****

**WORLD ORGANIZATION „LATAR DO “**

**Universal Martial Art**

**Das Schiedsrichten**

**Schiedsrichter**

**1.1 Schiedsrichterteam**

Besteht aus 1 Referee und 2 oder 4 Seiten Richtern.

**1.2 Bekleidung**
Dunkle Hose und ein helles Hemd mit dem Zeichen "Latar Do"
Turnschuhe

**3.Kampffläche**

Der Kampf wird auf der Kampfläche mit Matten durchgeführt
Die Größe der Fläche: 10x10 (m), die Größe der Kampffläche: 8x8 (m)

**4. Kampfzeit**

-Wettkampfregeln im "LATAR DO" teilen sich nach Voll- und Semikontakt auf.
-Der Haupt Kampf dauert bis zu 3 Minuten und 3 Runden. Der Organisator entscheidet das gemäß dem Level des Wettbewerbs und der Teilnehmer.

**5.Bewertungen**
(Fullkontakt)

"Half Winn":
-nach dem Angriff ist der Gegner mindestens 2 Sekunden nicht in der Lage den Kampf fortzusetzen.
-der Gegner bekommt Warnung „faul 3".

"Full Winn":
- nach dem Angriff ist der Gegner mehr als 3 Sekunden nicht in der Lage den Kampf fortzusetzen.
-der Gegner bekommt Warnung „faul 4-out".
-nach dem Hebel- oder Würgetechnik, die zum Nachgeben des Gegners führen (wird mit dem Anklopfen der Kampffläche oder des Gegners (es wird mit der Hand oder dem Fuß gezeichnet, aber auch mit dem Wort «Stop»)
-Das Verzichten auf die Fortsetzung des Kampfes vom Coach oder Kämpfers. (der Athlet muss eine Hand heben).
-wenn der Gegner erhält Warnung "Faul-4-out".
 **6.Warnungen**
"Faul". "Faul 1". "Faul 2". "Faul 3". "Faul 4-out".

**7. Regelverstöße**.

-Outside (Verlassen der Bodenfläche)

-Vermeidung des Kampfes
-Verbotene Techniken
-unethisches Verhalten
-das Sprechen auf der Kampffläche
-nicht nachfolgen dem Hinweisen des Kampfrichters

**8.Verbotene Techniken**

-Würgen- und Hebeltechniken des Halses(Nackens) von der Kopfseite.
-Hebel gegen Biegung des Kniegelenks.
-Schläge in den Unterleib, Nacken, Rücken (von der Rückseite), Knie und Hals.
-Schläge mit Beinen und Knie, wenn Gegner, berührt den Boden mit mehr als 2 Körperteile.
(Ausnahme während der Durchführung einer Technik)).
-Griffe des Helmes
-bewusste Würfe auf den Kopf oder mit dem Fallen auf den Gegner.

**9. Erlaubte Techniken**

9.1 Schlagtechnik im Stand.
-alle Techniken sind erlaubt, außer verbotenen.
-Schläge mit Griff (außer des Helmgriffes) bis 5 Sekunden (abhängig von der Aktivität)

**9.2 Wurftechniken**

-alle Wurftechniken sind erlaubt, außer verbotenen.

**9.3 Bodenkampf**

-darf dauern bis 30 Sekunden (abhängig von der Aktivität)
-alle Techniken sind erlaubt, außer Verbotenen

**10.SEMIKONTAKT**

10.1 Bewertungen

"Half Winn", "Full Winn".
 ähnlich wie bei Vollkontakt.

für den Semikontakt gibt es dazu ein Punktsystem: von1 bis 12 Punkten.
-6 Punkte sind gleich dem "Half Winn"
-12 Punkte sind gleich dem "Full Winn".
Vergebung von Punkten

Faustschlag auf den Kopf: bis zu 1 Punkt.

Kombination von Fausttechniken auf den Kopf (2 und mehr) bis zu 2 Punkte.
Handtechniken auf den Körper (2 und mehr) bis 1 Punkt.
Beintechniken auf den Kopf -bis 2 Punkte.

Beintechnik auf die Beine oder auf den Körper bis 1 Punkt.
Kombination: Bien- und Handtechniken auf den Kopf bis 3 Punkte.

Kombination: Bien- und Handtechniken auf den Körper bis 2 Punkte
Wurf (Fegen) bis zu 3 Punkte.

**10.2 Bodenkampf**
-alle Schläge außer Handschläge sind verboten
-alle Hebel- und Würgetechniken (außer Verbotenen) sind erlaubt

**11.Vorrangige Kriterien für die Entscheidung des Schiedsrichters**

Wenn es keinen Unterschied zwischen den Schätzungen der beiden Athleten gibt:
Schlagtechniken im Stand.
Wurftechniken im Stand
Bessere Bodenkampf
Aktivität
Kondition
Geist

 **12. Bestimmung des Gewinners**

Der Gewinner wird bestimmt:

**Vorzeitig:**
bei einem "Full Winn" oder 2 Bewertungen "Half Winn"
Falls Punkten Differenz 8 Punkte ist
Im Fall, wenn es nicht möglich den Kampf nach der Verletzung (oder Entscheidung des Arztes oder eigener Entscheidung) fortzusetzen
bei einer Bewertung "Half Winn" nach dem Ende der Hauptzeit
bei 1 oder mehr Punkten (oder Punkten Differenz ) nach dem Ende der Hauptzeit im Semikontakt
Nach Entscheidung der Schiedsrichtern
.