände bei Zustimmung des Kampfgerichts und des Delegierten
- der Kampf kann aufgrund einer versehentlichen illegalen Technik in der 1. Runde nicht fortgeführt werden (der endgültige Entscheid obliegt dem Kampfgericht von Fall zu Fall)

### **Kampfabbruch durch Verletzung**

Die Verletzungszeit pro Kämpfer beträgt insgesamt maximal 5 min. Kann die Verletzung/ Beeinträchtigung des Kämpfers in dieser Zeit nicht unter Kontrolle gebracht werden, ist der Kampf durch den Referee zu beenden.



- 
- a) Ist eine Verletzung oder Beeinträchtigung eines Kämpfers schwer genug, um seine Verteidigungsfähigkeit zu beeinträchtigen, so kann der Kampfrichter und/oder der Ringarzt den Kampf abbrechen.
- b) Resultiert die Verletzung oder Beeinträchtigung, die zum Abbruch führt, aus einer erlaubten Technik, so verliert der verletzte Sportler durch TKO.
- c) Resultiert die Verletzung oder Beeinträchtigung, die zu einem Abbruch führt, aus einem absichtlichen Foul, so gewinnt der verletzte Sportler durch Disqualifikation.
- d) Resultiert die Verletzung oder Beeinträchtigung, die zu einem Abbruch führt, aus einem versehentlichen Foul, und findet diese Verletzung oder Beeinträchtigung in der ersten Runde des Kampfes statt, so wird dieser Kampf als no score gewertet.
- e) Resultiert die Verletzung oder Beeinträchtigung, die zu einem Abbruch führt, aus einem versehentlichen Foul, und findet diese Verletzung oder Beeinträchtigung in einer weiteren Runde des Kampfes statt, so wird dieser Kampf durch ein Punkturteil entschieden, wobei die nicht beendete Runde als vollständig angesehen wird
- f) Resultiert die Verletzung oder Beeinträchtigung aus einem versehentlichen Foul, und der Kampf kann weitergeführt werden, so informiert der Kampfrichter die Punktrichter über eventuelle Sanktionen, bevor er den Kampf wieder freigibt.
- g) Muss der Kampf wegen dieser Verletzung oder Beeinträchtigung in einer späteren Runde abgebrochen werden, so wird dieser Kampf durch ein Punkturteil entschieden, wobei die nicht beendete Runde als vollständig angesehen wird.



---

## **§ 8 PROTEST**

Der Chefsekundant kann im Falle des Nichteinverständnisses mit dem Urteil Protest einlegen. Dies muss **noch am Wettkampftag mündlich** erfolgen und wird als Antrag auf Neubewertung des Kampfes verstanden. **Innerhalb von 4 Tagen** muss dem Delegierten der Veranstaltung der Widerspruch **schriftlich** mit einer entsprechenden Begründung vorliegen. Der Kampf wird durch das Revisionsgericht neu bewertet und ein zweites, bindendes Urteil gefällt.

Die Möglichkeit eines Protestes soll vor allem den Kämpfer dergestalt schützen, als dass sich der Referee auf den Schutz des Kämpfers konzentrieren kann.

Das genaue Prozedere kann den Regularien und der Beitrags- und Gebührenordnung entnommen werden.

## **§ 9 NICHT DEFINIERTE SITUATIONEN**

Situationen, die nicht durch das Regelwerk erklärt sind, werden im Falle ihres Auftretens durch den Delegierten, den Referee sowie einem Judge entschieden.

Diese Entscheidungen sind nicht anfechtbar. Bei der Entscheidungsfindung sind folgende Werte in dargestellter bindender Reihenfolge zu beachten:

- Schutz der Gesundheit des Kämpfers
- Einhaltung ethischer Normen sowie die Regeln des sportlichen Fair Play
- formeller Ablauf des Wettkampfes



---

## **§ 10 NACHBEREITUNG**

Zu jeder Veranstaltung, die unter der Aufsicht der GAMMA<sup>2</sup> stattgefunden hat, ist ein Protokoll auszufertigen, dem entnommen werden kann

- Ort, Datum und Serie der Veranstaltung
- Die Kampfpaarung, Rundenanzahl und Gewichtsklasse sowie das Kampfergebnis jedes Kampfes
- die ordentliche Waage
- die Untersuchung durch den Ringarzt
- eventuelle Proteste
- Namen und Einsatz der einzelnen Mitglieder des Kampfgerichtes

## **§ 11 VORLÄUFIGKEIT**

Mit der Fassung vom 01. Mai 2017 verlieren alle anderen Fassungen dieses Regelwerkes ihre Gültigkeit. Mögliche Erweiterungen, Ergänzungen und Revisionen bedürfen der Zustimmung des Supervisors und des Technischen Direktors der GAMMA<sup>2</sup>.

1. Mai 2017