



**GEMMAF**  
GERMAN MIXED MARTIAL ARTS FEDERATION

## **Grappling Regelwerk**

Erstellt am: 16.12.2019  
Zuletzt aktualisiert am: 20.12.2019

Erstellt von Björn Schneckenburger  
Direktor Grappling GEMMAF

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>MISSION</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>ALLGEMEIN / TURNIERMODUS</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>TEILNAHME</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>VERSICHERUNGSSCHUTZ / HAFTUNGSAUSSCHLUSS</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>ALTERSKLASSEN</b>	<b>5</b>
	5.1 Jugendliche	5
	5.2 Erwachsene	5
<b>6</b>	<b>GEWICHTSKLASSEN</b>	<b>6</b>
	6.1 Jugendliche	6
	6.2 Erwachsene	6
	6.3 Open Class	6
<b>7</b>	<b>LEISTUNGSKLASSEN</b>	<b>6</b>
	7.1 Grappling	7
	7.1.1 Amateur	7
	7.1.2 Profi	7
<b>8</b>	<b>HYGIENE</b>	<b>7</b>
<b>9</b>	<b>SCHUTZAUSRÜSTUNG</b>	<b>7</b>
<b>10</b>	<b>WETTKAMPFKLEIDUNG</b>	<b>7</b>
	10.1 Bekleidung Grappling	7
<b>11</b>	<b>AUFBAU</b>	<b>8</b>
	11.1 Wettkampffläche	8
	11.2 Kampfrichtertisch und Betreuerstühle	8
	11.3 Zuschauerbereich	8
	11.4 Aufwämbereich	8
<b>12</b>	<b>KAMPFZEIT</b>	<b>9</b>
	12.1 Amateur	9
	12.2 Profi	9
<b>13</b>	<b>MÖGLICHKEITEN DES SIEGES</b>	<b>9</b>
	13.1 Submission / Sieg durch Aufgabe	9
	13.2 RSC / Sieg durch Kampfrichterabbruch	9
	13.3 OTR / Sieg durch Over Time Rule	9
	13.4 No Show / Sieg durch Nichtantritt	9
	13.5 DQ / Disqualifikation	9

<b>14</b>	<b>KAMPFRICHTER</b>	<b>10</b>
14.1	1. Kampfrichter / Hauptkampfrichter	10
14.2	2. Kampfrichter / Schriftführer	10
14.3	3. Kampfrichter / Zeitnehmer	10
<b>15</b>	<b>KAMPFRICHTERKOMMANDOS</b>	<b>10</b>
15.1	Shake Hands / Gebt euch die Hand	10
15.2	Step Back / Auseinander	10
15.3	Are You Ready? / Bereit?	10
15.4	Fight / Kämpft	11
15.5	Freeze / Merkt euch die Position	11
15.6	Stop	11
15.7	Time Out / Zeit anhalten	11
15.8	Warning / Ermahnung	11
15.9	Official Warning / Verwarnung	11
15.10	Disqualified / Disqualifiziert	11
15.11	Winner by... / Sieger durch ...	11
<b>16</b>	<b>VERBOTENE TECHNIKEN</b>	<b>12</b>
16.1	Allgemein	12
16.2	Amateur spezifisch	12
<b>17</b>	<b>ZULÄSSIGE TECHNIKEN</b>	<b>12</b>
<b>18</b>	<b>VERLETZUNG</b>	<b>13</b>
18.1	Feststellung der weiteren Wettkampffähigkeit	13
18.2	Feststellung der Schuld	13
18.3	Kampffortsetzung oder -abbruch	13
<b>19</b>	<b>SANITÄTSDIENST</b>	<b>13</b>

## 1 Mission

Die GEMMAF Grappling Abteilung hat es sich zum Ziel gesetzt den Grappling Sport in Deutschland zu fördern.

## 2 Allgemein / Turniermodus

Die von der GEMMAF Grappling Abteilung ausgerichteten Grappling Turniere sind Submission Only Turniere (Ringkampfturniere bis zur Aufgabe).

Sie werden je nach Teilnehmerzahl im einfachen KO System (mehr als 16 Teilnehmer), im Doppel KO System (mehr als 4 und bis 16 Teilnehmer) oder Jeder-gegen-Jeden (Round Robin) Format (bis 4 Teilnehmer) ausgekämpft.

Nachwuchsveranstaltungen dürfen mit Qualifikationsturnieren gekoppelt werden.

Im Folgenden wird der einfacheren Lesbarkeit halber die männliche Form für Sportler / Kämpfer / Wettkämpfer / Betreuer / Kampfrichter gewählt.

## 3 Teilnahme

Der Sportler muss folgende Voraussetzungen erfüllen, um zur Teilnahme an GEMMAF Grappling Wettkämpfen zugelassen zu werden:

1. Die Teilnahme an den Qualifikationsturnieren steht allen Teilnehmern sämtlicher Verbände offen.
2. Minderjährige Kämpfer (U 18) werden nur zum Wettkampf zugelassen, wenn sie eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorlegen können. Den Vordruck findet man zum download unter <https://gemmaf.de/download/3067/>
3. Die Teilnahme ist freiwillig und geschieht auf eigenes Risiko.
4. Jeder Kämpfer erklärt mit seiner Teilnahme, dass er körperlich völlig gesund und gut vorbereitet ist, dass er weder Drogen noch andere verbotene, leistungsfördernde Substanzen zu sich nimmt.
5. Der Teilnehmer muss sportgesund und frei von ansteckenden Krankheiten sein.
6. Die Betreuer sind verantwortlich, dass ihre Sportler über ein entsprechendes technisches Niveau verfügen, die Wettkampfgeln beherrschen, in der richtigen Klasse starten und die Anweisungen der Kampfrichter befolgen.

## 4 Versicherungsschutz / Haftungsausschluss

1. Mit seiner Teilnahme an der Veranstaltung bestätigt der Teilnehmer, dass er über eine gültige Kranken- und Haftpflichtversicherung verfügt. Eine zusätzliche Unfallversicherung wird angeraten.
2. Der Veranstalter lehnt jedwede Haftung für Sach- und Personenschäden ab, die während des Wettkampfes entstehen.
3. Jedem Veranstalter wird empfohlen eine Haftpflichtversicherung für den Veranstaltungstag abzuschließen.

## 5 Altersklassen

Die Angabe der Lebensjahre bezieht sich jeweils auf das Geburtsdatum. Das heißt der Kämpfer muss am Veranstaltungstag das entsprechende Alter haben.

### 5.1 Jugendliche

<b>Weiblich U – 18</b>	<b>Männlich U – 18</b>
Mädchen  vom 16. Geburtstag bis einen Tag vor dem 18. Geburtstag	Jungen  vom 16. Geburtstag bis einen Tag vor dem 18. Geburtstag

### 5.2 Erwachsene

<b>Damen</b>	<b>Herren</b>
Frauen  ab dem 18. Geburtstag	Männer  ab dem 18. Geburtstag

## 6 Gewichtsklassen

Die Waage findet am Veranstaltungstag zur vorher festgelegten Zeit statt.

Es gibt eine Toleranz von 500 g.

Sollte der Wettkämpfer mehr als 500 g über seinem zulässigen Gewichtslimit liegen, so wird er disqualifiziert und vom restlichen Wettkampf ausgeschlossen.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor Gewichtsklassen zusammenzulegen.

### 6.1 Jugendliche

Weiblich U – 18		Männlich U – 18	
Atomweight	- 48 Kg	Strawweight	- 52,1 Kg
Strawweight	- 52,1 Kg	Flyweight	- 56,7 Kg
Flyweight	- 56,7 Kg	Bantamweight	- 61,2 Kg
Bantamweight	- 61,2 Kg	Featherweight	- 66 Kg
Featherweight	- 66 Kg	Lightweight	- 70,30 Kg
Lightweight	- 70,3 Kg	Welterweight	- 77,1 Kg
Open weight	+ 70,3 Kg	Middleweight	- 83,9 Kg
		Light Heavyweight	- 93 Kg
		Heavyweight	- 120,2 Kg

### 6.2 Erwachsene

Damen		Herren	
Atomweight	- 48 Kg	Strawweight	- 52,1 Kg
Strawweight	- 52,1 Kg	Flyweight	- 56,7 Kg
Flyweight	- 56,7 Kg	Bantamweight	- 61,2 Kg
Bantamweight	- 61,2 Kg	Featherweight	- 66 Kg
Featherweight	- 66 Kg	Lightweight	- 70,3 Kg
Lightweight	- 70,3 Kg	Welterweight	- 77,1 Kg
Open weight	+ 70,3 Kg	Middleweight	- 83,9 Kg
		Light Heavyweight	- 93 Kg
		Heavyweight	- 120,2 Kg
		Open weight	+120,2 Kg

### 6.3 Open Class

Nach Abschluss der Gewichtsklassenkämpfe besteht die Möglichkeit einer Gewichtsklassenübergreifenden Klasse für Damen und Herren. Hierfür sind mindestens 4 Teilnehmer nötig.

## 7 Leistungsklassen

Kämpfer haben sich ihrem Leistungsstand entsprechend anzumelden.

Der Start in einer höheren Klasse ist selbstverständlich zulässig, nicht jedoch umgekehrt! Sobald einmal in einer höheren Klasse gestartet wurde, kann man nicht mehr in einer tieferen Klasse starten.

Kämpfer die dem „Sandbagging“ (absichtlichem Starten in einer niederen Klasse um sich einen Vorteil zu erschleichen) überführt werden, werden mit sofortiger Wirkung vom Wettkampf disqualifiziert und für sämtliche weiteren GEMMAF Grappling Wettkämpfe gesperrt.

Der Veranstalter behält sich vor Leistungsklassen zusammenzulegen.

## **7.1 Grappling**

### **7.1.1 Amateur**

0 – 3 Jahre Erfahrung in jedweder Form von Grapplingsportarten wie z.B. Judo, Ringen, Sambo, BJJ, LL, etc.

### **7.1.2 Profi**

Ab 3 Jahre Erfahrung in jedweder Form von Grapplingsportarten wie z.B. Judo, Ringen, Sambo, BJJ, LL, etc.

## **8 Hygiene**

Folgende allgemeine Hygieneregeln sind von allen Kämpfern einzuhalten

1. Die Wettkampfkleidung muss sauber sein.
2. Finger und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein.
3. Die Verwendung von Vaseline, Thai Öl oder ähnlichem ist verboten.
4. Der Wettkämpfer muss gepflegt und frei von ansteckenden Krankheiten sein.

## **9 Schutzausrüstung**

1. Das Tragen eines Tiefschutzes ist erlaubt.
2. Das Tragen eines Zahnschutzes ist Pflicht.
3. Ohrenschützer und Knieschoner sind erlaubt, solange sie keine scharfen Kanten haben und den Wettkampfverlauf nicht behindern.
4. Tapeverbände sind erlaubt, solange sie die Bewegungsfreiheit der Gelenke nicht zu stark einschränken und den Wettkampfverlauf nicht behindern.
5. Das Tragen von Schuhen jedweder Art ist verboten.

## **10 Wettkampfkleidung**

### **10.1 Bekleidung Grappling**

Als Wettkampfkleidung sind Rashguard (lang- oder kurzärmelig), Fightshorts und/oder Tights zulässig.

## **11 Aufbau**

### **11.1 Wettkampffläche**

1. Die Wettkampffläche besteht aus der Kampffläche und einem, die Kampffläche umgebenden, Sicherheitsbereich. Dieser muss sich farblich von der eigentlichen Kampffläche unterscheiden, um den Kämpfern das Verlassen der Kampffläche anzuzeigen.
2. Die Kampffläche muss aus mindestens 4 cm dicken Matten bestehen, die gegen verrutschen gesichert sind.
3. Die Wettkampffläche bei regionalen Wettkämpfen muss mindesten 6 x 6 Meter betragen.
4. Die Wettkampffläche bei nationalen oder internationalen Wettkämpfen muss mindestens 7 x 7 Meter und darf maximal 10 x 10 Meter betragen.
5. Ein Boxring oder MMA-Cage darf nur in Ausnahmefällen und nach vorheriger Genehmigung durch die GEMMAF - Grappling Abteilung als Wettkampffläche verwendet werden. Hierbei ist ein Innenmaß von mindestens 5 x 5 Meter notwendig.
6. Außer dem Hauptkampfrichter und den jeweiligen Kämpfern betritt niemand während des Wettkampfes die Wettkampffläche.  
Im Verletzungsfall eines Kämpfers kann der Hauptkampfrichter dem Betreuer und/ oder medizinischem Personal den Zutritt zur Wettkampffläche gestatten.

### **11.2 Kampfrichtertisch und Betreuerstühle**

1. An jeder Wettkampffläche muss sich ein Kampfrichtertisch mit zwei Stühlen für Protokollführer und Zeitnehmer befinden. Dieser ist in mindestens 2 Meter Entfernung vom Sicherheitsbereich mittig zur Wettkampffläche zu positionieren.
2. An der dem Kampfrichtertisch gegenüberliegenden Seite der Wettkampffläche sind mit mindestens 1 Meter Abstand zum Sicherheitsbereich an den Ecken jeweils 1 Stuhl für den Betreuer des Kämpfers zu positionieren. Es ist nur 1 Betreuer zulässig, alle weiteren Personen sind in den Zuschauerbereich zu verweisen. Bei Zuwiderhandlung kann der Hauptkampfrichter den Kämpfer disqualifizieren, bzw. das Team von der weiteren Turnierteilnahme ausschließen.

### **11.3 Zuschauerbereich**

Nach Möglichkeit ist der Zuschauerbereich vom Wettkampfbereich durch eine Absperrung abzutrennen. Bei nationalen oder internationalen Wettkämpfen ist diese Absperrung zwingend erforderlich.

### **11.4 Aufwärbereich**

Den Wettkämpfern ist ein mit Matten ausgelegter Bereich zum Aufwärmen zur Verfügung zu stellen. Der Aufwärbereich ist optisch vom Wettkampfbereich zu trennen.



## **12 Kampfzeit**

### **12.1 Amateur**

Die Kampfzeit in dieser Leistungsklasse beträgt unabhängig von Alter, Geschlecht oder Gewicht, 6 Minuten.

### **12.2 Profi**

Die Kampfzeit in dieser Leistungsklasse beträgt unabhängig von Alter, Geschlecht, oder Gewicht, 8 Minuten.

## **13 Möglichkeiten des Sieges**

Die Kämpfe sind als SUBMISSION ONLY Kämpfe ausgerichtet. Sollte es innerhalb der regulären Kampfzeit keine Entscheidung geben, so tritt die sogenannte OVERTIME RULE in Kraft.

### **Overtime Rule**

Nach Ablauf der regulären Kampfzeit entscheidet einer der Kämpfer, ob er aus Spiderweb oder aus Backtake starten möchte. Auf Kommando „Fight“ wird die Zeit gestartet und läuft 5 Minuten. Sie wird vorher angehalten, wenn einer der Kämpfer entweder eine Submission oder einen Escape geschafft hat.

Anschließend entscheidet der zweite Kämpfer aus welcher Position er starten möchte.

Wer die schnellere Submission bzw. den schnelleren Escape schafft, gewinnt den Kampf.

Sollten beide Kämpfer zu keinem Ergebnis kommen, so wird der Gewinner per Münzwurf ermittelt.

### **13.1 Submission / Sieg durch Aufgabe**

Der Gegner oder sein Betreuer signalisieren durch abschlagen oder verbal («TAP») seine Kampfaufgabe. Schreie zählen als verbal tap.

### **13.2 RSC / Sieg durch Kampfrichterabbruch**

Der Kampfrichter bricht den Kampf ab, um die Gesundheit und körperliche Unversehrtheit eines Kämpfers zu schützen (bei Kindern und Jugendlichen früher).

### **13.3 OTR / Sieg durch Over Time Rule**

Nach Ablauf der Kampfzeit wird derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der während der anschließenden Over Time die/den schnellere(n) Submission/Escape/Pass erzielt hat.

### **13.4 No Show / Sieg durch Nichtantritt**

Tritt ein Kämpfer, verletzungsbedingt oder aus sonstigen Gründen, trotz mehrmaliger Aufforderung nicht zum Kampf an, so wird der verbleibende Kämpfer automatisch zum Sieger erklärt.

### **13.5 DQ / Disqualifikation**

Der Kampfrichter disqualifiziert einen Kämpfer, hierdurch wird der Gegner automatisch zum Sieger erklärt.

## **14 Kampfgericht**

Das Kampfgericht besteht aus 3 Kampfrichtern, dem 1. Kampfrichter (Hauptkampfrichter), dem 2. Kampfrichter (Schriftführer) und dem 3. Kampfrichter (Zeitnehmer)

### **14.1 1. Kampfrichter / Hauptkampfrichter**

Der Hauptkampfrichter befindet sich während des Kampfes auf der Mattenfläche und kontrolliert den Kampfablauf.

Er startet den Kampf und erklärt ihn für beendet. Seinen Kommandos ist augenblicklich Folge zu leisten.

Der Hauptkampfrichter ist die höchste Instanz im Kampfgericht.

Bei Unstimmigkeiten kann er sich mit dem 2. und 3. Kampfrichter beraten, bevor er ein Urteil fällt.

### **14.2 2. Kampfrichter / Schriftführer**

Der Schriftführer ist für die Reihenfolge der Kämpfe verantwortlich.

Er notiert die Namen der Kämpfer, sowie das Endergebnis.

Er ruft die Kämpfer aus und verkündet, welche Kämpfer sich für den nächsten Kampf bereithalten sollen.

Gemeinsam mit dem ersten und zweiten Kampfrichter nimmt er die Endauswertung der Kämpfe vor und legt den Sieger fest.

### **14.3 3. Kampfrichter / Zeitnehmer**

Der Zeitnehmer kontrolliert die Kampfzeit.

Auf Kommando des Hauptkampfrichters startet er die Kampfzeit, bzw. hält sie auf Anweisung an.

10 Sekunden vor Kampfzeitende gibt er dem Hauptkampfrichter die Information «10 Sekunden».

Bei Ablauf der Kampfzeit ruft er laut und deutlich «ZEIT!» und es ertönt ein akustisches Signal.

## **15 Kampfrichterkommandos**

### **15.1 Shake Hands / Gebt euch die Hand**

Beide Kämpfer treten aufeinander zu und geben sich die Hand

### **15.2 Step Back / Auseinander**

Nachdem die Kämpfer sich die Hand gegeben haben, gehen sie auf Kommando wieder auseinander und machen sich kampfbereit

### **15.3 Are You Ready? / Bereit?**

Der Hauptkampfrichter zeigt auf den jeweiligen Kämpfer und fragt nach der Kampfbereitschaft.

Der jeweilige Kämpfer signalisiert mit einem Nicken seine Kampfbereitschaft.

## **15.4 Fight / Kämpft**

Mit dem Kommando des Hauptkampfrichter startet der Zeitnehmer die Kampfzeit und der Kampf beginnt.

## **15.5 Freeze / Merkt euch die Position**

Verlagert sich das Kampfgeschehen an den Rand der Wettkampffläche, oder auf den Sicherheitsbereich, so kann der Hauptkampfrichter im geeigneten Moment den Kampf einfrieren und beide Kämpfer starten wieder in der Mitte der Kampffläche aus der gleichen Position. Sollte es zu Uneinigkeit über die einzunehmende Position kommen, so wird der Kampf im Stand neu begonnen.

## **15.6 Stop**

Auf das Kommando «Stop» sind sofort sämtliche Aktionen einzustellen und sämtliche Griffe zu lösen

## **15.7 Time Out / Zeit anhalten**

Der Hauptkampfrichter zeigt den Buchstaben T mit den Händen an. Daraufhin hält der Zeitnehmer die Zeit an und lässt sie nach Kommando „Fight“ wieder weiterlaufen. Der Hauptkampfrichter hat den Grund der Unterbrechung bekannt zu geben.

Folgende Gründe sind möglich:

- Aussprechen einer Ermahnung / Verwarnung
- In Ordnung bringen der Schutzausrüstung oder Bekleidung
- Verletzung (maximale Behandlungszeit 2 Minuten)
- Höhere Gewalt

## **15.8 Warning / Ermahnung**

Das Fehlverhalten wird akustisch und optisch erklärt.

## **15.9 Official Warning / Verwarnung**

Das zweite Fehlverhalten wird akustisch und optisch erklärt.

## **15.10 Disqualified / Disqualifiziert**

Sollte es aufgrund eines dritten Fehlverhaltens oder eines schwerwiegenden Regelverstößes zur Disqualifikation kommen, so zeigt der Hauptkampfrichter auf den zu disqualifizierenden Kämpfer und kreuzt anschließend die Unterarme über dem Kopf.

## **15.11 Winner by... / Sieger durch ...**

Nach Ende des Kampfes hebt der Mattenrichter die Hand des Siegers und erklärt den Sieg durch (Submission, Disqualifikation, No Show)

## 16 Verbotene Techniken

Das unbeabsichtigte Ausführen von verbotenen Techniken wird zuerst mit einer Verwarnung und schlussendlich mit einer Disqualifikation geahndet.

Bei Vorsatz oder in besonders schweren Fällen kann eine Disqualifikation direkt ausgesprochen werden.

### 16.1 Allgemein

1. Kopfstöße
2. Kneifen
3. Beißen
4. Anspucken
5. Schläge und Tritte jeglicher Art
6. Ellenbogen oder Knie in das Gesicht des Gegners drücken
7. Einführen von Fingern in Körperöffnungen (Augen, Mund, etc...)
8. Zudrücken der Luftröhre mit gekrallten Fingern («closing the windpipe»)
9. Ruckartiges ausführen von Hebel- oder Würgetechniken
10. Angriffe auf einzelne Finger- oder Zehengelenke
11. Würfe auf den Kopf oder Nacken
12. Das Anheben des Gegners auf Kniehöhe oder darüber, um ihn auf den Boden zu schmettern um sich aus einer Position oder einem Aufgabebegriff zu befreien («SLAM»)
13. Mattenflucht, Kampfverweigerung
14. Unsportliches Verhalten eines Kämpfers oder eines Betreuers (verweigern des Handschlags, Beschimpfen des Gegners, des Kampfgerichts oder der Betreuer, ...)
15. Angriff auf den Gegner vor Kampfbeginn oder nach Kampfbegabe, oder während der Rundenpause
16. Nichtbeachten der Kommandos des Kampfgerichts

### 16.2 Amateur spezifisch

1. Heelhooks
2. Suplex
3. Scissor Takedown
4. Angriffe auf die Wirbelsäule (Twister, Can Opener, etc.)

## 17 Zulässige Techniken

Alle Techniken sind kontrolliert auszuführen, die körperliche Unversehrtheit der Wettkämpfer hat oberste Priorität, es ist immer darauf zu achten, dass der Gegner die Zeit zur Aufgabe hat, bevor eine Verletzung eintritt.

1. Würfe und Takedowns jedweder Art, bei der der Gegner nicht auf den Kopf oder das Genick geworfen wird.
2. Halte- und Kontrolltechniken
3. Arm- und Handgelenkshebel
4. Fuß- und Beinhebel (Toehold, Estimalock, Kneebar, etc.)
5. Würgetechniken

## 18 Verletzung

Sollte es zu einer Kampfunterbrechung auf Grund einer Verletzung kommen, ist wie folgt vorzugehen:

### 18.1 Feststellung der weiteren Wettkampffähigkeit

Wenn ein Wettkampf auf Grund einer Verletzung unterbrochen wird, ist innerhalb von 2 Minuten zu klären, ob der verletzte Kämpfer den Wettkampf fortsetzen kann.

### 18.2 Feststellung der Schuld

Sofort bei Kampfunterbrechung ist vom Kampfgericht die Schuldfrage zu klären:

- Wer hat die Verletzung verursacht (Eigen- oder Fremdverschulden)?
- Wurde die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht?
- Ist die Schuldfrage nicht eindeutig zu klären, so ist die Verletzung als unabsichtlich (beiderseitiges Verschulden) einzustufen.

### 18.3 Kampffortsetzung oder -abbruch

Ist der verletzte Kämpfer innerhalb von 2 Minuten wieder kampffähig, so wird der Kampf fortgesetzt.

Ist der verletzte Kämpfer nach Ablauf von 2 Minuten nicht wieder kampffähig, so ist der Kampf abzubrechen und der Sieger wie folgt zu erklären:

1. Eigenverschulden: Der unverletzte Kämpfer wird zum Sieger erklärt. (TAP)
2. Fremdverschulden: Der verletzte Kämpfer wird zum Sieger erklärt. (DQ)
3. Nicht eindeutig / unabsichtlich: Der unverletzte Kämpfer wird zum Sieger erklärt. (RSC)

## 19 Sanitätsdienst

1. Es ist zwingend erforderlich das ausgebildete Ersthelfer Vorort sind. Am besten ist ein Sanitäterteam über einen ortsansässigen Hilfsdienst Vorort einzusetzen. Dieses zur Sicherung des Gesundheitsschutzes der Sportler.
2. Während der Wettkämpfe hat sich das Sanitäterteam auf dem ihm zugewiesenen Platz zu befinden.
3. Bei Verlassen des Wettkampfortes hat das Sanitäterteam dies dem Veranstalter anzuzeigen und dieser hat die Veranstaltung bis zur Rückkehr des Sanitäterteams zu unterbrechen.
4. Das Sanitäterteam muss in der Lage sein, rasch an den Verunfallten heranzukommen. Daher dürfen immer nur maximal ein Betreuer je Wettkämpfer an den Kampfflächen sein. Darüber gibt es keine Diskussion. Teams, Verein und so weiter die sich an diese Regelung nicht halten, können gesperrt oder vom Wettkampfbetrieb ausgeschlossen werden.
5. Erst wenn sich das Sanitäterteam nach Beendigung des letzten Wettkampfes überzeugt hat, dass keine ärztliche Hilfeleistung mehr nötig ist, darf es den Veranstaltungsort verlassen.