

# **MAX-Regeln**

## **Dauer der Kämpfe:**

Ein Kampf dauert 3 Runden; ein Titelkampf dauert 5 Runden.

Eine Runde dauert 5 Minuten mit jeweils 1 Minute Pause zwischen den Runden.

## **Verboten sind folgende Fouls:**

1. Kopfstöße
2. Finger in die Augen
3. Beissen
4. Haare reißen
5. Finger in den Mund verhaken
6. Genitalschläge
7. Finger in Körperöffnungen, Wunden oder Verletzungen
8. Manipulationen der kleinen Gelenke (Finger/Zehenknochen)
9. Schläge ins Rückgrat oder auf den Hinterkopf
10. Ellenbogenschläge von oben
11. Schläge an die Kehle oder Kehlkopf, auch kein Halten, Drücken des Kehlkopfs
12. Kratzen, Haut kneifen oder drehen
13. Greifen des Schlüsselbeins
14. Kopfschläge, wenn der Gegner am Boden liegt
15. Knieschläge an den Kopf, wenn der Gegner am Boden liegt
16. Treten, wenn der Gegner am Boden liegt
17. Leberschläge mit der Ferse
18. Den Gegner mit dem Kopf auf den Boden werfen
19. Den Gegner aus dem Ring werfen
20. Die Shorts oder Handschuhe des Gegners festhalten
21. Den Gegner anspucken
22. Unsportliches Verhalten, das den Gegner verletzen könnte
23. An den Seilen oder dem Gitter festhalten
24. Beschimpfungen im Ring oder eingegrenzten Bereich
25. Angreifen des Gegners während der Pause
26. Angreifen eines Gegners, der unter der Obhut des Schiedsrichter ist
27. Angreifen eines Gegners nach Ertönen der Schlussglocke
28. Offensichtliche Missachtung der Anweisungen des Schiedsrichters
29. Vermeidung des Kampfes, bewusst oder unbewusst (z.B. Mundstück verlieren oder eine Verletzung vortäuschen)
30. Eingreifen der Ringecke
31. Werfen des Handtuchs während des Wettkampfes

## **Wege zum Gewinnen**

1. Aufgabe durch
  - a. Abklopfen
  - b. Verbale Aufgabe
2. Technischer KO, bei dem der Schiedsrichter den Kampf abbricht
3. Entscheidung durch die Punktekarten, beinhaltend:
  - a. Einstimmiger Entscheid
  - b. Teilentscheid
  - c. Mehrheitsentscheid
  - d. Ziehung, beinhaltend:
    - i. Einstimmiger Entscheid
    - ii. Teilentscheid
    - iii. Mehrheitsentscheid
4. Technische Entscheidung
5. Technische Ziehung
6. Disqualifikation
7. Aufgabe
8. Nichterscheinen

Der Schiedsrichter kann die Runde neu starten,

- wenn die Kämpfer statisch bleiben und ihre Position oder ihren Abschluss nicht verbessern