

24. DEUTSCHE MEISTERSCHAFT 2017



im Philippinischen Stockkampf

1. – 2. APRIL BERLIN

Romain-Rolland-Gymnasium
Place Molière 4
13469 Berlin – Waidmannslust
9:00 / 10:00 Uhr (Zuschauer)



Escrimadores Berlin e.V.
facebook.com/escrimadoresberlin
www.escrimadores.org

24. Deutsche Meisterschaft im Philippinischen Stockkampf

Der Escrimadores Berlin e.V. richtet am Wochenende des 1. und 2. April 2017 die 24. Deutsche Meisterschaft im Philippinischen Stockkampf nach Regeln der GSBA aus.

Disziplinen

- Vollkontakt (Live Stick) Einzelstock
- Vollkontakt (Live Stick) Doppelstock
- Formen / Anyo / Sayaw
- Semikontakt
- Padded Stick

Ablauf

Samstag (1. April 2017)

9–10 Uhr Anmeldung und Einwiegen

10–19 Uhr Anyos und Vollkontakt (Live Stick)

Sonntag (2. April 2017)

9–14 Uhr Padded Stick und Semikontakt

Startgebühren

20€ für die erste Disziplin

10€ für jede weitere Disziplin

5€ Nachlass für aktive Schieds- und Punktrichter

Ort

Romain-Rolland-Gymnasium(Alte Halle), Place Molière 4, 13469 Berlin
(Waidmannslust)

Kontakt

E-Mail: kontakt@escrimadores.org

Web: escrimadores.org

Facebook: facebook.com/escrimadoresberlin/

Achtung:

Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden an Material und Gesundheit.



Offizielle Wettkampfbedingungen und -regeln der G.S.B.A. (Global Stick & Blade Alliance)

Vollkontakt

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

- 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.

Ablauf und Regeln

- Die Wettkampfzone sollte nicht weniger als 4,80 Meter (16 feet) und nicht mehr als 6 Meter (20 feet) in Länge und Breite betragen.
- Der Schiedsrichter muss die Ausrüstung und Stöcke der Kämpfer vor dem Kampf kontrollieren.
- 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 erst vor dem Schiedsrichter und anschließend voreinander verbeugen.
- Der Kampf beginnt, in dem der Ringschiedsrichter "FIGHT" ruft.
- Unterbrochen und beendet wird der Kampf, indem der Ringschiedsrichter „STOP“ ruft.
- 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.
- 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.
- 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

- Der Kampf wird entschieden durch einen Ausschuss von 3 Kampfrichtern. Ihre Entscheidung ist endgültig.
- Der Schiedsrichter hat die Verantwortung, den Kampf zu überwachen, hierfür wird er/sie mit einem Stock zu seinem/ihrem Schutz ausgestattet.
- Die Kampfrichter sollen ihre Positionen außerhalb der Wettkampfzone in verschiedenen Ecken einnehmen.
- Das Ergebnis des Kampfes basiert 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 werden 10 - 10 gewertet.
- 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.
- 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, verwarnet und nötigenfalls mit Punktabzug oder Disqualifikation bestraft.
- Wiederholte Verwarnung für Fouls führt zu Punktabzug oder Disqualifikation.
- 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.

- 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.

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 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, identische Schläge zum selben Zielgebiet gewertet.

Technisches KO

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

Wichtig!

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

Verbotene Handlungen

- Schlagen, wenn der Gegner am Boden oder bewusstlos ist, oder wenn der Gegner seine Aufgabe signalisiert
- Fäuste, Ellbogen, Knie, Tritte, keine Handabwehr zum Gesicht.
- Böswillige Gewalt oder übertriebene Härte.
- Absichtliches Verlassen der Wettkampfzone.

- Schlagen, während man den Stock des Gegners hält.
- Klammern oder ringen.
- Schläge gegen den Unterleib, den Hals, Knie und Gebiete unterhalb der Knie.
- Stiche.
- Mehr als zwei aufeinanderfolgende Schläge zu demselben Zielgebiet.
- Double Hand Thrusts.
- Richten der Kleidung, ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters.
- Betreten der Wettkampfzone durch den Sekundanten.
- Streiten/Diskutieren des Teilnehmers oder seines Sekundanten mit dem Schiedsrichter.
- 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.

Besonderheiten 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)

Übersetzt von Stefan Jerzenbek

Semikontakt

Wettkampfausrüstung

Vorgeschriebene Schutzausrüstung

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

Empfohlene Schutzausrüstung

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

Stöcke

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

Ablauf und Regeln

- 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 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 Punktstand 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.

„Padded – Stick“

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

- Kopfschutz (Schaumstoff) mit Plexiglas Vollvisier
- Halsschutz (Halskrause um den Hals und Nacken zu Schützen)
- Tiefschutz
- Brustschutz für Frauen

Empfohlene Schutzausrüstung

- Mundstück
- Leichter Handschutz (kein Eishockey oder ähnlich),
- Leichte Unterarmschützer (kein Plastik),
- Leichter Schienbeinschutz (kein Plastik).

Stöcke

Gepolsterte Stöcke werden auf dem Wettkampf gestellt.

Ablauf und Regeln

- Die Wettkampfzone sollte nicht weniger als 4,80 Meter (16 feet) und nicht mehr als 6 Meter (20 feet) in Länge und Breite betragen.

- Der Schiedsrichter muss die Ausrüstung und Stöcke der Kämpfer vor dem Kampf kontrollieren (insbesondere die Visiere).
- Die Kämpfer sollen damit beginnen, dass sie sich in einer Entfernung von 3 Meter zueinander in der Mitte der Kampfzone aufstellen, sich erst vor dem Schiedsrichter und anschließend voreinander verbeugen.
- Der Kampf beginnt, in dem der Ringschiedsrichter "FIGHT" ruft.
- Der Kampf dauert 2 Minuten.
- Unterbrochen und beendet wird der Kampf, in dem der Ringschiedsrichter „STOP“ ruft oder ein anderweitiges, eindeutiges Signal gibt.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist, sollen sich die Kämpfer auf Zeichen des Ringschiedsrichters erst voreinander und dann vor dem Schiedsrichter verbeugen.
- Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Zusatzrunde. 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 ein Kämpfer verletzt ist.
- Wenn ein Stock zerbricht oder in sonstiger Weise unbrauchbar wird.

Wichtig!

Die verbrauchte Zeit soll nicht von der Zeitbegrenzung abgezogen werden.

Punkte und Treffer

- Der Kampf wird entschieden durch einen Ausschuss von 3 Kampfrichtern. Ihre Entscheidung ist endgültig.
- Der Hauptschiedsrichter hat die Verantwortung, den Kampf zu überwachen. Hierfür wird er/sie mit einem Stock zu seinem/ihrem Schutz ausgestattet.
- Die Kampfrichter sollen ihre Positionen außerhalb der Wettkampfzone in verschiedenen Ecken einnehmen.
- Der Kampf wird unterteilt in mehrere „Gefechte“ (Engagements). Nach einem Wirkungstreffer hat der Getroffene die Möglichkeit einer Gegenreaktion (ca. 3 Sekunden). Danach wird der Kampf kurz unterbrochen, um die Wertung zu erfassen (die Zeit läuft weiter). Kommt keine Reaktion oder war der Treffer nach Empfinden des Schiedsrichters von so großer Wirkung, dass er den Kampf beendet hätte, kann der Schiedsrichter sofort stoppen und werten lassen. Wer am Ende des Kampfes die meisten Wertungen hat, gewinnt den Kampf.
- Geht der Kampf auf den Boden wird der Kampf solange fortgeführt, solange es eine erlaubte Aktion gibt. Wird durch keinen der Kämpfer eine

Aktion ausgeführt, unterbricht der Schiedsrichter und bringt beide Kämpfer wieder auf ihre Füße.

- Der Schiedsrichter kann den Kampf auf dem Boden jederzeit unterbrechen, wenn eine Situation auftritt, welche die Gesundheit eines Kämpfers gefährdet.
- 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.
- Erlaubte Angriffsziele: Von Kopf bis Fuß, inklusive der Arme bis zu den Händen und des seitlichen Körpers (Rippen). Vorder- und Rückseite des Gegners inklusive Rückseite des Kopfes.
- Entwaffnungen: Entwaffnung ist, wenn ein Teilnehmer seinen Stock an seinen Gegner verliert oder wenn ihm sein Stock aus der Hand geschlagen wird oder er ihn fallen lässt.
- Schadenswahrscheinlichkeit: Folgende Einteilung zur Einschätzung des Verletzungspotentials – diese Ziele sind leichter zu schädigen (Wertigkeit):
 - Kopf oder Leistengegend (inklusive Stiche zur Leistengegend)
 - Hand bis Ellenbogen oder Knöchel bis Knie
 - Schultern, Rippen, Oberschenkel
 - Hüften, Rumpf
- „Stunning“ Schaden: Der Treffer hätte den Gegner so geschadet, das er in den Augen der Kampfrichter nicht unvermittelt hätte weiterkämpfen können (Wirkungstreffer).
- „Stopping“ Schaden: Der Treffer hätte in den Augen der Kampfrichter den Kampf beendet.
- Um ein Gefecht zu beginnen, benötigt es zumindest einen Wirkungstreffer. Der Beginn des Gefechtes wird durch den Hauptschiedsrichter angezeigt.
- Erfolgt auf einen Wirkungstreffer, unmittelbar ein Gegenschlag des Getroffenen wird das Engagement fortgeführt (ca. 3 Sekunden). Jeder Kämpfer hat die Möglichkeit, durch zufügen von „größerem Schaden“ als der Gegner, den Sieg des Engagement zu ermöglichen.
- Kommt es zu einem simultanen „endgültigen“ Treffer oder haben sich die Kontrahenten gleich viel Schaden zugefügt, endet das Engagement als unentschieden.

Verbotene Handlungen

- Stiche und Schläge mit dem Butt
- Stiche über Brusthöhe
- Stiche zur Wirbelsäule



- Zweihändigen Stiche
- Schläge und Stiche zur Kehle (der Kehlkopfschutz schützt bei Schlägen zum Nacken, kann aber keinen Schutz bei direktem Angriff zur Kehle geben)
- Schläge mit den nicht gepolsterten Sektionen des Stockes
- Klammern / Ringen (inklusive dem Gebrauch des Stockes ohne zu Schlagen oder Blocken)
- Greifen und Halten des gegnerischen Körpers oder der Kleidung
- „Trapping“ und „Checking“ des gegnerischen Armes ist erlaubt, Halten nicht!
- Halten des gegnerischen Stockes. Das einzige mal, dass man einen gegnerischen Stock halten darf, ist der Versuch einer unverzüglichen
- Entwaffnung. Lediglich in diesem Fall darf der Stock gehalten werden und ein einzelner Schlag zum Stockarm ausgeführt werden. Danach muss der Stock unverzüglich losgelassen werden.

Strafen für Regelverstöße durch Kämpfer

Der Hauptschiedsrichter hat die Aufgabe, jegliche Regelverstöße oder unangemessene Handlungen und Unsportlichkeiten eines Kämpfers sofort zu sanktionieren.

Die Sanktionen erfolgen je nach Schwere des Regelverstoßes wie folgt:

- Mündliche Verwarnung
- Ein Punkt Abzug
- Zwei Punkte Abzug
- Sofortige Disqualifikation

Wertungen

Nach jedem Engagement notiert der Ringrichter nach Aufforderung auf seinem Wertungszettel entweder:

- Rot gewinnt das Engagement
- Blau gewinnt das Engagement
- Unentschieden

Für jedes gewonnene Engagement erhält der Kämpfer einen Punkt. Gewonnen hat, wer seinem Gegner den größten Schaden zugefügt hat.

Hat keiner dem anderen mehr Schaden zugefügt ist es ein Unentschieden.

Wenn ein Kämpfer entwaffnet wurde erhält sein Gegner einen Punkt und der Entwaffnete erhält seinen Stock zurück. Der Entwaffnete kann trotzdem noch das Engagement gewinnen. Die Entwaffnung wird zusätzlich zum Ergebnis des Engagements gewertet. Gewinner ist, wer am Ende des Kampfes bei der Mehrheit der Ringrichter die meisten Punkte erzielt hat (Punkte für gewonnene Engagements und Entwaffnungen abzüglich Punktabzüge für Regelverstöße). (Jede Situation, die nicht durch diese Regeln geklärt ist, wird von den

Schiedsrichtern in Besprechung mit den Verantwortlichen des Turniers entschieden.)

Die Kür (Anyo) oder Formlauf (Sayaw)

Die Wettkampfausrüstung

- 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.
- 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.) oder andere Waffen der philippinischen Kampfkunst
- Eine Form ohne Waffen ist nicht zulässig!!

Ablauf und Regeln

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

Bewertung der Vorführung

Die Vorführung wird von einem Ausschuss von 5 Punktrichtern bewertet. Kein Richter darf in einem Wettbewerb richten, an dem sein Team teilnimmt. Die Grundlage für die Bewertung der Kür (Sayaw) sind folgende Kriterien:

Anmut

- Handhabung der Olisi /Waffe
- Fußarbeit und Stellung
- Gleichgewicht und Haltung
- Körper und Handbewegung

Kraft

- Atmung (Inhalation und Exhalation)
- Ausführung der Schläge, z.B. Winkel, Linien, Zonen
- Dynamische Spannung

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

- Bewertet wird nach dem „5 bis 10-Punkte-System“. Die höchste 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.
- Kommt es in der Meisterschaft zu einem Unentschieden, muss der Teilnehmer erneut seine Sayaw vorführen.
- Diejenigen Teilnehmer, die sich für die oberen 5 Plätze qualifizieren konnten, müssen die gleiche Sayaw nochmals vorführen.