

Shooto Amateur Regeln

Der Kampf ist auf 2 Runden a 3 Minuten pro Runde mit jeweils 1 Minute Pause zwischen den Runden angesetzt. Ein Schiedsrichter leitet den Kampf und mindestens 2 Kampfrichter bewerten ihn.

Mund und Tiefschutz sind Pflicht, Kopfschutz kann vom Veranstalter angeordnet werden, weitere Schutzausrüstung müssen angekündigt und vom Ringrichter abgenommen werden. Finger- und Fußnägel müssen kurz geschnitten sein. Kurze Shorts und Spandexhosen sind zulässig. Der Gebrauch von Öl oder anderen ähnlichen Substanzen auf dem Körper oder den Haaren ist Verboten. Vaseline ist nur im Gesichtsbereich erlaubt. Den Wettkämpfern sind 2 Begleitpersonen gestattet, wobei nur einer den Ring vor dem Kampf und während der Pause betreten darf. Wenn der „Cornerman“ den Ring während des Kampfes betritt oder einen der Wettkämpfer berührt verliert der von ihm betreute Kämpfer automatisch den Kampf.

Die Gewichtsklassen gestalten sich wie folgt, wobei das angegebene Gewicht immer die maximale Obergrenze darstellt, ausgenommen der Superschwergewichtsklasse.

-	Fliegengewicht:	55 KG
-	Bantamgewicht:	60 KG
-	Federgewicht:	65 KG
-	Leichtgewicht:	70 KG
-	Weltergewicht:	76 KG
-	Mittelgewicht:	83 KG
-	Leichtschwergewicht:	91 KG
-	Schwergewicht:	100 KG
-	Superschwergewicht:	+110 KG

Shooto Handschuhe (offene Fingerhandschuhe und Palm Style) die vor dem Kampf vom Ringrichter abgenommen werden sind Pflicht. Alternative Handschuhe im ähnlichen Stil sind nicht gestattet.

Bandagen dürfen nur als Schutz vor Verletzungen an den Fingerknöcheln angebracht werden. Tape zur Fixierung darf nicht an den Knöcheln angebracht werden. Nach dem Bandagieren und Taping muss dies vom Ringrichter geprüft und für tauglich erklärt werden.

Die Entscheidung über den Sieg eines Kampfes wird wie folgt entschieden:

Knock Out (KO):

Ein Wettstreiter geht zu Boden und verweigert die Weiterführung des Kampfes, daraufhin wird der Kämpfer vom Ringrichter bis 5 angezählt und danach für KO erklärt. Der Gegner muss währenddessen in der neutralen Ecke warten bis der Schiedsrichter den Kampf wieder frei gibt.

Technischer Knock Out:

- I. Ein Kämpfer geht innerhalb 1 Runde 3mal zu Boden
- II. Der Schiedsrichter stoppt den Kampf auf Grund eines zu großen Gesundheitsschadens durch eine Verletzung
- III. Die Ecke eines Kämpfers wirft das Handtuch

Submission (Aufgabe durch Bodentechniken):

Ein Kämpfer gibt verbal oder durch 2 maliges Klopfen mit Händen oder Füßen auf dem Boden oder am Gegner den Kampf auf.

Technische Submission:

Wenn eine Aufgabetechnik angesetzt ist und der Schiedsrichter den Kämpfer auf eine Aufgabe anspricht und dieser nicht mehr gegen die Technik ankämpft oder bewusstlos ist.

Disqualifikation:

Wenn ein Kämpfer einen Regelverstoß begeht wird er hierfür ermahnt. Mehrere Ermahnungen führen zur Disqualifikation. Wenn ein zu drastischer Regelverstoß vorliegt kann der Kämpfer auch sofort disqualifiziert werden.

Entscheidung:

Nach dem Ende der regulären Runden werden die Punkte für Schlag und Tritttechniken sowie für das Grappeln zusammengezählt, wobei der Kämpfer mit der höheren Punktzahl zum Sieger erklärt wird.

Schlag- und Tritttechniken werden von den 2 Kampfrichtern wie folgt gewertet:

- 10:10 kein Unterschied zwischen den Kämpfern
- 10: 9 kleiner Vorteil für einen Kämpfer durch klare Treffer
- 10: 8 Unterschied durch Niederschlag eines Kämpfers
- 10: 7 deutlicher Unterschied durch Niederschlag verbunden mit ernsthafter Verletzung oder Beeinträchtigung eines Kämpfers
- 10: 6 über deutlicher Unterschied und danach KO oder TKO

Grabbling Punkte werden von den Kampfrichtern wie folgt bewertet:

Takedown:

- 2 Punkte für TD der in Position endet die mit Punkten bewertet werden oder eine Submissionsituation darstellen.
- 1 Punkt für TD ohne Position oder Submissionsituation

Positionen:

- 5 Punkte für Backmount
- 4 Punkte für Mount
- 2 Punkte On Top Position

Submission:

- 1 Punkt für den Refereecheck des Kämpfers der sich in der Submission befindet.

Fouls:

Illegale Attacken:

Kopfstöße, Ellbogenschläge, Palm Strikes (Handinnenfläche), Handkantenschläge, jegliche Fingerstöße, Angriffe zum Kehlkopf, Schläge in einer Bodensituation.

Ausschluss Attacken:

Beißen oder das Pressen der Zähne in den Gegner, kratzen mit Nägeln, stechen oder einführen der Finger in die Augen, Nase oder Ohren, die Haut mit den Fingern greifen und ziehen, ziehen an den Haaren, Ohren oder der Nase, Hose oder Shorts des Gegners greifen, Attacken oder Verteidigungen bei denen das Ringseil, Matte oder ähnliche Gegebenheiten genutzt werden, Attacken gegen einen niedergeschlagenen Kämpfer, seinen Gegner aus dem Ring schmeißen, nicht befolgen der Schiedsrichter Anweisungen, offensiver Sprachgebrauch oder jegliche Art der Beleidigung seines Gegners oder des Schiedsrichters.

Flucht:

Verlassen des Rings, Mundschutz spucken, wenn der Kämpfer aktionslos in einer Position statisch wird ruft der Schiedsrichter „Break“, dann müssen die Kämpfer die Position lösen und den Kampf erneut im Stand beginnen. Sollten beide Kämpfer kurz davor sein aus dem Ring zu fallen ruft der Schiedsrichter „nicht bewegen“ und startet den Kampf neu.

