



...THE ONLY WAY TO FIGHT...



WKF Deutschland e.V.
www.wkfdeutschlandev.de
office@wkfdeutschland.de

Welt Kampfkunst Föderation

AMATEUR REGELMENT

Ausgabe November 2013

Teil 1

Einleitung

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WKF Amateur Wettkampfregeln. Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitgliedsstaaten. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch falls erforderlich in Betracht gezogen werden,.

Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle Englische Version.

Ohne spezielle schriftliche Genehmigung der WKF oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert noch herausgegeben, noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung.

Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website der World Kickboxing Federation als PDF geladen werden. www.wkfdeutschlandev.de

Inhalt

1. Teil – Allgemeines

- 1 WKF / IRC
- 2 Amateur Status (Definition)
- 3 Doping (Definition, Kontrollen)
- 4 Registration (Sportpass, Lizenz, Identifikation)
- 5 Alterskategorien (Kinder, Junioren, Erwachsene, Veteranen, Masters)
- 6 Gewichtsklassen / Abwaage / Medizinische Untersuchung
- 7 Turnier Organisation (Kampfflächen, Boxringe)
- 8 Referees (Lizenzen, Aufgaben, Bekleidung)

2. Teil – Semikontakt 1 SEM – Semikontakt Regeln

3. Teil – Formen

Traditionell

- 1 FHS – Formen Hardstyle Japanisch
- 2 FKO – Formen Koreanisch
- 3 FVT – Formen Veteranen Traditionell
- 4 FSS – Formen Softstyle
- 5 FWN – Formen Waffen ohne Musik

Kreativ

- 6 FFS – FormenFreestyle
- 7 FWM – Formen Waffen mit Musik
- 8 FEX – Extreme Formen

4. Teil – Leicht-Kontakt 1 LCT – Leicht-Kontakt Regeln (Light Contact Rules)

5. K 1 Sparring

6. Voll-Kontakt 1 FCT – Vollkontakt Regeln

7. Teil – Kickboxen mit Lowkicks 1 KBX – Kickboxen mit Lowkicks

8. Teil K-1 Rules K-1 rules

9. Teil – Thai Boxen 1 TBX – Thai Boxen

10. Teil MMA

11. Teil Realistische- & Authentische Selbstverteidigung

12. Teil Bruchtest

13. Teil Chanbara

14. Teil Rumble

15. Teil No Contact

16. Teil Blasrohrschießen

17. Teil PRO / AM

18. Teil PPF

Allgemeines:

1. WKF / IRC

WKF

Die WKF ist die Welt Kampfkunst Föderation mit Sitz in 65321 Heidenrod und mit der Geschäftsstelle in 97526 Sennfeld, Deutschland. Die aufgenommenen nationalen Verbände sind Mitglieder der WKF.

IRC

Das IRC ist das International Rules Committee. Das IRC besteht aus dem Head Referee plus vier weiteren ernannten A1 Referees.

Das IRC ist ermächtigt, bestehende Regeln abzuändern oder wegzulassen, sowie neue zu erstellen. Das IRC kann in speziellen Fällen auch als Schiedsgericht verwendet werden. Das IRC befasst sich auch mit Referee Angelegenheiten bei größeren Turnieren.

Amateur-Status

Der Begriff "Amateur" bezog sich früher auf alle Kämpfer in den Vollkontakt, Lowkick, K- oder Thai-Box Disziplinen. In diesem Regelwerk wird der Begriff verwendet, um alle Kämpfer zu bezeichnen, die keine professionelle Kämpfer sind.

Kämpfer werden als Amateure angesehen, wenn auf sie eine oder mehrere der folgenden Bedingungen nicht zutreffen:

- Der Kämpfer unterliegt einem professionellen Vertrag.
- Der Kämpfer hat noch nie an einem event mit mehr als 5 Runden oder Thai Boxen A Klasse teilgenommen

Der Kämpfer wird auf einer Pro-Rangliste der folgenden oder ähnlicher Organisationen geführt:

WKF, NASKA, WAKO Pro, WKA (Organisationen mit ähnlichem Charakter sind ebenfalls in Betracht zu ziehen. Die oben stehende Liste ist ein Beispiel und nicht notwendigerweise vollständig.)

Falls ein Kämpfer glaubt, auf einer Pro Rangliste zu unrecht geführt zu werden, muss er/sie sich an den Nationalen Verband sowie an die für die Rangliste verantwortliche Organisation wenden und um eine Bestätigung seines/ihrer Amateur Status ansuchen. Das IRC entscheidet dann über das Ansuchen, weiterhin als Amateur zu gelten. Der Amateur Status gilt, solange über das Ansuchen noch nicht entschieden wurde.

Nicht Amateure (Profi) dürfen an Amateur Veranstaltungen nicht teilnehmen. Wenn das IRC über einen Verstoß dieser Regel Kenntnis erhält, können eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen getroffen werden:

- Disqualifikation des „Nicht Amateurs“
- Eine Sperre/Suspendierung. Das IRC entscheidet über die Länge.
- Eine Geldstrafe von min. 300 EUR
- Die Aberkennung eines erreichten Titels. Die Aberkennung eines Welttitels bedarf der Zustimmung des WKF head office.

Doping

Es ist nicht gestattet, Substanzen zur Leistungssteigerung zu verwenden, wenn diese Substanzen von einer der maßgeblichen Organisationen (IOC, Anti Doping Agency, Nationales Olympisches Komitee, WADA etc.) als Doping Substanzen klassifiziert wurden.

Die WKF, das IRC, der Veranstalter (Promoter) und der offizielle Arzt können und dürfen Kontrollen durchführen. Mit Autorisierung durch die WKF ist es auch anderen dafür qualifizierten Organisationen und Personen gestattet, solche Kontrollen durchzuführen, wo es das Gesetz erfordert.

Kämpfer, die solche Kontrollen vorsätzlich vermeiden, behindern oder sich ihnen entziehen, oder sie auf irgendeine Weise manipulieren, können disqualifiziert und für einen vom IRC festgelegten Zeitraum gesperrt werden.

Die Wahrung der Privatsphäre, besonders von Kindern und weiblichen Wettkämpfern, muss gewährleistet sein. Doping Kontrollen müssen von einer dafür qualifizierten Person desselben Geschlechts durchgeführt werden. Wenn dies nicht möglich ist, überwacht ein Mitglied des IRC desselben Geschlechts die Abgabe der Doping Probe.

Registration

- Kämpfer, die an einem Wettkampf, einem Turnier oder einer Gala teilnehmen wollen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:
- Besitz eines von der WKF ausgegebenen oder akzeptierten Sportausweises (Sportpasses)
- Besitz einer gültigen Sichtmarke für das laufende Jahr im Sportpass
- Nachweis eines Eintrages im Sportpass, der die "Wettkampftauglichkeit" bestätigt. Eine solche ärztliche Bestätigung darf nicht älter als 12 Monate sein. Wettkämpfer, die nur an Formen teilnehmen, sind von dieser Regel ausgenommen.
- Kein vorhandener medizinischer oder anders gearteter Ausschlussgrund
- Vorweisen eines medizinischen Attests über eine EEG-Untersuchung, falls es innerhalb von weniger als 12 Monaten zu 3 Kopf KO gekommen ist. Das EEG muss nach der Sperrfrist vorgenommen worden sein.
- Weibliche Teilnehmerinnen dürfen nicht schwanger sein.

Eintrag im WKF Sport Book

Die Promoter eines Turniers, eines Wettkampfes oder einer Gala sind dafür verantwortlich, im WKF Sport Book folgende Einträge zu machen:

- Ort, Datum und Name der Veranstaltung
- Disziplin und Punktwertung des Kämpfers
- jegliche KO's, Abbrüche oder Aufgaben

Anstelle des Promoters können der Head Referee, der WKF Area / Ring Supervisor oder - im Falle eines KO's, eines Abbruches oder einer Aufgabe – ein Arzt den Eintrag vornehmen.

Sperren nach einem KO, einem Abbruch oder einer Aufgabe

- 1 Monat nach dem Vorfall
- 3 Monate nach dem zweiten Vorfall
- 12 Monate nach dem 3. Vorfall innerhalb von 12 Monaten (EEG erforderlich) Nach einer 12

monatigen Sperre aufgrund von drei Abbrüchen/KO's oder Aufgaben innerhalb von 12 Monaten muss der Kämpfer ein ärztliches Attest mit einem negativen EEG-Befund vorlegen, bevor er/sie wieder zu einem Wettkampf zugelassen wird.

Identifikation der Wettkämpfer

Bei internationalen Veranstaltungen müssen die Kämpfer ihre Identität und Nationalität mittels eines behördlich ausgestellten Dokumentes beweisen.

Wettkämpfer, die eine von der WKF ausgestellte ID-Card mit der 5-stelligen MAP-Nummer vorweisen, müssen keinen weiteren Identitätsnachweis erbringen. Die 5-stellige MAP-Nummer bedeutet, dass der Reisepass bzw. behördliche Identitätsnachweis bereits gescannt wurde.

Selbst-gewählte Staatsangehörigkeit.

Ein Wettkämpfer, der seine/ihre spezielle Verbindung mit einem nicht seiner/ihrer Nationalität entsprechenden Land unter Beweis stellen will, muss der WKF eines der folgenden Dokumente vorlegen:

- eine Geburtsurkunde des gewählten Landes
- ein Heiratsdokument mit einem Staatsbürger des gewählten Landes
- eine unbefristete Aufenthaltsgenehmigung für das gewählte Land

Das Ansuchen muss schriftlich der WKF des gewählten Landes unterbreitet werden. Die WKF des gewählten Landes muss dieses sodann an das WKF Executive Committee weiterleiten. Ein Wettkämpfer, der auf diese Art eine Landeszugehörigkeit gewählt hat, kann diese nur durch den Erhalt einer neuen Staatsangehörigkeit oder durch Verlegung des ständigen Wohnsitzes in ein anderes Land wechseln.

Das WKF Executive Committee entscheidet über solche Ansuchen, die mindestens 1 Monat vor dem Wettkampf, an dem der Kämpfer teilnehmen will, gestellt werden müssen.

Alterskategorien

Kind	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt.
Junior	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 18 Jahre alt.
Kadetten	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes älter als 17 Jahre aber unter 18 Jahren.
Erwachsen	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.
Veteran	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.
Master	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

Abwaage

Die Abwaage muss zumindest zwei Stunden vor dem ersten Kampf abgeschlossen sein.

Internationale Turniere, Wettkämpfe oder Galas

Wenn möglich, wird die Abwaage bei internationalen Wettkämpfen von ausgewählten freiwilligen Referees, die vorzugsweise aus verschiedenen Ländern stammen, am Tag vor Wettkampfbeginn vorgenommen.

Männliche und weibliche Teilnehmer

Wenn es männliche und weibliche Teilnehmer gibt, müssen die medizinischen Untersuchungen in getrennten Räumen vorgenommen werden, oder falls im selben Raum, dann zu verschiedenen Zeiten. Weiters müssen die Untersuchungen, sofern möglich, von medizinischem Personal des gleichen Geschlechts durchgeführt werden.

Wettkampf – Organisation

Kampffläche / Ring

- Kampfmatten (Semikontakt, Formen und Leichtkontakt - sofern Leichtkontakt nicht im Ring abgehalten werden)
- Die Kampffläche muss quadratisch sein, und jede Seite muss eine Länge von 6m bis 8m haben.
- Auf zwei einander gegenüberliegenden Seiten, 1m vom Zentrum des Quadrates nach außen gemessen, müssen zwei parallele Linien markiert sein, an denen sich die Kämpfer zu Kampfbeginn aufstellen.
- Um die Kampffläche herum muss ein 1m breiter Sicherheitsstreifen freigehalten werden. Zuschauer oder Referees dürfen sich in diesem Streifen nicht aufhalten. Der Streifen kann auf dem Boden markiert werden.
- Der Zeitnehmer und der Scorekeeper (für Semi-Kontakt) befinden sich am Referee Tisch gegenüber dem Kampfleiter.
- Falls es nur eine Kampffläche gibt, muss am Referee Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder Notfalls Helfer zur Verfügung stehen.

Der Referee Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

- Pool Listen
- Punkte Displays
- Tisch Stoppuhr, plus Hand Stoppuhr in Reserve
- Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe)
- Ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet
- Reserve Papier / Bleistifte
- PC und Drucker sind zulässig

Box Ring (Alle Vollkontakt Bewerbe, und möglicherweise Leicht Kontakt)

- Der Box Ring muss der AIBA Norm entsprechen (Association International de Boxe Amateur).
- Der Box Ring, die Seiten Protektoren sowie die vier Seile müssen vor dem ersten Kampf auf Norm und Sicherheit überprüft werden.
- Die normale Seitenlänge des Quadrates hat ein Minimum von 4.5m und ein Maximum von 6.10m (Seitenlänge der Seile). Der Ring muss von 4 Seilen umfasst werden.
- Die vier Ecken müssen aus Metall gemacht sein. Ihr Diagonal-Abstand soll 10.6m nicht überschreiten (von außen gemessen).
- Die Höhe der Ecken soll 1.32m (52“) über der Ring-Plattform nicht überschreiten.
- Alle Ecken müssen mit den herkömmlich gebräuchlichen Polstern abgedeckt sein, um mögliche Verletzungen zu vermeiden.

- Keines der Seile darf einen Querschnitt von unter 2.5cm (1") haben.
- Das unterste Seil muss sich 33.02cm (13") über der Ring Plattform befinden, das oberste nicht weiter als 1.32m.
- Alle Seile müssen mit einem weichen Material überzogen sein.
- Die Ring Plattform selbst muss sich mindestens 90cm, aber nicht mehr als 1.20m über dem Boden befinden. Sie muss mit einem Schaumstoff ähnlichen Material unterhalb der Bodenabdeckung beschichtet sein.
- In der roten und der blauen Ecke müssen sich Stufen befinden.
- Die Referee Tische müssen mit den gleichen Gegenständen wie die der Kampffläche ausgestattet sein.
- Tische und Sessel für die Punkterichter müssen an den anderen drei Seiten des Ringes zur Verfügung stehen.
- Falls es nur einen Ring gibt, muss am Referee Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder Erste Hilfe zur Verfügung stehen.
- Um mögliche Verletzungen zu vermeiden, ist Kamera Personal der Aufenthalt auf der Ring Plattform während der Runden nicht gestattet.

Referee-Lizenzen

Punkterichter und Referee für Amateur Veranstaltungen

- F Nationaler Punkterichter für lokale Veranstaltungen
- E Nationaler Punkterichter für nationale Veranstaltungen
- D Nationaler Punkterichter / Referee für nationale Veranstaltungen
- C Internationaler Punkterichter / Referee für Internationale Veranstaltungen, inkl. lokale Titel
- B Internationaler Punkterichter / Referee für alle Veranstaltungen, inkl. nationale pro Titel
- A Internationaler Punkterichter / Referee für alle Veranstaltungen, inkl. internationale pro Titel

A 1 Internationaler Supervisor - für internationale Titelkämpfe und Meisterschaften

Alle nationalen Lizenzen F, E und D können vom lokalen Head Referee jedes Landes nach dem jährlichen Referee Seminar vergeben werden. Diese Lizenzen gelten 12 Monate und müssen danach verlängert werden.

Die Internationalen Lizenzen C und B werden direkt vom IRC Head Referee nach dem Internationalen Referee Seminar vergeben. Diese Lizenzen müssen vom IRC bestätigt werden und gelten für drei Jahre, falls sie nicht aus anderen Gründen verkürzt werden.

Alle internationalen Referees sind selbst dafür verantwortlich, ihre Lizenzen zumindest alle drei Jahre zu erneuern.

Die A -Lizenz und schließlich die A1 - Supervisor Lizenz können nur durch Mehrheitsbeschluss des IRC verliehen werden. Diese Lizenzen gelten für drei Jahre. Alle internationalen A - Klasse Referees und Supervisor sind selbst dafür verantwortlich, ihre Lizenzen zumindest alle zwei Jahre zu erneuern.

Die A - Lizenz für Profi Referee für Europa, Interkontinental und Welttitel wird ausschliesslich durch den Landespräsidenten vergeben.

Internationale Referees & Punkterichter

Das Mindestalter ist 18 Jahre, und der jeweilige Referee oder Punkterichter muss einem nationalen WKF Verband angehören. Er muss an internationalen Seminaren teilnehmen.

Eine Grundkenntnis der englischen Sprache wird empfohlen, ist aber nicht verpflichtend. Alle internationalen Seminare werden auf Englisch abgehalten.

Mitglieder des WKF Executive Committee weisen sich durch eine rote ID-Karte mit der Aufschrift „OFFICIAL“ aus.

Mitglieder des International Rules Committee (IRC) und Referees der Kategorien A, B und C sind im Besitz einer grünen ID-Karte mit der Bezeichnung „REFEREE“.

Um als A Klasse Referee und A1-Supervisor nominiert zu werden, muss die Mehrheit der IRC-Mitglieder diese Nominierung unterstützen.

Um als B-Referee nominiert zu werden, muss der IRC Vorsitzende diese Nominierung unterstützen.

Um als C-Referee nominiert zu werden, müssen der jeweilige Landes Head Referee oder Landesvertreter diese Nominierung unterstützen. Ein nationaler Referee kann nur mit Erlaubnis des jeweiligen Landes Head Referees internationalen Status erlangen.

Das IRC kann die Teilnahme an Seminaren und/oder die erfolgreiche Ablegung einer Prüfung, sowie eine ausreichende Beherrschung der englischen Sprache (die offizielle Sprache des IRC) zur Bedingung einer Nominierung zum A oder B Klasse Referee machen. Die Nominierungen müssen in regelmäßigen Abständen bestätigt werden; zumindest alle drei Jahre.

Lizenzierte Referees werden in eine zentrale Datenbank aufgenommen. Ihre Namen, Kategorien, Nationalität und MAP-Nummern werden auf der offiziellen Website veröffentlicht.

Nationalität

Folgende zwei Varianten können bei der Zusammenstellung eines passenden Referee Teams für Kontinental- & Weltmeisterschaften angewandt werden:

- Ein Punkterichter kann die Nationalität des roten Kämpfer haben. Dafür muss es auch einen Punkterichter mit der Nationalität des blauen Kämpfers geben. Der dritte Punkterichter muss aus einem neutralen Land stammen (, d.h. er darf die Nationalität keines der beiden Kämpfer besitzen).
- Kein Punkterichter hat dieselbe Nationalität wie einer der beiden Kämpfer. Dies ist die zu bevorzugende Variante

EIN CENTER REFEREE DARF DIE NATIONALITÄT KEINES DER BEIDEN KÄMPFER HABEN.

Falls ein Referee mehrere Nationalitäten besitzt, oder falls er, basierend auf dem Nationalitäten-Prinzip, eine andere Staatsangehörigkeit gewählt hat, muss er freiwillig zurücktreten, wenn einer der Kämpfer eine dieser Nationalitäten des Referees oder die des von ihm gewählten Landes besitzt.

Interessenskonflikt

Eine Person, die bei jeglicher Veranstaltung als Referee eingesetzt wird, kann gleichzeitig nicht als Punkterichter, Coach oder Landesvertreter fungieren.

Die Referees sind verpflichtet, jeglichen möglichen Interessenskonflikt selbständig zu melden. Bei Unterlassung können die anwesenden IRC-Mitglieder, nach Konsultation mit dem Head Referee, eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen ergreifen:

Verwarnung

Ausschluss von der weiteren Teilnahme als Referee bei der jeweiligen Veranstaltung
Reduktion der Referee-Vergütung
Entzug der Referee-Lizenz für einen vom IRC festgesetzten Zeitraum

Head Refere

Bei jeder Veranstaltung muss ein Head Referee bestimmt werden. Er / Sie ist verantwortlich für die gesamte Kampfrichter Organisation und überwacht die Arbeit auf allen Kampfflächen und/oder Ringen.

Kampfflächen Supervisor (Area Supervisor)

Bei Veranstaltungen mit mehreren Kampfflächen oder Ringen ernennt der Head Referee Kampfflächen Supervisor (Ringinspektor), welche die Vorgänge auf den jeweiligen Kampfflächen überwachen. Der Kampfflächen Supervisor platziert die Referee auf seiner Fläche gemäß ihrer Nationalität oder je nach ihrer Verbindung zu einer Schule, einem Klub oder einem bestimmten Kämpfer. Er erstattet darüber Bericht gemäß der Anweisung des Head Referees.

Der Head Referee kann Referees austauschen, die offensichtlich nicht neutral oder gegen die offiziellen WKF -Wettkampffregeln agieren, und kann ihre Entscheidungen „overrulen“.

Proteste

Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees / Punkterichter können keinem Protest unterliegen.

Gegen die Entscheidung des offiziellen Arztes ist kein Protest zulässig.

Proteste sind nur in den folgenden Fällen zulässig und dürfen nur nach vorheriger Hinterlegung einer Protestgebühr von 100 EUR beim Kampfflächen Supervisor oder Head Referee eingebracht werden:

- Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Referees/Punkterichtern
- Die Berechnung der Punktwertungen ist mathematisch falsch
- Eine offensichtliche Verwechslung der blauen und roten Ecke
- Ein Verstoß gegen die offiziellen WKF Regeln

Videoaufzeichnungen

sowie jegliche fotografischen Medien sind zur Beweisführung eines Protests nicht zulässig. Keinerlei Art von Aufzeichnung gilt als Beweis in einem Disput und kann als solcher daher nicht eingebracht werden.

Ein Protest verhindert den Fortgang eines laufenden Wettkampfes nicht. Der Head Referee kann dennoch den Fortgang der Kämpfe für kurze Zeit aussetzen, wenn der Ausgang des Protests einen signifikanten Einfluss auf diesen Fortgang hat.

Nach Anhörung beider Parteien und des beteiligten Referee, fällt der Head Referee eine endgültige Entscheidung. Bei der Veranstaltung gibt es dann keine weitere Diskussion des Falles. Jegliche weitere Streitigkeit muss innerhalb von sieben Tagen nach dem Vorfall an office@wkfdeutschland.de gemailt werden, wo die Sache weitergeführt werden kann. Jegliche Gelder, die aufgrund der Entscheidung des Head Referees bei der Veranstaltung verloren gegangen sind, werden zurückgehalten, bis eine Entscheidung des IRC getroffen worden ist.

Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team Manager oder Coach des beteiligten Kämpfers geführt werden. Die Anwesenheit anderer erfordert die Einladung durch den Head Referee. Der Head Referee muss, nach Anhörung beider Seiten seine / ihre Entscheidung gemäß den Regeln der WKF treffen.

Die Protestgebühr, falls der Protest nicht erfolgreich verläuft, fließt dem Konto des IRC zu für zukünftige Referee-Ausbildung und Weiterentwicklung. Im Falle eines nach einem Wettkampf eingebrachten Protests, fällt das IRC seine Entscheidung nach Anhörung beider Parteien und des beteiligten Referee. Der nationale Verband hat ein Zeitlimit von 30 Tagen, um im Falle eines Protests Stellung zu nehmen. Falls die Entscheidung in einem Protest zum Verlust eines Europa - oder Welttitels führt, kann die endgültige Entscheidung nur vom IRC getroffen werden. Alle Gebühren werden im Falle eines erfolgreichen Protests rückerstattet.

Referee-Kleidung

Während der Vorrunden bis hin zu den Semifinalen ist ein schwarzes Polo-Shirt mit dem Aufdruck "REFEREE" erlaubt. Für die Finale und für Titelkämpfe müssen alle Referees schwarze Hosen, eine schwarzes Hemd mit WKF -Aufdruck und eine roten Fliege tragen. Falls erforderlich, kann auch ein schwarzer Blazer mit einem WKF -Logo getragen werden.

Um Verletzungen zu vermeiden, ist das Tragen von jeglichem Schmuck, Uhren, Kugelschreibern etc. verboten. Punkterichter, die keinen Körperkontakt mit den Wettkämpfern haben, sind von dieser Regel ausgenommen. Die Verwendung von medizinischen Handschuhen wird angeraten.

Registration der Referees pro Land für Welt- und Europameisterschaften

Pro 25 Wettkämpfer eines Landes muss ein Referee gestellt werden.

1-25 Wettkämpfer	1 Referee
26-50 Wettkämpfer	2 Referees
51-75 Wettkämpfer	3 Referees
76-100 Wettkämpfer	4 Referees
101-125 Wettkämpfer	5 Referees
126 und mehr Wettkämpfer	6 Referees

Jedes Land, das diese Vorgabe nicht erfüllt, wird mit einer Geldbuße von 200 EUR pro fehlendem Referee belegt. Dieses Geld fließt dem Konto des IRC zu.

Jedes Land ist dafür verantwortlich, rechtzeitig für Welt- und Europameisterschaften, seine eigenen Referees auszubilden und zu lizenzieren.

Die Ausbildung von F-, E- und D Lizenz Referees ist Sache der Länder selbst. Das IRC bietet jedoch Seminare dazu an.

Alle Länder, die ihre Referees für Meisterschaften im Voraus registrieren und vom IRC eine Bestätigung erhalten, werden mit Priorität behandelt.

Die Bezahlung der Referees entspricht pro Tag der Startgebühr eines Wettkämpfers. Sie wird vor Beginn der Finale am Morgen ausbezahlt,

Der Promoter ist für die Behandlung der Referees verantwortlich. Dies beinhaltet die Zurverfügungstellung von getrennten Zimmern, Essen und Getränke. Es ist ebenso notwendig, die Referee- Tische mit Mineralwasser auszustatten.

2. Teil – Semikontakt

Die Kampffläche

Die Kampffläche sollte mit Matten ausgelegt, unbeschädigt und sauber sein. Ihre Oberfläche sollte frei von verschütteten Flüssigkeiten sowie Unrat sein.

Die Minimum Abmessungen der Kampffläche sollten 6 x 6 m bis 8 x 8 m sein. Ein Meter rund um die Fläche sollte mit Sicherheitsmatten ausgelegt werden. Die Kampffläche kann größer als 36m², jedoch nicht mehr als 64m² sein.

Runden

Die Rundenanzahl beträgt 2 x 2 Minuten (plus Verlängerung). Die Rundenlänge darf zwei Minuten pro Runde nicht übersteigen. Im Falle eines Unentschiedens nach der letzten Runde, folgt – nach einer Minute Pause eine Minute Verlängerung. Falls es nach dieser Verlängerung zu keiner Entscheidung kommt, wird – ohne weitere Pause – mit „Sudden Death“ fortgesetzt. Wer den ersten Punkt erzielt, ist der Gewinner.

Offizielle WKF Gewichtsklassen

Name der Gewichtskategorie	Alle Männer	Alle Frauen	Kinder bis 12	Junioren Mädchen	Junioren Burschen	Kadetten im Ringsport
Atomgewicht		-48 kg				
Bantamgewicht	-54 kg	-50 kg			-45 kg	
Federgewicht	-57 kg	-54 kg	-25 kg		-51 kg	gleich
Leichtgewicht	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-55 kg	wie
Leichtweltergewicht	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-59 kg	allgemeine
Weltergewicht	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-63 kg	Klasse
Leichtmittelgewicht	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-67 kg	
Mittelgewicht	-75 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-71 kg	
Leichtschwergewicht	-81 kg			-59 kg	-81 kg	
Cruisergewicht	-86 kg			-63 kg	+81 kg	
Schwergewicht	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg		
Superschwergewicht	+91 kg					

Die obengenannten Gewichtskategorien sind verbindlich für Promoter. Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die gültigen Wettkampf Regeln beziehen

Punktewertung

- Faustschlag zum Kopf 1 Punkt
- Faustschlag zum Körper 1 Punkt
- Beinfeger nach innen/außen 1 Punkt
- Kick zum Körper 1 Punkt
- Kick zum Kopf 2 Punkte
- Sprung-Kick zum Körper 2 Punkte
- jeder Sprung-Kick zum Kopf 3 Punkte

Die Punktewertung erfolgt nur für die erste Technik. Folgetechniken sind nicht erlaubt.

Trefferzonen

- Hinterkopf
- Kopfseite
- Gesicht
- Kinn (von unten)
- vorderer Oberkörper
- seitlicher Oberkörper

Verbotene Zonen

- Schädeldach
- Hals
- Arm
- Hand
- Rücken
- Nierenbereich
- Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

Wegen der höheren Punktbewertungen im Rahmen des neuen Wertungssystems hat die WKF die folgenden Kriterien für einen vorzeitigen Punktsieg erstellt:

In jedem Kampf : 10 Punkte Unterschied, Resultat TKO

Erlaubte Techniken.

- vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- Rückfaust - Backfist
- Innen Handkante – Ridge hand zum Kopf und Körper
- gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)
- gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)
- nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)
- Haken-Kick Hook Kick zu Körper und Kopf inkl. aus der Drehung
- gesprungener gedrehter Haken-Kick - Jump Spinning Hook Kick zu Körper und Kopf
- Rückwärts-Kick - Back Kick zu Körper und Kopf
- gesprungener Rückwärts-Kick zu Körper und Kopf
- Halbkreis-Kick - Roundhouse Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis-Kick
- Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fersendreh-Kick
- Fußkanten-Kick nach innen & außen zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fußkanten-Kick
- Axt-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt-Kick
- Beinfeger ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine
- Aufwärtshaken - Uppercut (nur zum Körper)

Nicht erlaubte Techniken

- jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)
- gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)
- Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)
- Handballenschläge
- Ellbogenschläge
- sämtliche Würfe
- sämtliche Takedown-Techniken
- Stoßen mit den Armen
- Kicks auf die Beine
- Kniestöße
- Kopfstöße
- Verwendung der Oberschenkel
- Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der

Ausführung eines Bodenfegers bzw. Kreselfegers

- Rolle vorwärts
- Handstand
- Radschlagen
- alle „blinden“ Techniken
- Bodenfeger und Kreselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners -

Verbotene Aktionen

- Fluchen , Sprechen, verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle
- Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen
- unkontrollierte Schläge oder Kicks
- sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke
- Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners
- Schläge oder Kicks in die Genitalien
- Kratzen, Beißen, Spucken
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“
- Verlassen der Kampffläche
- sich selbst Fallen lassen oder Weglaufen, dem Kampf Ausweichen oder Verzögern
- Verwendung von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung
- Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte
- zu harter Kontakt
- Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle obengenannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken und muss ein Kampfsport tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts oder Visierschutz dürfen nicht getragen werden
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport Zahnschutz sein. Kein Football oder Rugby Zahnschutz.
Semi Handschuhe	Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im Semikontakt immer verboten.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.

Tiefschutz	Für Männer und Frauen, inkl. Junioren und Kadetten. Wird empfohlen für Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden.
Schienbein-Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
Brustschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für weibliche Junioren und Frauen. Wird für weibliche Kinder empfohlen, falls offensichtlich erforderlich, sonst nicht verpflichtend.

Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel müssen sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug Hosen sind nicht erlaubt.

Hand Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 2.5m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Bandagieren der Hände wird von der WKF aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes Haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

Kontrolle der Ausrüstung

Jeder Wettkämpfer muss sich vor dem Kampf einer Kontrolle der Ausrüstung unterziehen. Die Seiten Richter müssen entsprechend dem EIGENEN Geschlecht die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen. Wenn kein weiblicher Kampfrichter zur Verfügung steht wird eine weibliche Offizielle für die Kontrolle der Ausrüstung bestimmt. Kein Kampfrichter sollte dabei einen Kämpfer berühren.

Was der Referee tun kann

Der Referee ist die einzig Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee muss je einen Minus Punkt für die vierte und fünfte Exit Verwarnung abziehen. Der Referee muss einen Kämpfer für die fünfte Exit Verwarnung disqualifizieren.

Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordination einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird als „w.o.“ gewertet. Der Referee entscheidet, wann er ein

1-Minuten-Zeitlimit verhängt, wobei das Prinzip des Sportsgeistes gewahrt bleiben muss.

Der Referee kann einen Kämpfer nur nach einer Mehrheitsentscheidung zwischen Punktrichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punktabzug kann ohne Konsultation der Punktrichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird. Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen ein Bericht an das WKF IRC-Board per Email und an das WKF Head Office geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der Welt Kampfkunst Föderation ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

Punktewertung

Nahe der Kampfmatte sollte es einen Tisch mit einer Punktetafel geben. Diese Punktetafel sollte eine rote und eine blaue Seite aufweisen, um den Punktestand und die Exit Verwarnungen zu dokumentieren. Referee Verwarnungen (z.B. wegen zu hartem Kontakt, etc.) werden auf Papier festgehalten. Exit Verwarnungen und Referee Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet werden.

Exit Verwarnungen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, welche die Grenze der Kampffläche bezeichnet. Der Wettkämpfer kann nicht punkten, wenn er/sie außerhalb der Kampffläche stehen, es können aber Punkte gegen ihn/sie erzielt werden. Der Referee muss sicherstellen, dass der Wettkämpfer jedoch nicht aus der Kampffläche gestoßen worden ist. Damit der Referee eine Exit Verwarnung aussprechen kann, muss der Wettkämpfer die Kampffläche selbständig verlassen haben.

Eine Technik kann nur gewertet werden, wenn sie mit völligem Gleichgewicht ausgeführt wird. Jeder Verlust des Gleichgewichtes nach der Technik macht den Treffer ungültig, und der Referee muss „Keine Wertung“ („No Score“) anzeigen.

Eine Wertung setzt sich zusammen aus: einer erlaubten Technik, auf eine erlaubte Trefferfläche, mit erlaubtem Krafteinsatz. Alle drei Dinge müssen zutreffen, um eine Wertung zu erzielen.

Pro Kampffläche muss es zwei Seiten-Richter (Line Judges) und einen Center Referee geben. Die Seiten Richter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Sie und der Center Referee müssen als Team agieren, da der Center Referee die Meinung eines Seiten Richter nicht „overrulen“ kann (außer wenn es sich eine klare Regelverletzung handelt).

Die Judges und der Center Referee signalisieren eine Wertung, indem sie mit ihrer Hand auf den punktenden Kämpfer zeigen und dabei die Anzahl der erzielten Punkten mit der Anzahl ihrer ausgestreckten Fingern anzeigen. Wenn zwei oder mehr Offizielle dieselbe Technik anzeigen, wird der Kampf durch den Center Referee unterbrochen, indem er „Stop“ ruft. Die Kämpfer kehren zu ihren Ausgangspunkt zurück, und der Center Referee zeigt die Anzahl der Offiziellen an, die eine Wertung gesehen haben, indem er auf jeden wertenden Offiziellen zeigt (inkl. sich selbst, falls er/sie die Technik als Wertung gesehen hat). Dies soll den Zuschauern und den Coaches verdeutlichen, welche Offiziellen eine Wertung gesehen haben, und ob es eine Mehrheitsentscheidung war oder nicht.

Er/Sie zeigt anschließend die Anzahl der Punkte durch Heben des Armes und Ausstrecken der betreffenden Anzahl von Fingern zum Tisch hin. Der Referee bewegt dann seine/ihre Hand in Richtung des Kämpfers, dem die Punkte gegeben werden. Dies ermöglicht dem Kampfrichter Tisch, die Anzahl der Punkte leicht zu erkennen und so Wertungsfehler zu reduzieren. Der Referee muss sich vergewissern, dass die Punkte korrekt aufgezeichnet wurden.

Eine Wertung kann nur gegeben werden, wenn eine Mehrheit von zwei Offiziellen die Wertung anzeigen. Natürlich können auch alle drei Offiziellen dieselbe Wertung anzeigen. Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer dieselbe Wertung zusprechen, der dritte Offizielle aber nicht, zählt

die Mehrheit und die Wertung wird danach gegeben.

Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen, ist die einzig Mögliche Wertung „NO Score“.

Wenn die Hände der Offiziellen nicht zur selben Zeit die Punkte anzeigen, kann keine Wertung zustande kommen. Die Offiziellen müssen sofort reagieren, und alle Punkte, die erst nach dem „Stop“ angezeigt werden, können nicht gewertet werden.

Wenn sich der Center Referee nicht sicher ist, was die Judges gewertet haben, kann er die Zeit stoppen und die beiden Judges in die Mitte rufen, um die Angelegenheit zu diskutieren. Dann nehmen die Judges ihre Position wieder ein und der Center Referee ruft „Wertung“ („Score“). Die Offiziellen, inkl. des Center Referees, müssen nun die Punkte anzeigen, die sie schließlich vergeben. Diese Wertung ist nun endgültig. (Es ist allerdings keine gute Vorgangsweise, dies allzu oft zu tun.)

Der Center Referee muss in allen Fällen seine Meinung anzeigen. Ein Center Referee hat dieselbe Verantwortung, mit erhobener Hand und ausgestreckten Fingern die Punkte anzuzeigen, die er vergeben möchte. Ein Center Referee darf nicht einfach nur seinen Seiten Richtern „folgen“. Er muss seine eigene Meinung haben und sie gleichzeitig mit den Seiten Richtern anzeigen.

Kampfbeginn

Die Kämpfer können von EINEM Coach betreut werden, der am Stuhl sitzen bleiben muss. Die Seiten Richter müssen entsprechend dem EIGENEN Geschlecht die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen, bevor sie in die Mitte der Kampffläche gelassen werden. Die Kämpfer müssen parallel zu den Seitenlinien der Kampffläche, einen Meter von einander entfernt, einander gegenüberstehend, in der Mitte der Kampffläche Aufstellung nehmen (nicht Ecke zu Ecke). Der Referee blickt in Richtung zum Tisch, vergewissert sich, dass beide Judges bereit sind und zeigt dem Zeitnehmer an, dass der Kampf sogleich beginnen wird. Die Kämpfer müssen die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“), um guten Sportsgeist zu zeigen, und der Referee beginnt den Kampf mit dem Kommando „Fight“.

Während des Kampfes

Die Kämpfer versuchen, solange gegeneinander zu Punkten, bis die Judges oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche Judges gewertet haben, zeigt dem Tisch die Anzahl der Punkte und zeigt dann an, welchem Kämpfer diese zugesprochen werden. Dann setzt der Referee den Kampf fort mit dem Kommando „Fight“. Ein Kämpfer oder Coach kann um Zeitunterbrechung ersuchen, indem sie mit ihren Händen den Buchstaben „T“ formen und einen Schritt zurückgehen. Jedes offensichtliche Zeit Verzögern bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der Center Referee dies dem Zeitnehmer anzeigt. Die Zeit wird nicht angehalten, um Punkte zu vergeben, aber sie wird gestoppt, um Schutzausrüstung wieder in Ordnung zu bringen zu lassen. Wenn eine Verwarnung gegeben wird, muss die Zeit angehalten werden. Nur der Referee kann den Kampf beginnen oder stoppen oder die Zeit stoppen.

Kampfende

Der Zeitnehmer signalisiert das Kampfende durch eine Glocke, einen Gong oder durch das Werfen eines Bohnensacks. Der Referee beendet den Kampf durch das Kommando „Stop“, und die Kämpfer hören auf zu kämpfen. Jegliche Punkte, die in der Zeit erzielt werden, die zwischen dem Anzeigen des Kampfendes durch den Zeitnehmer und dem Kommando „Stop“ durch den Referee liegt, müssen gewertet werden. Nur der Referee kann den Kampf beenden, nicht der Zeitnehmer. Der Referee zeigt den Gewinner durch Verlautbarung des Punktestandes und Anheben des Armes des Gewinners an. Die Kämpfer sollten nach dem Kampf die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“).

Medizinische Voraussetzungen

Die Minimum-Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Der Ersthelfer muss ein komplett ausgestattetes Erste-Hilfe-Paket mit sich führen. Der

Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat. Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der WKF empfohlen, ist aber keine Verpflichtung. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Handzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch Judges und den Center Referee gedacht:

	Bedeutung	Handzeichen
1	Ja, ich habe die Punkte gesehen	Hand heben und die Wertung anzeigen
2	Nein, ich habe nichts gesehen	beide Hände vor dem Gesicht überkreuzen
3	Ich habe die Technik gesehen, aber es war keine Wertung	beide Hände vor den Beinen überkreuzen
4	Der Kämpfer hat die Begrenzung übertreten	Die Hand entlang der Begrenzung bewegen
5	Beide Kämpfer haben zugleich eine Wertung erzielt	Beide Hände heben und beiden Kämpfern Punkte zusprechen
6	Unerlaubte Technik	Nach oben Zeigen und die Hand kreisen
7.	Zu harter Kontakt	Mit der Faust in die geöffnete Hand schlagen
8.	Erlaubte Technik aber auf eine unerlaubte Trefferzone	Die unerlaubte Trefferzone anzeigen
9.	Blinde Technik (Ziel wurde nicht angesehen)	Körper abdrehen und Schlag ausführen, ohne zu schauen
10.	Halten oder Packen Haltetechnik	Den eigenen Arm packen und eine nachahmen
11.	Den Körper abdrehen oder weglaufen	Die Aktion nachahmen oder die Hand auf Kopfhöhe kreisen und dabei nach unten zeigen

Schlagstärke

Die Schlagstärke im Semikontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach schwere des Vergehens:

- Verwarnung des Kämpfers
- Minuspunkt
- Disqualifikation des Kämpfers

Das Verwarnungssystem

- Verwarnung
- Verwarnung
- Verwarnung = ein Minuspunkt
- Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
- Verwarnung = Disqualifikation

Das Exit Verwarnungssystem

- Verwarnung
- Verwarnung
- Verwarnung = ein Minuspunkt
- Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
- Verwarnung = Disqualifikation

EXIT VERWARNUNGEN UND ANDERE VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET UND DÜRFEN NICHT ADDIERT WERDEN

Um eine Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, so dass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahnen hin und her bewegen und „Nein!“ („No“!) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Kampfrichter Tisch signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet.

Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Demselben Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und ein Punkt gegeben werden.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiter kämpfen kann, muss der Referee die Judges fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es eine Mehrheitsentscheidung geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht auf Regelverstoß entscheiden, wenn beide Judges nichts Falsches gesehen haben.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punkteanzahl zum Gewinner erklärt. (Im Falle eines Unentschiedens wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.)

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalles für beide Kämpfer vorbei ist, weil keiner der beiden weiterkämpfen kann, wird derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der zum Zeitpunkt des Kampfes die höhere Punktezahl hatte. Wenn beide Kämpfer dieselbe Punktezahl hatten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Im Falle eines Team Fights müssen hierbei beide Reserve Kämpfer zum Einsatz kommen.

Der Referee kann, nach Rücksprache mit den Judges, den Kampf stoppen, wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr kann. Es gibt keinen „Standing 8-Count“ im Semikontakt. Der Kampf wird als RSC gewertet.

Im Falle, einer zu harten Technik muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen Judges Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß (Foul) entscheidet, muss der Referee den betreffenden schuldigen Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen dem Rat des medizinischen Personals folgen. Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Team Fights

Ein Team besteht aus fünf männlichen oder drei weiblichen Wettkämpfern. Ein Reserve Kämpfer pro Team ist erlaubt für den Fall einer Verletzung eines Wettkämpfers während des Kampfes. Es gibt keine Gewichtskategorien, aber bei Kindern sollte der Gewichtsunterschied nicht mehr als 5kg zwischen den Kontrahenten betragen. Jeder Einzelkampf besteht aus einer Runde zu zwei Minuten.

Die Wertung erfolgt nach Anzahl der Siege. Verwarnungen und Strafen werden nicht auf den nächsten Kampf übertragen. Der nächste Kampf startet mit null – null ohne Verwarnungen.

Im Falle eines Unentschiedens werden die Punkte zusammengezählt, und das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger. Wenn auch die Punkte gleich sind, werden die Verlängerungs- und „Sudden Death“ Regel auf die letzten beiden Kämpfer angewandt. Alle Verwarnungen und Punkte bleiben bis zum Ende erhalten.

3. Teil - Formen

Traditionell - ohne Musik

- 1 FHS – Formen Hardstyle Japanisch
- 2 FKO – Formen Koreanisch
- 3 FVT – Formen Veteranen Traditionell
- 4 FSS – Formen Softstyle
- 5 FWN – Formen Waffen

Kreativ - mit Musik

- 6 FFS – Formen Freestyle
- 7 FWM – Formen Waffen
- 8 FEX – Extreme Formen

Allgemeines

Traditionelle Formen

Ein Formenläufer muss einen mental und physisch realistischen Art und Weise in den diversen Bewegungen versuchen, Kampfgeist demonstrieren und ausdrücken. Die Bewegungen innerhalb der Form müssen dem vorgeführten Stil angepasst sein.

Techniken sollten mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, Beim Laufen der Form sollten alle Grundtechniken logisch und der gewählten Form entsprechend zur Ausführung gelangen.

Der Name des Wettkämpfers, der Form und der Schule (oder des Landes) müssen den Judges in allen Stilen genannt werden.

In allen Kategorien qualifizieren sich 4 Personen für das Finale, wo sie gegeneinander in umgekehrter Reihenfolge antreten. Bei nationalen Wettkämpfen ist es optional, dass der Sieger bereits nach einem Durchgang ermittelt werden kann. Bei allen Wettkämpfen auf Weltebene müssen Vorrunden, gesetzt werden.

Ein Formen Referee muss einen traditionellen Hintergrund haben und zumindest den 1. Dan / 1. Meistergrad besitzen.

Es obliegt dem Veranstalterland, oder dem Promoter zu entscheiden, ob auf den Formen Flächen Matten verwendet werden oder nicht.

Bewertung

Fünf Judges bewerten die Wettkämpfer. Sobald die Bewertungen abgegeben wurden, werden die höchste und die niedrigste gestrichen.

Punkte werden auf eine Dezimalstelle genau gegeben. Bei den Vorrunden bewegen sich die Wertungen zwischen 6 und 8, wobei 7 den Mittelwert für eine Formenbewertung bildet. In den Finale zwischen 8 und 9,9 , der Mittelwert ist 9.

In allen Kategorien qualifizieren sich nur je 4 Personen für das Finale. Wettkämpfer mit Weltranglisten Plazierungen werden gesetzt. Der zum Beispiel Weltranglisten Erste, geht als letzter ins Rennen. Im Finale werden die Wettkämpfer nach ihren Bewertungen in den Vorrunden gereiht. Im Falle eines unentschieden im Hard- und Softstyle, werden die Wettkämpfer aufgefordert, eine weitere, andere Form vorzuführen. Auf nationalem und internationalem Niveau sollten die Wettkämpfer in der Lage sein, zumindest zwei verschiedenen Formen auszuführen. Falls ein Wettkämpfer keine unterschiedliche Form zeigen kann, kann er die erste Form wiederholen, allerdings unter Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge.

In allen Freestyle Kategorien kann dieselbe Form/Kata vorgeführt werden.

Wenn ein Wettkämpfer eine Waffe führt und diese fallen lässt, wird dies als ungeschickter Mangel an Kontrolle betrachtet und mit einem Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge bestraft.

Wenn ein Wettkämpfer zwei Waffen Paarweise führt (z.B. Kama oder Sai), dürfen diese nicht unkontrolliert aneinanderprallen, da sonst ein Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge vorgenommen wird. Dies gilt auch für Freestyle Formen.

Falls notwendig, wird ein Zeitnehmer ernannt. Die Judges sollten nicht durch Kampf Schreie bei jeder Technik beeinflusst werden: Dies steht nicht automatisch für Stärke/Qualität.

Präsentation

Bekleidung

Der Wettkämpfer muss Kampfsport Bekleidung tragen. T-Shirts dürfen nicht getragen werden, auch keine Klub-T-Shirts. Die Kampfsport Bekleidung muss sauber und gebügelt sein.

- Es muss ein Gürtel mit entsprechendem Grad getragen werden.
- Es darf kein Schmuck getragen werden.
- Es dürfen keine Phantasie Kostüme oder Masken getragen werden.
- Spezialeffekte, wie z.B. Trockeneis, Laserlicht, Rauch, etc., sind nicht zulässig.
- Die Form darf keine Tanz Elemente enthalten.
- Der Wettkämpfer muss seinen Stil, seinen Klub oder sein Land angeben, je nachdem ob der Wettkampf national oder international ist. Der Wettkämpfer muss zu jeder Zeit bei der Präsentation, Ausführung oder Anwendung der Kata/Form gute Etikette demonstrieren.

Etikette

Während der Wettkämpfer auf oder an der Matte ist, muss zu jeder Zeit , auch den anderen Wettkämpfern gegenüber, Respekt und Disziplin gezeigt werden.

Die Kampfflächen Etikette setzt voraus, dass sich der Wettkämpfer beim Betreten der Fläche und dem Zugehen auf die Judges verbeugt.

Denn vollzieht der Wettkämpfer die Einleitung – siehe „Allgemeines“. Der Wettkämpfer sollte anschließend um Erlaubnis bitten, beginnen zu dürfen, sich nochmals vor den Judges verneigen und in Startposition für seine Form gehen. Der Wettkämpfer muss die ganze Zeit über Kampfsport Disziplin zeigen. Er muss seine Konzentration auf die kommende Form richten.

Nach Beendigung der Form sollte der Wettkämpfer auf die Erlaubnis der Judges warten, die Fläche verlassen zu dürfen.

TRADITIONELLE JAPANISCHE HARDSTYLE KATA

Karate Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form / Kata muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des ausführenden Karatekas selbst. Eine Freestyle Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine mehrfach kicks, etc.) .

- Es muss ein traditioneller Gi / Dobok getragen werden.

- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

TRADITIONELLE KOREANISCHE HARDSTYLE FORMEN

Koreanische Hardstyle Formen dürfen nur traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle koreanische Form / Poomse / Tul muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen.

Ein hoher Kick darf höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine mehrfach kicks, etc.) .

- Es muss ein traditioneller Gi / Dobok getragen werden.
- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

TRADITIONELLE VETERANEN FORMEN

Veteranen Formen dürfen nur unter Verwendung traditioneller und akzeptabler Bewegungen ausgeführt werden. Jeder Formenläufer muss mindestens 35 Jahre alt oder älter sein.

Eine traditionelle Form / Poomse / Hyong muss auch wie eine traditionelle Form / Poomse / Hyong aussehen. eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine mehrfach kicks, etc.) .

- Es muss ein traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu-Gewand getragen werden.
- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

WU-SHU SOFTSTYLE FORMEN

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt dass sie dem jeweiligen Taolu Stil, d.h. Wu-Shu, entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstyles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Softstyle entnommen sind.

- Es muss ein traditionelles Wu-Shu Gewand getragen werden.
- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.
- Es handelt sich hier nicht um eine Freestyle Kategorie. Freestyle Formen sind nicht akzeptabel (d.h. keine mehrfach kicks, etc.).

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Gute fließende Bewegungen, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

TRADITIONELLE WAFFEN FORMEN

Traditionelle Waffen Formen dürfen nur unter Verwendung traditioneller und akzeptabler Bewegungen ausgeführt werden. Die Waffen müssen dem Stil entsprechen und sicher sein.

Eine traditionelle Waffen Form muss auch wie eine traditionelle Form / Poomse / Hyong oder Taolu aussehen. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Stil entsprechen.

Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Der Standard Gebrauch und die Handhabung der Waffe durch den Formenläufer sind die wichtigsten Bewertungskriterien.

- Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine mehrfach kicks, etc.) .
- Es muss ein traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu Gewand getragen werden.
- Eine Waffe muss zwingend verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Die Handhabung, Sicherheit und Beherrschung der Waffe hat höchste Priorität. Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

Kreative und Extreme Formen

Allgemeine Erwartungen an Kreative oder Extreme Formen

Allgemeines

Im Falle eines Unentschiedens zwischen den ersten drei Plätzen wird die Form zwischen den unentschiedenen Wettkämpfern wiederholt und erneut bewertet. Die höhere Bewertung gewinnt.

Im Falle eines erneuten Unentschiedens geben die Judges Handzeichen für den Sieger (Links oder Rechts). Die Formenläufer müssen einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen imaginären Gegnern in ihrer Form unter Beis stellen.

Techniken sollten dort mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, wo dies notwendig ist. Bei der Ausführung der Form sollten alle Grundtechniken logisch angewandt werden. Kampfschreie sollten in die Form eingebaut sein, aber nicht bei jeder einzelnen Bewegung.

Die Judges achten auf Grundtechniken, Stellungen, Geschwindigkeit und saubere Ausführung. Tricks und turnerische Einlagen unter hohem Risiko und hohem Schwierigkeitsgrad müssen durchgehend mit großer Genauigkeit ausgeführt werden. Eine Form sollte fließend und laufend sein. Stehzeiten sind auf ein Minimum zu reduzieren. Alle Aspekte der körperlichen Voraussetzungen des Formenläufers, wie z.B. Beweglichkeit, Kraft, Geschwindigkeit, Kondition und Einstellung, fließen in die Bewertung mit ein.

Kreativität ist gefordert, und Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden. Waffenformen werden hauptsächlich nach der Waffenführung beurteilt. Handhabung der Waffe und Kreativität der Anwendung sollten das Hauptaugenmerk des Waffen Formenläufers haben. Die Waffe darf nicht unbenutzt bleiben, sobald die Form begonnen hat. Bei traditionellen Waffen Formen müssen zwingend auch originale, handelsübliche Budo Waffen aus Holz oder Metall verwendet werden.

Zeitlimit

Bei allen Musik Kategorien gibt es maximal 30 Sekunden für die Vorstellung. Die Zeit beginnt mit dem ersten Mattenkontakt.

Die Minimalzeit für Musik Formen ist 1 Minute, die Maximalzeit 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Judges die Erlaubnis zum Start gegeben haben. Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Judges je 0.5 Punkte abgezogen.

Loslassen der Waffe („Release“)

Als Loslassen der Waffe („Release“) bezeichnet man den absichtlichen Kontaktverlust der Waffe mit dem Körper des Formenläufers, um in die Luft geschleudert oder kurz auf dem Boden balanciert zu werden.

Ein Wurf Loslassen („Throw Release“) erfordert das Wegschleudern und Fangen der Waffe mit Kontrolle. Fällt die Waffe zu Boden, werden von den Judges je 0.5 Punkte von der Endbewertung abgezogen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Formenläufer disqualifiziert.

Ein Balance-Loslassen („Balance Release“) bedeutet, dass die Waffe auf dem Boden balanciert wird, z.B. wenn ein Bo-Stab senkrecht aufgestellt wird. Sollte der Stab dabei umfallen, wird dies als Fallen-Lassen gewertet, und die Judges ziehen je 0.5 Punkte von der Endwertung ab.

Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung.

Musik mit unflätigen und beleidigenden Ausdrücken oder Schimpfwörtern ist nicht gestattet: Dies führt zur Disqualifikation.

MUSIK-FORMEN - Freestyle Waffenlos

KREATIV / WAFFENLOS:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Eine kreative waffenlose Form sollte nur Kampfsport Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

EXTREM / WAFFENLOS:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Eine extreme waffenlose Form sollte ebenso Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

- Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.
- Die Verwendung von Waffen ist absolut verboten.

- Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.
- Tanz Bewegungen oder Theater ähnliche Kostümierung sind nicht erlaubt.
- Die Dauer einer Freestyle Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Obwohl bei den Extrem Formen Akrobatik Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport Elementen führt zu geringerer Bewertung. Es soll eine extremer Kampfsport gezeigt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Synchronität mit der Musik, Showmanship, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Grundtechniken, Balance, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

All diese Dinge müssen mit der jeweiligen Grundtechnik angepasst Kraft und Stärke ausgeführt werden.

MUSIK FORMEN - Freestyle mit Waffen

KREATIV / mit WAFFEN:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle Waffenform mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Die Waffe darf maximal dreimal absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

EXTREM / mit WAFFEN:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Die Waffe kann unbegrenzt oft absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

- Die Verwendung von Musik und Waffe(n) ist Voraussetzung und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.
- Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.
- Tanz Bewegungen oder Theater artige Kostümierung sind nicht erlaubt.
- Die Dauer einer Freestyle Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Alle Waffen müssen sicher und sauber sein und als Kampfsport Waffen anerkannt. Die Judges haben das Recht, die Waffen vor der Form zu überprüfen.

Obwohl bei den Extrem Formen Akrobatik Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport Elementen führt zu geringerer Bewertung.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Synchronizität mit der Musik, Waffenführung, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Showmanship, Gleichgewicht, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

Die Form wird aufgrund der Beherrschung der Waffe bewertet, nicht aufgrund von Kicks oder anderen Techniken.

4. PART – LEICHTKONTAKT

Die Kampffläche

Die WKF bemüht sich, alle Leicht Kontakt Veranstaltungen im Ring abzuhalten. Die WKF betrachtet Leicht Kontakt **als Ring Sportart**, aber es versteht sich von selbst, dass es notwendig sein kann, Kämpfe auch auf Kampfmatte abzuhalten. Promotoren sollten dennoch darauf achten, diese Disziplin im Ring durchzuführen.

Der Kampfstil sollte „Boxen mit Kicks“ sein. Die angewandte Schlagstärke sollte ca. 50% der vollen Schlagstärke betragen. Alle Kämpfe müssen in einem Boxingring mit vier Seilen an den Seiten stattfinden. Die Seile müssen gespannt sein, um die Kämpfer im Ring zu halten. (Die Seile sollten oben fester gespannt sein und nach unten zu etwas weniger.) Der Ring muss eine Rote Ecke, eine Blaue Ecke und zwei Neutrale Ecken haben. Sitzgelegenheiten für die Kämpfer sind optional.

Keine Person außer dem Center Referee und den beiden Kämpfern darf während einer Runde den Ring betreten. Wenn einer der Kämpfer den Ring absichtlich verlässt oder eine andere Person den Ring betritt (inkl. medizinisches Personal), ist der Kampf beendet und kann nicht mehr fortgesetzt werden. Ein Coach darf zwischen den Runden den Ring betreten, um dem Kämpfer Anweisungen zu geben, er muss den Ring aber vor Beginn der nächsten Runde wieder verlassen. Ein Kämpfer kann zwei Coaches zur Unterstützung bei sich haben, aber nur einer davon darf den Ring in den Pausen betreten. Alle Coaches müssen sich während des Kampfes auf Bodenniveau aufhalten, und im Ring dürfen sich keinerlei Gegenstände befinden. Fans etc. dürfen mit dem Ring weder während des Kampfes noch in den Pausen Kontakt haben. Der Referee muss ansonsten den Kampf unterbrechen, um den Ring von unerlaubten Personen zu befreien. Von außerhalb auf den Ring zu klopfen/schlagen, ist nicht erlaubt und kann eine Verwarnung für den Kämpfer des betreffenden Sekundanten nach sich ziehen.

Verschüttetes Wasser muss vom Sekundanten des Kämpfers aufgewischt werden. Wasser darf weder auf den Ringboden noch auf die umgebende Zone gespuckt werden. Es ist die Verantwortung der Sekundanten sicherzustellen, dass jegliche Körperflüssigkeiten hygienisch aufgewischt werden.

Alterskategorien

Kind	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt.
Junior	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 18 Jahre alt.
Erwachsene	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.
Veteran	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.
Master	ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

Runden

Die Anzahl und Länge der Runden im Leichtkontakt beträgt 2 Runden zu zwei Minuten.

Punktewertung

- Faustschlag zum Kopf 1 Punkt
- Faustschlag zum Körper 1 Punkt
- Beinfeger – vorderes Bein 1 Punkt
- Kick zum Körper 1 Punkt
- Kick zum Kopf 2 Punkte

- Sprung Kick zum Körper 2 Punkte

- jeder Sprung Kick zum Kopf 3 Punkte

Trefferzonen

- Kopfseite
- Gesicht
- Kinn (von unten)
- vorderer Oberkörper
- seitlicher Oberkörper

Verbotene Zonen

- Hinterkopf
- Schädeldach
- Hals
- Arm
- Hand
- Rücken
- Nierenbereich
- Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich zu einer Wertung.

Die Punktwertung sollte sich nicht ausschließlich an Angriffstechniken orientieren. Verteidigung, Geschicklichkeit im Ring, Fitness etc. sollten genauso hoch bewertet werden.

DIE VERWENDUNG VON CLICKERN WIRD EMPFOHLEN

Erlaubte Techniken

- vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- Haken – Hook Punch (zu Körper und Gesicht)
- gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)
- gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)
- nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)

- Haken-Kick - zu Körper und Kopf inkl. Haken-Kick aus der Drehung gesprungener gedrehter Haken-Kick - zu Körper und Kopf
- Rückwärts-Kick - zu Körper und Kopf
- gesprungener Rückwärts-Kick zu Körper und Kopf
- Halbkreis-Kick - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis-Kick
- Fersendreh-Kick - zu Körper und Kopf
- gesprungener Fersendreh-Kick - zu Körper und Kopf
- Fußkanten-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf
- gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf
- Axt-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt-Kick
- vorderer Beinfeger - Front Sweep ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine. Der vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden.
- Aufwärtshaken - zu Körper und Kopf, mit Kontrolle

Unerlaubte Techniken

- jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)
- Rückfaust (inkl. gedrehte Rückfaust)
- „Spinning Backfist“
- Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)
- Innen Handkantenschläge
- Bodenfeger („Drop Sweep“)
- Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)
- Handballenschläge
- Ellbogenschläge
- sämtliche Würfe
- sämtliche Takedown-Techniken
- Stoßen mit den Armen
- Kicks auf die Beine
- Kniestöße
- Kopfstöße
- Verwendung der Oberschenkel
- Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen
- alle „blinden“ Techniken

Verbotene Aktionen

- Sprechen, Fluchen
- verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle
- Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen
- unkontrollierte Schläge oder Kicks
- sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke
- Schläge auf das Schädeldach, den Hinterkopf oder den Rücken des Gegners
- Schläge oder Kicks in die Genitalien
- Kratzen, Beißen, Spucken
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“
- Verlassen der Kampffläche
- sich Fallen lassen und „Zeit schinden“
- Weglaufen / dem Kampf Ausweichen
- Benutzen von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung
- unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte
- zu harter Kontakt
- Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle oben genannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts Schutz oder Visier dürfen nicht getragen werden.
Zahnschutz	Muss ein Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz..
Boxhandschuhe	10 Unzen für alle Kämpfer verpflichtend.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.
Tiefschutz	Für Männer und Frauen, und alle Junioren. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.
Schienbein Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
Brustschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für weibliche Junioren und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, wenn

offensichtlich erforderlich, aber nicht verpflichtend.

Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel müssen sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug Hosen sind nicht erlaubt.

Hand Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 2.5m. Tape darf im Bereich der Faust und Knöchel verwendet werden, jedoch nicht übermäßig. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes Haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

Kontrolle der Ausrüstung

Jeder Wettkämpfer muss sich einer Kontrolle der Ausrüstung vor dem Kampf unterziehen. Die Seiten Richter müssen entsprechend dem EIGENEN Geschlecht die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen. Wenn kein weiblicher Kampfrichter zur Verfügung steht wird eine weibliche Offizielle für die Kontrolle der Ausrüstung bestimmt.

Was der Referee tun kann

Der Referee ist die einzig Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Ungehorsamkeit einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird als „w.o.“ gewertet

Der Referee kann einen Kämpfer nach einem Mehrheitsentscheid zwischen Punktrichter und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug kann ohne Konsultation der Punktrichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird. Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen ein Bericht per Email an das WKF Büro geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der Welt Kampfkunst Föderation ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

Kampfbeginn

Beide Kämpfer müssen auf ihre Schutzausrüstung überprüft werden, während sie noch in ihren Ecken sind. Der Center Referee ist für diese Überprüfung verantwortlich. Dann ruft der Referee beide Kämpfer in die Ringmitte, wo ihnen durch den Referee Instruktionen erteilt werden. Beide Kämpfer müssen nun die Handschuhe ihres Gegners berühren, um guten Sportsgeist zu beweisen („Touch Gloves“).

Der Referee muss sich vergewissern, dass das medizinische Personal, der Zeitnehmer und alle Judges bereit sind, bevor er die Hand hebt und „Fight“ ruft.

Während des Kampfes

Die Kämpfer müssen unter Verwendung von Box- und Kick-Techniken kämpfen, bis der Referee „Stop“ sagt. Wenn ein Kämpfer seine Schutzausrüstung in Ordnung bringen muss, geht er einen Schritt zurück und macht ein „T“-Zeichen mit seinen Händen. Dafür wird vom Referee die Zeit gestoppt. Wiederholtes Richten der Schutzausrüstung kann eine Verwarnung durch den Referee nach sich ziehen.

Der Referee muss die Zeit stoppen, um eine Verwarnung auszusprechen, den betreffenden Kämpfer in die Ringmitte rufen, einen Finger für die erste Verwarnung, zwei Finger für die zweite Verwarnung etc. heben und jedem einzelnen Judge anzeigen, dass der Kämpfer verwarnt wird. Dann wird der Kampf mit dem Kommando „Fight“ fortgesetzt. Wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat oder in einem Schlaghagel des Gegners ohne Gegenwehr bleibt, **kann vom Referee ein „Standing 8-Count“** vorgenommen werden. Der Kämpfer, der nicht angezählt wird, muss in die neutrale Ecke gehen. Die Zeit wird dafür nicht gestoppt, und das Anzählen wird durch das Rundende nicht beendet. Es muss fertig angezählt werden.

Zwischen den Runden sollte der Referee in einer neutralen Ecke stehen.

Kampfende

Sobald der Zeitnehmer das Ende der Kampfzeit signalisiert, muss der Referee „Stop“ rufen, das Kampfende anzeigen und beide Kämpfer zurück in ihre Ecken schicken. Der Referee sammelt dann die Score cards von den Judges, übergibt sie dem Hauptkampfrichter und ruft dann beide Kämpfer wieder in die Ringmitte. Der Sieger wird durch Heben des Armes des Kämpfers angezeigt. Die Kämpfer sollten die Handschuhe des Gegners berühren und dem Coach des Gegners ihren Respekt erweisen.

Medizinische Voraussetzungen

Die Minimum Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Der Ersthelfer muss ein komplett ausgestattetes Erste-Hilfe-Paket mit sich führen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung. Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat.

Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der WKF empfohlen, ist aber keine Verpflichtung. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Die Schlagstärke im Leicht Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach schwere des Vergehens:

- Verwarnung des Kämpfers
- Minuspunkt
- Disqualifikation des Kämpfers

Das Referee Verwarnungssystem

- Verwarnung
- Verwarnung
- Verwarnung = ein Minuspunkt
- Verwarnung = zweiter Minuspunkt
- Verwarnung = Disqualifikation

Das Verwarnungssystem für Exit

- Verwarnung
- Verwarnung
- Verwarnung = ein Minuspunkt
- Verwarnung = zweiter Minuspunkt
- Verwarnung = Disqualifikation

EXIT VERWARNUNGEN AND REFEREE VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET UND DÜRFEN NICHT ADDIERT WERDEN

Um eine Referee Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“-Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, so dass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No“!) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Kampfrichter Tisch signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet.

Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgestreckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die Judges fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht alleine entscheiden.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalls vorbei ist, bittet der Referee die Judges, die Scorecards bis zum Zeitpunkt des Unfalls auszufüllen. Der Sieger wird sodann anhand der Scorecards bestimmt.

Eine nicht fertig gekämpfte Runde kann nicht gewertet werden, und wenn eine Verletzung in der ersten Runde Auftritt und es sich um einen Unfall handelt, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt. Wenn es sich um ein Turnier im K.O.-System handelt, darf der unverletzte Kämpfer in die nächste Runde aufsteigen, oder er wird – falls es sich um ein Finale handelt – zum Sieger erklärt.

Es gibt einen „Standing 8-Count“ im Leicht-Kontakt. Dies bedingt einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer. Der „Standing 8-Count“ kann nur für Kämpfer angewandt werden, die konditionelle Probleme haben oder vom Gegner dermaßen mit einem Schlaghagel eingedeckt werden, dass sie zu keiner Gegenwehr fähig sind. Dreimal Anzählen in einer Runde oder viermal insgesamt bedeutet das Kampfende zugunsten des anderen Kämpfers.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen Judges Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe. Die Strafe kann eine Verwarnung oder ein Minuspunkt sein.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, und müssen dem Rat des medizinischen Personals folgen.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Bewertungssystem

- Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte als Wertung.
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Kämpfer je 10 Punkte als Wertung
- Der Verlierer einer Runde erhält 9 Punkte als Wertung.
- Es ist möglich, ein Wertung von 8 Punkten zu vergeben, wenn (nach Meinung des Judges) ein Kämpfer keinerlei verwertbare Aktionen gezeigt hat und völlig unterlegen war.

Minus-Punkte

Alle Minuspunkte bzw. jedes Anzählen müssen abgezogen und der Rundenstand ausgewiesen werden.

Alle Verwarnungen müssen im Verwarnungs Bereich auf dem Scorecards vermerkt werden, wobei drei Verwarnungen einem Minuspunkt entsprechen. Dies muss als Minuspunkt vermerkt werden, und vom Rundenstand muss ein Minuspunkt abgezogen werden.

Ein Judge kann im Falle eine gravierenden Regelverstoßes ein Judge Minus vergeben. Wenn der Center Referee den Regelverstoß nicht sieht, kann ein Judge ein Judge Minus vergeben, indem er ein „J“ im Minuspunkt Bereich des Scorecards vermerkt. Der Grund dafür muss auf der Rückseite des Scorecards vermerkt und vom jeweiligen Judge unterschrieben werden.

Ein Judge kann keine Judge Verwarnung geben, wenn der Referee den Verstoß gesehen aber nicht geahndet hat. Eine Judge Verwarnung ist nur ein Instrument, um Verstöße zu ahnden, die vom Center Referee nicht gesehen wurden.

Punktewertung

- Ein Judge muss folgende Aspekte in Betracht ziehen, bevor er eine Wertung abgibt:
- Bestes Verteidigungs-Verhalten
- Bestes Angriffs-Verhalten
- Bestes Kontern
- Beste Ausnutzung des Ringes
- Punkte, die durch erlaubte Techniken auf erlaubte Trefferzonen mit erlaubter Schlagstärke erzielt wurden
- Fitness
- Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen

- Anzahl der erfolgreichen Kicks
- Fitness und Kondition des Kämpfers bei Runden Ende
- Die Anzahl der von einem Kämpfer erzielten Punkte kann irrelevant sein, wenn er/sie nur Hand Techniken verwendet hat.

Ungeachtet anderer Faktoren, kann ein Kämpfer eine Runde nicht gewinnen, wenn er nicht kickt.

Die minimum Kick Regel

Es gibt **keinen** Minimum Kick Count für Leicht Kontakt in den WKF Regeln. Jeder Kämpfer muss dennoch während der gesamten Runde **DURCHGEHEND KICKEN**. Wenn ein Kämpfer z.B. zehnmal während der ersten 30 Sekunden kickt, dann aber die restlichen 90 Sekunden nicht mehr, hat er nicht durchgehend gekickt. Ein vernünftiges Verhältnis zwischen Kicks und Punches muss während der gesamten Runde aufrechterhalten werden.

Wenn ein Judge das Gefühl hat, dass sich einer oder beide Kämpfer nicht an die Durchgehende Kick Regel gehalten haben, müssen sie am Ende jeder Runde den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee sollte sodann mit dem jeweiligen Kämpfer vor der nächsten Runde sprechen und ihm den Eindruck des Judges mitteilen. Das ständige Verzicht auf durchgehendes Kicken kann eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Dies liegt im Ermessen des Center Referee und kann auch zu einem Minuspunkt durch.

Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht mehr weiterkämpfen kann, muss der Center Referee die Judges befragen, ob es sich um einen Regelverstoß „Foul“ gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es eine Mehrheitsentscheidung geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Wenn drei Judges in Verwendung stehen, gibt der Referee keine Meinung ab. Der Center Referee darf nicht auf „Foul“ entscheiden, wenn die Mehrheit keinen Regelverstoß gesehen hat.

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und der Kampf wegen eines Unfalls vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktzahl zum Sieger erklärt. Die Scorecards werden zusammengezählt, aber nicht fertig gekämpfte Runden werden nicht gewertet. Zumindest eine Runde muss vollendet worden sein, um eine Wertung durch die Scorecards zu erhalten. Wenn die Punkte unentschieden ergeben, ist das Resultat ein UNENTSCHIEDEN. Bei Turnieren im K.O.-System wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt, weil er/sie in der nächsten Runde weiterkämpfen kann. Im Falle eines Finalkampfes in einem K.O.-System wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls beider Kämpfer vorbei ist, und keiner von beiden weitermachen kann, wird der Kämpfer mit dem höheren Punktescore zur Zeit des Kampfes zum Sieger erklärt. Wenn beide dieselbe Punktwertung haben, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten. Wenn der Unfall passiert, bevor zumindest eine Runde fertig gekämpft wurde, wird der Kampf ebenso zum „No Contest“ erklärt. Nicht fertig gekämpfte Runden können nicht gewertet werden.

Der Referee kann den Kampf stoppen, wenn einer der beiden Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr zu Gegenwehr fähig ist. Der Kampf wird sodann als RSC gewertet. Diese Option kann nach Ermessen des Referees anstatt eines „Standing 8-Count“ gewählt werden.

Im Falle, dass ein Kämpfer durch einen Schlag des Gegners benommen ist, muss der Referee den Kampf stoppen und dann mit seinen Judges sprechen. Falls die Mehrheit entscheidet, dass es sich um ein „Foul“ gehandelt hat, muss der Referee den betreffenden Kämpfer bestrafen. Falls die Mehrheit auf Zusammenstoß entscheidet, gibt es keine Bestrafung. Während dieser Zeit muss sich der betroffene Kämpfer in der neutralen Ecke aufhalten.

Nur der Arzt kann entscheiden, ob ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Judge kann nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

5. Teil – K1 Sparring

Beim K1 Sparring handelt es sich um eine Leichtkontaktform von K1.
Die angewandte Schlagstärke sollte daher ca. 50% der vollen Schlagstärke betragen.

Das Regelwerk ist identisch mit dem Regelwerk K1 für Newcomer (siehe K1 Ruels).

Daher sind im K1 Sparring in allen Gewichts-, Alters-, und Leistungsklassen grundsätzlich keine Kniestöße zum Kopf erlaubt.

6. Teil – Voll-Kontakt

Allgemeins zu K1 Sparring, Vollkontakt, Low, K1, Muay Thai

Alterskategorien: für K1 Sparring, Vollkontakt, Low, K1, Muay Thai

Im Vollkontakt darf erst nach Erreichen des 16. Lebensjahr teilgenommen werden. Einverständniserklärung der Eltern muss vorliegen! Ohne Einverständniserklärung ist die Teilnahme nicht möglich!

Kind	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes unter 13 Jahre alt. (Nur im Leichtkontakt!!! K1 Sparring)
Junior	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes älter als 13 aber unter 16 Jahre alt. (Nur im Leichtkontakt!!! K1 Sparring)
Kadetten	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes älter als 16 Jahre aber unter 18 Jahren.
Erwachsen	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.
Veteran	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.
Master	ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

Auslosung

Bei Vorrunden muss bei allen Wettkämpfen auf Weltniveau gesetzt werden, wenn Ranglisten vorliegen.

Name, Land und Nummer jedes Kämpfers müssen festgehalten werden. Pro Gewichtskategorie müssen mindestens vier Kämpfer gemeldet sein. Wenn weniger als vier Kämpfer in einer Kategorie gemeldet sind, müssen sie in die nächst höhere Kategorie aufsteigen. In diesem Falle erhält jedes Land mindestens eine Kopie der Auslosung mit den Namen aller Teilnehmer gratis. Diese Listen sollten zumindest einige Stunden vor Beginn des Turniers ausgeteilt werden. Nach der Auslosung ist kein Protest mehr möglich.

Medizinische Untersuchung

Alle Kämpfer müssen sich einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Turnier Arzt unterziehen. Bei der Untersuchung müssen die Kämpfer ihren internationalen WKF Kampfausweis (Sport Pass) vorlegen, der vor nicht mehr als 12 Monaten von ihrem nationalen Verbandsarzt unterschrieben worden sein muss.

Die Anwesenheit eines Arztes bei Voll Kontakt, Lowkick, K-1 und Thai Boxen ist verpflichtend. Ein Erste-Hilfe-Team ist nicht ausreichend!

Der offizielle Turnier Arzt, der bei jedem Kampf anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Medizinischen Belangen die Kämpfer betreffend. Er / Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen.

Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder Anordnungen des Arztes müssen unverzüglich befolgt werden. Der offizielle Arzt muss zumindest als Praktischer Arzt zugelassen sein. Bei mehr als 200 Kämpfern, ist ein zweiter Arzt verpflichtend notwendig.

Der offizielle Arzt muss den Regeln und Vorschriften der Nationalen Gesundheitsbehörde Folge leisten und von den zuständigen Behörden auch anerkannt sein. Kein Kampf darf beginnen bzw. Fortgesetzt werden, bevor der offizielle Arzt an seinem Platz ist, und der Arzt darf seinen Platz nicht verlassen, bevor der letzte Kampf entschieden ist.

Der offizielle Arzt muss bereit sein, bei ernststen Notfälle zu helfen und bei weniger schweren Verletzungen Erste Hilfe zu leisten.

Der Arzt hat das Recht, durch Läuten der Glocke oder durch das Rufen von „Stop“ einen Kampf zu unterbrechen oder zu stoppen, wenn er/sie glaubt, dass ein Kämpfer in Gefahr ist und der Referee den Kampf nicht gestoppt hat. Er / Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn / sie im Falle eines verletzten Kämpfers konsultiert.

Niemand darf versuchen, einem Kämpfer während einer Runde Hilfe zu leisten, bevor der offizielle Arzt die Möglichkeit hatte, den verletzten Kämpfer anzusehen. Dies gilt auch für die Sekundanten. Wenn der Arzt den Ring betritt oder die mögliche Verletzung begutachten muss, ist der Kampf vorbei und die Judges müssen ihre Punkteprotokolle oder „score cards“ fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Abwaage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises (Sport Pass) mit der jährlichen WKF Jahresmarke ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zugelassen.

Kategorien und Runden

Die Kämpfer müssen in guter physischer Verfassung sein und eine gute sportliche Einstellung haben. Die Kämpfer müssen gepflegt und ordentlich auftreten. Die Finger- und Zehennägel müssen kurz geschnitten sein. Das Haar muss kurz geschnitten und frisch gewaschen sein. Männliche Kämpfer, deren Haar eine für den Kampf problematische Länge hat (d.h. Schulterlänge oder länger), müssen sich an die Regel für langes Haar für weibliche Kämpfer halten.

Männliche und weibliche Junioren unter 16 Jahren dürfen keine Vollkontakt Kämpfe austragen. Hier besteht die Möglichkeit zur Teilnahme an K1 Sparring!

Zwischen dem Alter von 16 bis 18 Jahren können Kämpfer im Kadetten Ringsport teilnehmen (nach dem Erreichen des 16. Geburtstag und noch vor dem 18. Geburtstag). Nur wenn sie die schriftliche Freigabe des nationalen Verbandsarztes, des Erziehungsberechtigten und des coaches haben. Vorausgesetzt die lokalen Gesetze lassen dies zu. Das gilt für Vollkontakt, Lowkick, K-1 und im Thai Boxen. In Absprache darf mit Körperschutz Weste (Brustpanzer) für weibliche und männliche Kämpfer.

Zwischen dem Alter von 17 bis 18 Jahren können Kämpfer im Kadetten Ringsport teilnehmen (nach dem Erreichen des 16. Geburtstag und noch vor dem 18. Geburtstag) . Vorausgesetzt die lokalen Gesetze lassen dies zu. Das gilt für Vollkontakt, Lowkick, K-1 und im Thai Boxen nur mit Körperschutz Weste für weibliche und männliche Kämpfer.

Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport-taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an Den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug Hosen sind nicht erlaubt.

Hand Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 5 m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Bandagieren der Hände wird von der WKF aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes Haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- Oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohrringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

Bekleidung für die sechs WKF Amateur Disziplinen - Übersicht

Semikontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & T-Shirt / Damen auch Top
Leichtkontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & T-Shirt
Vollkontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & nackter Oberkörper
Lowkicks	Kicks auf die Oberschenkel	Thai shorts & nackter Oberkörper
K-1 Sparring	Kicks auf die Oberschenkel	Thai shorts & T-Shirt
K-1	Kicks auf die Oberschenkel Knie zum Körper	Thai shorts & nackter Oberkörper
Thai Boxen	Kicks auf Ober und Unterschenkel Knie / Ellbogen zum Körper	Thai shorts & nackter Oberkörper

Runden

Im Vollkontakt, Lowkick, K-1 und Thai Boxen hat jeder Kampf 3 Runden zu je 2 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

Kein Kampf von Kindern und Junioren darf mehr als 3 Runden zu je 2 Minuten dauern.

Kein Kampf von Amateuren darf mehr als 5 Runden zu je 2 Minuten dauern.

Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Rings

Es ist die Pflicht jedes Kämpfers, im Ring Fairness zu zeigen. Falls ein Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, weil die Schutzausrüstung nicht richtig sitzt oder irgendein anderer Grund vorliegt, muss er einen Schritt zurücktreten und einen Arm heben.

Sollte ein Kämpfer angezählt werden oder aus einem anderen Grund kampfunfähig sein, muss sein/ihr Gegner sofort die nächste neutrale Ecke aufsuchen und dort auf das Kommando des Referees zum Wiederbeginn warten.

Wenn ein Kämpfer vom Referee eine Verwarnung oder eine Ermahnung bekommt, muss er/sie durch Gestik zeigen, dass er/sie den Grund dafür verstanden hat.

Bei Kampfende müssen die Kämpfer zum Referee in die Ringmitte kommen. Jeder Kämpfer steht auf einer Seite des Referees und wartet auf die Urteilsverkündung durch den Ringsprecher. Der Referee hebt sodann den Arm des Gewinners.

Nach dem Kampf erweisen die Kämpfer ihrem Gegner und seinen Sekundanten ihren Respekt.

Eine Verletzung der WKF Regeln oder der ungeschriebenen Gesetze der Sportlichkeit und Fairness kann zu einer Verwarnung oder Disqualifikation für einen kürzeren oder längeren Zeitraum führen, je nach Schwere der jeweiligen Regelverletzung.

Der Kämpfer

Alle Kämpfer müssen sauber und gepflegt sein.

Es ist das alleinige Vorrecht der WKF zu entscheiden, ob Gesichtsbehaarung (Schnurrbart, Koteletten, Vollbärte oder eine Kombination aus diesen) oder die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko für die Kämpfer oder eine Behinderung bei der Beobachtung des Kampfes darstellt. Der Referee kann darauf bestehen, dass in diesem Fall die Gesichtsbehaarung entfernt werden muss, oder, im Falle von langem Haar, dieses von einem Netz umfasst werden muss.

Übermäßiger Gebrauch von Haar Gel oder ähnlichen Substanzen ist verboten. Der Referee kann darauf bestehen, dass Vaseline, Gel oder Wasser entfernt werden, bevor der Kampf beginnen oder fortgesetzt werden kann.

Die Kampfausrüstung

Alle Kämpfer müssen in allen Kategorien mit zugelassener Schutzausrüstung in Form von gepolsterten Schützern ausgestattet sein.

- Passender Brustschutz für alle weiblichen Kämpferinnen
- Passender Tiefschutz für alle Kämpfer / Kämpferinnen, muss unter der Kleidung getragen werden.
- Fußschützer, !!! dürfen nicht getragen werden!!!
- Schienbeinschützer
- Passender Kopfschutz (Helm). Muss das Schädeldach bedecken und muss ein Kampfsport tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts (auch Jochbeinschutz) oder Visierschutz dürfen nicht getragen werden. **Pflicht bis einschließlich B-Klasse.**
- Passender Zahnschutz (Mundschutz). Kein Football oder Rugby Zahnschutz.
- Handbandagen dürfen die Maße (2 Inches) 5.08cm Breite und 500 cm Länge nicht überschreiten. Sie können mit Stofftape oder Klebeband von nicht mehr als 150 cm Länge befestigt werden.
- Boxhandschuhe. 10 Unzen in allen Gewichts Kategorien
- Schienbein-Schützer Überzieh-Stoffschienbeinschoner. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.



- Brustpanzer, Pflicht für Kinder und Junioren!!! (U16 Pflicht) Ab Kadetten darf kein Brustpanzer getragen werden!
- Elbogenschoner Nur im Muay Thai. Pflicht bis einschließlich B-Klasse.

Die Kämpfer sind dafür verantwortlich, ihre persönliche Ausrüstung sowie die ihrer Sekundanten zu allen WKF Veranstaltungen und Wettkämpfen selbst mitzubringen.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, so dass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als eine durchgehende Wickelung der Hand umfassen. Es darf auf der Hand nicht höher als einen Inch (2.54cm) von den Knöcheln entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist. Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Die Bandagierung muss vom Referee bzw. vom Supervisor zugelassen werden.

Alle Kämpfer mit langem Haar dürfen zugelassene Haarbänder oder Clips ohne Metallteile tragen. Sie sind dazu verpflichtet, wenn die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko darstellt oder die Beobachtung des Kampfesgeschehens behindern könnte.

Kämpfer-Klassen

Die Kämpfer unterscheiden sich durch verschiedene Klassen; von N (Neuling) bis A - Klasse. Die Klassifizierung wird durch die Anzahl der gewonnenen, nicht der absolvierten Kämpfe definiert. Es gibt folgende Kämpfer Klassen:

- N-Klasse - 3 Siege
- C-Klasse + 3 Siege
- B-Klasse + 6 Siege
- A-Klasse + 12 Siege

Nachdem ein Profi Vertrag unterzeichnet und als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nur mehr in den Amateur Status zurückkehren, wenn er / nach dem ersten Profi Kampf sie ein schriftliches Re – Amateurisierungsansuchen an das IRC stellen.

Offizielle WKF Gewichtsklassen

Name der	Alle	Alle	Kinder bis	Junioren	Junioren	Kadetten im
Gewichtskategorie	Männer	Frauen	12	Mädchen	Burschen	Ringsport
Atomgewicht		-48 kg				
Bantamgewicht	-54 kg	-50 kg			-45 kg	
Federgewicht	-57 kg	-54 kg	-25 kg		-51 kg	gleich
Leichtgewicht	-60 kg	-57 kg	-30 kg	-40 kg	-55 kg	wie
Leichtweltergewicht	-63.5 kg	-60 kg	-35 kg		-59 kg	allgemeine
Weltergewicht	-67 kg	-63 kg	-40 kg	-45 kg	-63 kg	Klasse
Leichtmittelgewicht	-71 kg		-45 kg	-51 kg	-67 kg	
Mittelgewicht	-76 kg	-66 kg	+45 kg	-55 kg	-71 kg	
Leichtschwergewicht	-81 kg			-59 kg	-81 kg	
Cruisergewicht	-86 kg			-63 kg	+81 kg	
Schwergewicht	-91 kg	+ 66 kg		+63 kg		
Superschwergewicht	+91 kg					

Die obengenannten Gewichtskategorien sind Verbindlich für Promoter. Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die gültigen Wettkampf Regeln beziehen

Kämpfer und Sekundanten

Kein Kämpfer darf an einem Kampf teilnehmen ohne WKF SPORTPASS auf neuestem Stand mit einer gültigen WKF Jahresmarke (Jahresstempel).

Die Offiziellen müssen sicherstellen, dass die Kämpfer in ihrer richtigen Gewichtsklasse antreten. Die Anzahl der Siege wird durch Addition der Siege des jeweiligen Kämpfers (und nicht die Anzahl der irrelevanten Kämpfe) und durch anschließende Klassifikation des Kämpfers bestimmt. Um sich für professionellen Status zu qualifizieren, müssen Kämpfer bei zumindest 3 anerkannten und bestätigten 3- bis 5 Runden Kämpfen als Amateure teilgenommen haben.

Sekundanten

Ein Sekundant kann im Namen seines Kämpfers den Kampf aufgeben, wenn es/sie es für unverantwortlich hält, diesen fortsetzen zu lassen. Dies geschieht durch Werfen des Handtuchs in den Ring.

Vor jedem Turnier muss der Head Referee ein Meeting aller Judges, Referees und Sekundanten einberufen, um sämtliche Fragen bezüglich der Regeln und des allgemeinen Ablaufs des Turniers zu klären. Während dieses Meetings können jedoch keine Regeln geändert werden.

Die Sekundanten sollten ihre Kämpfer während der Rundenpausen unterstützen und beraten. Jeder Kämpfer darf 2 Sekundanten haben, von denen jedoch nur einer während der Pausen den Ring betreten darf.

Während der Runden darf keiner der Sekundanten den Ring betreten oder auf irgendeine andere Art den ordnungsgemäßen Ablauf des Kampfes behindern oder stören. Die Sekundanten müssen allen Anordnungen des Referees Folge leisten. Vor jeder Runde müssen die Sekundanten etwaige Kübel, Stühle und Handtücher aus dem Ring entfernen, und falls notwendig, verschüttetes Wasser vom Boden aufwischen.

Die Sekundanten sollten für ihren Kämpfer ein Handtuch, einen Schwamm, Wasser und Vaseline zur Verfügung haben.

Während der Runden dürfen die Sekundanten dem Kämpfer (aber nur auf zulässige Weise) Anweisungen geben, helfen oder ihn irgendwie ermutigen. Sollte ein Sekundant diese Regel verletzen, kann der Referee eine Verwarnung aussprechen, den Sekundanten des Ringes verweisen oder den Kämpfer disqualifizieren.

Ein Sekundant, der einmal des Ringes verwiesen wurde, kann im selben Turnier nicht mehr als Sekundant fungieren.

Ein Kampf beginnt, wenn der Referee das Kommando „Fight“ gibt, um die erste Runde zu beginnen, und er endet, wenn der Referee den Kampf am Ende der letzten Runde stoppt. Nur der Referee und die Kämpfer dürfen sich während des Kampfes im Ring aufhalten. Wenn irgendeine andere Person den Ring betritt, ist der Kampf augenblicklich zu Ende und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

Erlaubte Techniken

Vollkontakt

- Alle Boxtechniken in Kombination mit Kicks über der Gürtellinie und zum Kopf. Die Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner ist in allen Vollkontakt Ringsport Disziplinen erlaubt.
- Alle Kicks zu Körper und Kopf, Fersendreh-Kicks („Spinning Back Kicks“) zu Körper und Kopf mit vollem Kontakt, um einen KO Sieg zu erzielen. Beinfeger sind erlaubt.

Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stop“ unterbrechen, die Zeit stoppen, indem er dem Zeitnehmer ein „T“-Zeichen signalisiert und dem jeweiligen Kämpfer eine Verwarnung ausspricht. Die Verwarnung muss klar

ersichtlich und auf solche Art und Weise gegeben werden, dass der betroffene Kämpfer den Grund für die Verwarnung versteht. Der Referee muss deutlich anzeigen, welcher Kämpfer die Verwarnung erhält, indem er mit der Hand auf ihn zeigt. Wenn ein Kämpfer eine Verwarnung wegen eines „Fouls“ bekommen hat, dürfen die Judges ihm keinen Punkt abziehen, sondern müssen dem anderen Kämpfer sofort einen zusätzlichen erfolgreichen Fausttreffer gutschreiben.

Wenn ein Kämpfer zum zweiten Mal wegen eines „Fouls“ verwarnt wird, wird ebenfalls kein Punkt angezogen, sondern dem anderen Kämpfer durch die Judges wieder ein erfolgreicher Fausttreffer gutgeschrieben.

Nach einer Verwarnung gibt der Referee den Kampf mit dem Kommando „Fight“ wieder frei. Sollte ein Kämpfer in einem Kampf 3 Verwarnungen erhalten, wird er gleichzeitig mit dem ersten Minuspunkt bestraft, und von den Judges muss ein Punkt auf den Scorecards abgezogen werden. Nach drei Minuspunkten innerhalb eines Kampfes wird der Kämpfer automatisch mit dem letzten Minuspunkt disqualifiziert.

Die Verwarnungen und Minuspunkte werden bei Verwendung jeglicher verbotener Techniken und Aktionen ausgesprochen. Dies gilt auch für Coaches und Sekundanten.

Verbotene Techniken (Fouls)

Vollkontakt

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit einem Handschuh den Boden berührt.
- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfeln sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.
- Jegliche Form des Clinchens und des Haltens des Gegners ist verboten.
- Alle Arten von Ellbogenschlägen sind verboten.
- Alle Formen von Kniestößen sind verboten.
- Alle Kicks gegen die Oberschenkel oder Techniken unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger) sind verboten. Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

Absichtliches Verweigern des Kampfes

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwarnt. Wenn der Kämpfer weiterhin den Kampf verweigert, nachdem er zuvor in dieser Runde bereits eine Verwarnung diesbezüglich erhalten hat, kann er vom Referee mit einem Minuspunkt bestraft werden. Wenn der Kämpfer nun, in dieser oder einer weiteren Runde, den Kampf verweigert,

kann er, nach Ermessen des Referees, weitere Strafen erhalten, oder der Kampf wird gestoppt und zum Technical Knockout erklärt.

Wenn sich ein Kämpfer ohne Schlagwirkung fallen lässt, bekommt er vom Referee automatisch einen „Standing 8-Count“, wie in den Regeln für Niederschläge ausgeführt ist.

WKF Bewertung

Die WKF Bewertung hat ein „ten point must“ System, und sieht bei Kämpfen eine Maximal Wertung von 10 Punkten und eine Minimal Wertung von 6 Punkten vor.

Der Gebrauch von Clickern oder Punktezähler wird empfohlen. Punkte werden den Kämpfern von den Judges in jeder Runde gegeben.

Punkte werden für klare Treffer nach folgenden Kriterien vergeben:

- Jede erlaubte Handtechnik oder Schlag zu einer erlaubten Trefferzone auf Körper oder Kopf - 1 Punkt
- Jeder erlaubte Beinfeger, wenn der Gegner zu Boden geht - 1 Punkt
- Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Körper - 1 Punkt
- Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Kopf - 2 Punkt
- Jeder erlaubte Sprungkick zum Körper - 2 Punkte
- Jeder erlaubte Sprungkick zum Kopf - 3 Punkte

Die Judges müssen ihre Kampfbewertung nach folgenden Richtlinien begründen:

- Beste Technik
- Effektive Paraden und Konter
- Beste Kombinationen
- Kampfgeist und Initiative
- Guter Sportsgeist und Fairness
- Anzahl der klar erzielten Treffer
- Anzahl der Minuspunkte und Niederschläge
- Verteidigungsverhalten
- Kampfverständnis
- Fitness

Um Punkte zu erzielen, müssen erlaubten Kicks und Faustschläge direkt, ohne Blocks oder andere Abwehren, eine erlaubte Zone treffen. Faust- bzw. Handtechniken müssen mit der Schlagfläche des geschlossenen Handschuhs ausgeführt werden.

KICKBOX-PUNKTEBEWERTUNGS-KRITERIEN - Der Kicker soll immer den Vorteil haben.

Wertung und Punkte im Vollkontakt

Die Entscheidungen sollten sich auf folgende Richtlinien begründen:

Sieg nach Punkten (P)

Wenn kein Kämpfer dominiert und die Runde unentschieden ist, ergibt sich ein Wertung von 10:10. Ausgehend davon, werden den Kämpfern Punkte für jeden Minuspunkt, den sie vom Referee erhalten haben, abgezogen.

Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Gegner erhält 9 Punkte. Wenn ein Kämpfer in einer Runde kaum Gegenwehr zeigt, kann diese Runde 10:8 gewertet werden auch wenn es keine Minuspunkte oder Niederschläge gegeben hat.

Wenn wegen eines Regelverstoßes („Foul“) eine Verwarnung gegeben wird, müssen die Judges diese sofort mit dem Buchstaben W (für „Warning“) auf den Scorecards unter „Fouls“ vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer verwarnt wurde.

Wenn ein offizieller Minuspunkt wegen eines Regelverstoßes vergeben wurde, muss jeder Judge dem betreffenden Kämpfer auf den Punkteprotokoll einen Punkte abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. 10:9, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat). Die Judges müssen diesen Abzug immer mit dem Buchstaben M (für „Minus Point“) in der Rubrik „Fouls“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer einen Minuspunkt erhalten hat.

Wenn in derselben Runde ein zweiter offizieller Minuspunkt vergeben wurde, müssen die Judges je 2 Punkte vom Score des betreffenden Kämpfers abziehen, sobald die Runde vorbei ist. (d.h. 10:8, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat).

Im Falle eines dritten offiziellen Minuspunktes im selben Kampf endet der Kampf automatisch durch Disqualifikation.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, muss jeder Judge 1 Punkt auf der Scorecard abziehen, sobald die Runde vorbei ist d.h. ein 10:9 wird ein 10:8 wegen des Niederschlages „Knockdown“

Die Judges müssen eine solchen Niederschlag immer mit dem Buchstaben K (für „Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf den Scorecards vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

Bei Kampfende werden alle Runden zum Gesamt-Score (z.B. 30:27) zusammengezählt, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung auf den Scorecards wird zum Sieger erklärt.

Sollte ein Judge einen Regelverstoß gesehen haben, welcher der Aufmerksamkeit des Referees anscheinend entgangen ist, und ist er der Meinung, dass dieser Verstoß zu ahnden ist, muss der betreffende Judge den Buchstaben J (für „Judge's Minus“) in der Punktwertung des Kämpfers vermerken und seine Begründung für diese Entscheidung dazu festhalten. Dies bedeutet einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer.

Sieg durch „Arzt Entscheid“ oder „wegen Verletzung“ (DOD)

Der offizielle Arzt ist die höchste Autorität bei allen Fragen in Bezug auf die Sicherheit der Kämpfer und kann verlangen, dass der Kampf gestoppt wird.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist, ist es die alleinige Entscheidung des Arztes, ob der Kampf gestoppt wird, außer der Kämpfer selbst oder sein Coach wollen den Kampf beenden.

Der offizielle Arzt kann jeglichen Kampf stoppen lassen, egal ob es sich um eine Welt- oder Europameisterschaft oder einen anderen wichtigen Kampf handelt. Sollte der Arzt den Kampf stoppen wollen, um einen Kämpfer zu untersuchen, muss er den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee unterbricht sodann den Kampf, bis der Arzt den Kämpfer untersucht hat, aber nur um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden kann oder nicht. Diese Untersuchung muss im Ring stattfinden und darf

maximal eine Minute dauern. Jegliche Art von Behandlung des Kämpfers ist ausdrücklich verboten und würde den Kampf sofort beenden. Sollte die gegebene Zeit nicht ausreichen, muss der Referee den Kampf stoppen und den Gegner zum Sieger erklären.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines „Fouls“ vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt. Wenn es sich um einen Unfall handelt, müssen die Judges ihre Scorecards fertig stellen, und der Kämpfer mit der höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt. Wenn beide Kämpfer gleichzeitig verletzt sind oder k.o. gehen, und keiner von beiden weiterkämpfen kann, müssen die Judges die Punkte der Kämpfer bis zum Zeitpunkt der Unterbrechung zusammenzählen, und der Kämpfer mit der bis dahin höheren Punktwertung wird zum Sieger erklärt.

Sollte diese Situation in der ersten Runde auftreten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es gibt keinen Sieger.

Aufgabe (SUR)

Im Falle, dass ein Kämpfer freiwillig wegen Verletzung oder aus einem anderen Grund den Kampf aufgibt, oder wenn er nicht sofort nach der Rundenpause den Kampf wieder aufnimmt, wird der Gegner zum Sieger erklärt. In einem solchen Fall sollte der Sekundant das Handtuch in den Ring werfen, um die Aufgabe seines Kämpfers zu signalisieren.

Sieg durch „Referee stopps contest“ (RSC)

Der Referee kann einen Kampf beenden, wenn ein Kämpfer eindeutig unterlegen ist oder er/sie nach folgenden Richtlinien ein Sicherheitsrisiko für sich selbst darstellt:

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees eindeutig unterlegen ist und im Falle einer Fortsetzung des Kampfes nur unnötiger Verletzungsgefahr ausgesetzt ist.

Wenn ein Kämpfer nach Ermessen des Referees wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Gründen nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, muss der Referee den Kampf stoppen und den offiziellen Arzt zum Ring rufen.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er muss den Arzt zu Rate ziehen !

„No Contest“ (NC)

Ein Kampf kann vom Referee vor der Zeit aus Gründen höherer Gewalt gestoppt werden:

- Der Referee muss den Kampf stoppen, bevor die erste Runde beendet wurde.
- Die Sicherheitsausrüstung des Rings ist beschädigt.
- Eine sichere Benutzung des Rings ist nicht gewährleistet.
- Die Beleuchtung über dem Ring fällt aus.
- Wetterbedingungen zwingen den Referee zum Stoppen des Kampfes.

Unter solchen Umständen wird der Kampf gestoppt und zum „No Contest“ ohne Sieger erklärt.

Sieg durch „Walk-Over“ (WO)

Wenn ein Kämpfer kampfbereit im Ring ist und sein Gegner trotz Aufruf über Lautsprecher nicht erscheint, signalisiert der Referee dem Referee Tisch, dass 1 Minute Zeit gegeben wird. Wenn der Gegner innerhalb dieser Minute nicht im Ring erscheint, schlägt der Zeitnehmer den Gong, um zu zeigen, dass der Kampf gestoppt wurde. Der Referee erklärt nun den Kämpfer, der kampfbereit im Ring war, zum Sieger durch „Walk-Over“ (W.O.).

Die Judges halten dies auf ihren Scorecards fest, die sodann eingesammelt werden. Der Referee ruft nun den Kämpfer, der durch W.O. gewonnen hat, in die Ringmitte und hebt nach der Urteilsverkündung seine Hand, um ihn zum Sieger zu erklären.

Die „three knockdown rule“

Bei jedem Kampf gilt die Drei-Niederschläge-Regel. Der Referee muss auf jeden Fall den Kampf beenden, wenn es zu drei Niederschlägen bzw. „Standing 8-Counts“ in einer Runde kommt. Beim vierten mal anzählen ist der Kampf jedenfalls zu Ende. Bevor ein zu Boden gegangener Kämpfer nach einem Niederschlag oder nach einem Ausrutscher oder Sturz auf den Ringboden wieder den Kampf aufnimmt, wischt der Referee die Handschuhe des Kämpfers ab, um sie von Schmutz oder Feuchtigkeit zu reinigen.

Minimum-Kick-Regel (MKR Rule)

Es gibt bei keinen Kämpfen eine Minimum-Kick-Regel. „Kicking Judges“ werden daher nicht benötigt.

Niederschläge

Anzählen eines niedergeschlagenen Kämpfers

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, schickt der Referee den stehenden Kämpfer in die weiter entfernte neutrale Ecke des Rings, indem er auf diese zeigt. Er zählt hörbar die verstreichenden Sekunden, wobei er in Richtung des niedergeschlagenen Kämpfers die betreffende Anzahl an Fingern hoch hält.

Wenn ein Kämpfer niedergeschlagen wurde, beginnt der Referee mit einem verpflichtenden „8-Count“. Wenn der Kämpfer danach wieder kampfbereit erscheint, setzt der Referee den Kampf fort. Nur das Anzählen durch den Referee ist gültig. Der Referee darf nicht über 8 weiter zählen, wenn er Kämpfer bis dahin wieder auf den Beinen ist.

Ein Kämpfer kann nicht durch das Rundenende gerettet werden, auch nicht in der letzten Runde. Wenn jedoch die Rundenglocke geläutet wird, um das Rundenende zu signalisieren, bevor ein Kämpfer zu Fall kommt, darf der Kämpfer in seine Ecke zurückkehren, wobei ihm, wenn notwendig, von nur einem seiner Sekundanten geholfen werden kann.

Wenn der Gegner eines niedergeschlagenen Kämpfers nicht in der weiter entfernten neutralen Ecke bleibt, hört der Referee solange zu zählen auf, bis er wieder dorthin zurückgekehrt ist, um dann von dem Punkt weiterzuzählen, an dem er unterbrochen wurde. Wenn der angezählte Kämpfer nicht vor 10 auf den Beinen ist, wird er als K.O. erklärt, und sein Gegner gewinnt den Kampf.

Wenn, nach Meinung des Referees, der niedergeschlagene Kämpfer bis 10 nicht auf die Beine kommen können wird, und der Referee glaubt, der Kämpfer benötigt sofortige Hilfe, kann er das Ende des Kampfes auch vor dem Auszählen bis 10 erklären, indem er seine Arme vor einem Gesicht hin- und herbewegt und sofort die Sekundanten des Kämpfers und den Ring Arzt zu Hilfe ruft.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt rufen !

Ein Kämpfer gilt als niedergeschlagen, sobald ein anderer Teil seines Körpers als die Fußsohlen den Boden berührt. Er gilt nicht als niedergeschlagen, wenn er gestoßen wurde ausrutscht. Die Entscheidung, ob ein Kämpfer nicht niedergeschlagen sondern gestoßen wurde oder ausgerutscht ist, obliegt dem Referee.

Wenn ein Kämpfer, der angezählt wird, bei 10 noch auf dem Boden ist, bewegt der Referee seine Arme vor dem Gesicht hin und her, um zu zeigen, dass der Kämpfer ausgeknockt wurde, und er zeigt sodann an, dass der Gegner der Gewinner ist. Der Rundengong zum Ende der Runde hat keine Auswirkung auf das Anzählen. Man kann nicht durch die Rundenglocke gerettet werden.

In allen Kämpfen muss der niedergeschlagene Kämpfer vor 10 wieder auf den Beinen sein, um nicht als ausgeknockt zu gelten. Der Referee kann während der Rundenpause entscheiden, dass ein Kämpfer den Kampf nicht mehr sicher fortsetzen können wird und ihn somit zum Verlierer durch „Technical Knockout“ erklären.

Der Referee kann nach eigenem Ermessen entscheiden, dass der Ring Arzt einen Kämpfer während eines Kampfes begutachten soll. Sollte diese Untersuchung während einer Runde geschehen, wird die Zeit gestoppt, bis diese Untersuchung vorbei ist.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird solange weiter gezählt, solange einer von ihnen am Boden ist. Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als Technisches Unentschieden oder „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 10 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 10 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die Judges gleich nach Rundenende je 1 Punkt auf der Scorcard abziehen.

Die Judges müssen jeden Niederschlag mit dem Buchstaben K (für „Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf der Scorecard vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

7. Teil – Kickboxen mit Lowkicks

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Vollkontakt außer ...

“Spinning Back Fist” ist beim Kickboxen mit Lowkicks erlaubt.

Lowkicks zu den Oberschenkeln, innen und außen, sind erlaubt. (Schienbein) Kicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 4 Inches (10.16cm) über dem Knie ausgeführt werden.

Schienbein Ristschützer sind beim Kickboxen mit Lowkicks für alle Kämpfer Verpflichtend.

Alle Kämpfer müssen Thai Shorts tragen.

Unter Lowkick Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Regeln erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

8. Teil – K-1 Rules

Die Regeln für K-1 Rules entsprechen denen für Lowkick außer ...

In K-1 rules ist die Verwendung von Schienbein Ristschützer für alle Kämpfer verpflichtend.

Clinchen ist nicht erlaubt.

Unter K-1 Rules ist ein eingeschränktes Umfassen des Genicks („Neck Wrestling“) gestattet, um einen Kniestoss auszuführen.

Bei den Altersklassen Kinder, Junioren, Kadetten sowie im Newcomer Bereich (N-Klasse) sind lediglich Kniestöße gerade oder seitlich zum Oberkörper gestattet (untere Grenze: die Hüftlinie auf Nabelhöhe – obere Grenze: die Brust direkt unterhalb der Schlüsselbeinlinie). Nach dem ersten Kniestoss muss der Ringrichter die Kämpfer durch BREAK oder STOP trennen.

Ab der C-Klasse und in ausgeschriebenen Veranstaltungen (deutsche Meisterschaften...) sind Kniestöße zum Kopf erlaubt!

Unter K-1 Rules ist es erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten, um einmal auf sein anderes zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch wird, nach Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden unternommen. Nur ein solcher Versuch ist erlaubt und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone rund um das Kniegelenk des Gegners ausgeführt werden.

Unter Lowkick Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Regeln erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Vollkontakt Kicks gegen die Deckung des Gegners werden in K-1 Rules gewertet, wenn sie beim Gegner starke Wirkung zeigen

9. Teil – Thai Boxen

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für K-1 rules außer ...

In Thai Boxen ist die Verwendung von Schienbein Ristschützer für alle Kämpfer verpflichtend.

Folgende Techniken sind erlaubt...

- Knieangriffe zum Kopf und Körper und Kicks mit dem Schienbein zu Beinen, Körper und Kopf und zu den Armen, wenn mit Kraft ausgeführt
- Clinchen (Halten) und gleichzeitiges attackieren mit den Knien, Ellbogen zum Kopf und Körper oder jeglichen Schlägen
- Ellbogenschläge zum Kopf und Körper
- Flachwürfe („Flat Throws“) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch Situation heraus
- Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner
- Kicks zu den gesamten Beinen, ober - und unterhalb des Knies

Bei den Altersklassen Kinder, Junioren, Kadetten sowie im Newcomer Bereich (N-Klasse) sind Kniestöße und Ellbogenschläge zum Kopf nicht gestattet!

Ab der C-Klasse und in ausgeschriebenen Veranstaltungen (deutsche Meisterschaften...) sind Kniestöße und Ellbogenschläge zum Kopf erlaubt!

Unter Thai Box Regeln ist es gestattet, ein Bein des Gegners festzuhalten, um auf das andere Bein zu kicken, vorausgesetzt dieser Versuch findet, im Ermessen des Referees, innerhalb von 5 Sekunden statt. Nur ein solcher Versuch ist gestattet und muss außerhalb der verbotenen Trefferzone um das Kniegelenk ausgeführt werden.

Unter Lowkick Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Regeln erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Vollkontakt Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Thai Boxen gewertet, wenn sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

Die Kämpfer müssen Thai shorts tragen.

Folgende Aktionen gelten im Thaiboxen als Regelverstoß:

- Alle Arten von Beißen sind verboten.
- Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.
- Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.
- Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.
- Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.
- Alle Kicks zu den Genitalien sind verboten.
- Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.

- Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.
- Alle Arten von Würfen oberhalb der Gürtellinie sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten, auch in Clinch-Situationen
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schläge oder Kicks gegen die Wirbelsäule sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

Thai Box Bewertungskriterien

Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:

Die Anzahl der sauberen Thai Box Techniken auf erlaubte Trefferzonen, oder ihre erfolgreiche Anwendung auf den Gegner.

Thai Box Techniken beinhalten alle Schlagtechniken mit Faust und Unterarm, alle Ellbogenschläge, alle Kniestöße, Halbkreis Kicks, Front-, Seit- und Push Kicks und Thai Box Würfe.

Erlaubte Trefferzonen sind alle Teile des Körpers (außer absichtliche Angriffe auf die Genitalien oder jeglichen Teil des Rückens), das Schienbein bei Block Aktionen, der Unterarm bei Block Aktionen

Anmerkungen: Kicks zum Oberarm die Wirkung zeigen werden gewertet.

Effektivität der Techniken

Effektive Techniken definieren sich als Thai Box Techniken, die mit Gleichgewicht ausgeführt werden und eine körperliche Wirkung beim Gegner erzielen.

Um als effektive Techniken zu gelten, müssen Schläge oder Wurftechniken zumindest eines der folgenden Kriterien erfüllen:

- Hervorrufen von Gleichgewichtsverlust beim Gegners (d.h. der Gegner wird „körperlich bewegt“ durch die Stärke des Schlages, gutes Timing oder Gleichgewichtsverlust)

oder...

- Auslösen von physischer oder psychologischer Schlagwirkung (d.h. Anzeichen von Furcht oder Schmerz)
- Halbkreis Kicks, die mit voller Kraft klar den Kopf oder Hals Treffen, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie beim Gegner keinen Gleichgewichtsverlust auslösen. Gleichermaßen werden gerade oder halbkreisförmige Kniestöße, die mit voller Kraft ausgeführt werden und mit der Kniespitze treffen, auch ohne deutliche Schlagwirkung als effektiv angesehen.
- Alle Ellbogen Schläge, die cutten, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie sonst keine deutliche Wirkung zeigen.
- Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Kick genau trifft, dieser Kick aber vom Gegner danach gefangen wird, erhält der Kicker einen trotzdem einen Punkt. Wenn aber der Kicker, nachdem sein Bein gefangen wurde, durch einen Kick zu Boden geschlagen wird, erhält der Konter Kicker ebenfalls einen Punkt. Wenn sich der Kämpfer, dessen Bein gefangen wurde aber zu Boden fallen lässt, gilt das als Regelverstoß, und keiner der Kämpfer erhält eine Wertung.

Anmerkung:

Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige Kämpfer, der mehr effektive Techniken gegen seinen Gegner erfolgreich ausführt, egal ob im Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärts gehen oder an den Seilen.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist, aber einer der Kämpfer deutlich aktiver im Versuch war, Angriffe gegen seinen Gegner zu setzen, gewinnt er den Kampf.

Wenn die Anzahl der gewerteten Techniken bei beiden Kämpfern gleich ist und keiner der Kämpfer deutlich mehr attackiert hat, gewinnt derjenige Kämpfer, der besseres Angriffs- und Verteidigungsverhalten, bessere Ausweichtechniken und Konter Fertigkeiten im Rahmen des Thai Box Stils gezeigt hat.

Wenn beide Kämpfer auch hier gleich zu bewerten sind, und ein Kämpfer aber ständig Regelverstöße begeht, verliert dieser den Kampf.

Wenn keiner der Kämpfer effektive Techniken anwenden kann, gewinnt der Kämpfer, der mehr effektive Techniken ausführt.

Regelverstöße („Fouls“)

- Beißen, Kopfstöße, In-die-Augen Stechen, Zunge-Rausstrecken um den Gegner zu provozieren.
- Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.
- Überstecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten wird als Foul angesehen.
- Fangen des Beines des Gegners und mehr als zwei Schritte nach vor gehen, ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.
- Absichtliches Fallen-lassen, nachdem das Bein gefangen wurde, um einer Konter-Attacke zu entgehen.
- Jeglicher Kniestöß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu max. 5 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben. Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die Judges entscheiden, ob es sich um einen absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungs Regeln sind hier dieselben im Kapitel Vollkontakt
- Absichtliches Aufwärts treten in Richtung des Tiefschutzes des Gegners gilt als Foul. Wenn allerdings der Tiefschutz unabsichtlich getroffen wird, während eine andere Trefferzone anvisiert wurde, gilt dies nicht als Foul, und der verletzte Kämpfer muss weiterkämpfen.
- Das Nichtbefolgen der Kommandos des Referees ist verboten und wird als Regelverstoß gewertet.
- Es gilt ebenso als Foul, den Gegner daran zu hindern, vom Boden aufzustehen oder in den Ring zurückzukehren.

Punktewertung im Kampf

- Dem Gewinner einer Runde werden volle zehn (10) Punkte gegeben, seinem Gegner im Verhältnis dazu 9, 8 oder 7 Punkte.
- Für eine ausgeglichene Runde erhalten beide Kämpfer je zehn (10) Punkte. (10:10)
- Der Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer neun (9). (10:9)
- Der deutliche Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer acht (8). (10:8)
- Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält acht (8) Punkte. (10:8)
- Der deutliche Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner zweimal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)

- Ein Kämpfer, der vom Referee verwart wurde, kann in dieser Runde keine vollen zehn Punkte erhalten. Die Verwarnungen durch den Referee bedeuten einen Abzug von einem (1) Punkt.

Anmerkungen:

Die Judges müssen aufgrund der aufgelisteten Bewertungsprinzipien und Kriterien versuchen, einen Kampf so bewerten, dass derjenige Kämpfer, der den gesamten Kampf gewonnen hat, zum Sieger erklärt wird.

Wenn eine Runde zu knapp ist, um sie einem der Kämpfer klar mit einem Punkt mehr (10:9) zuzusprechen, sollte sich ein Judge dazu eine mentale Notiz machen, oder zur Erinnerung auf dem Punkteprotokoll vermerken, welcher Kämpfer diese Runde am ehesten noch gewonnen hat. Dies kann notwendig sein, um am Ende den gesamten Kampf zu bewerten.

10. Teil – MMA

Dieses MMA Amateur Regelwerk ersetzt alle früheren

Die vorliegenden Regeln gelten für alle Mitgliedsländer der WKF, wobei den örtlichen gesetzlichen Bestimmungen der jeweiligen Mitgliedsländer abweichend Rechnung getragen werden kann, sofern das Gesetz dies vorschreibt.

Die offizielle Sprache des International Rules Committee (IRC) ist Englisch. Diese Ausgabe der Regeln wurde nach bestem Wissen und Gewissen auf Deutsch übersetzt. Im Zweifelsfall gelten aber immer die Bestimmungen in der englischen Originalausgabe.

Das Regelwerk kann über die offizielle website der Welt Kampfkunst Föderation als PDF Gratis herunter geladen werden. www.wkfdeutschlandev.de

Allgemeines

Das WKF MMA Wettkampfglement erlaubt allen Kampfsport Stilen und Disziplinen einen fairen Wettkampf untereinander. Alle Teilnehmer kämpfen entsprechend den vorgegebenen Runden. Der Kampf endet durch Sieg nach Punkten, Aufgabe durch Festhaltegriff, durch knock out , Arztentscheidung oder RSC durch den Ringrichter, oder wenn der Coach in der Ecke das Handtuch wirft.

Teilnehmer

Mitglieder die im MMA eine Tätigkeit ausüben, bedürfen hierzu einer WKF Lizenz (Sportpass) . Anträge auf Erteilung einer Lizenz sind an das nationale Verbandsbüro der WKF zu richten. Erteilt werden internationale Sportpässe für MMA Kämpfer nur an Personen erteilt, die das 16. Lebensjahr vollendet haben.

Alle Kämpfer bedürfen eines ordentlichen Sportpass (Wettkampflizenz) der WKF Der Sportpass ist bei der Abwaage und Registrierung vor Ort vorzuweisen. Im Sportpass muß die vorgeschriebene jährliche Untersuchung vermerkt sein, diese darf nicht länger als 12 Monate zurückliegen.

Die Zulassung zum MMA Kämpfer ist abhängig von einer beizubringenden ärztlichen Untersuchung. Unabhängig beigebrachter Atteste kann der Vorstand der WKF vor Ausstellung eines Sportpasses eine Untersuchung durch den Verbandsarzt durchführen lassen und ggf. von der Ausstellung abstand nehmen.

Der Ring

Als Kampfplatz dient ein handelsüblicher , sauberer geprüfter Octagon (achteckiger Ring) oder ein zugelassener Boxring mit vier Seilen nach olympischer AIBA Norm oder auch ein. Im Falle der Verwendung eines Handelsüblichen Boxringes empfiehlt die WKF dringend die Montage eines fünften, untersten Seiles, um das Herausrollen der Kämpfer zu vermeiden. Wenn ausserhalb der Seile des Ringes noch mindestens 50 cm Ringboden herausragen, kann auf das fünfte Seil verzichtet werden. Um den Ring sind Matten aufzulegen um die Sicherheit der Kämpfer zu jeder Zeit zu Gewährleisten. Nach den Matten sind die Tische für die Kampfrichter aufzustellen. Der amtierende Headreferee oder Supervisor vor Ort muss in jedem Fall vor dem ersten Kampf den Ring freigeben.

Der MMA Kämpfer

Kein Kämpfer darf an MMA Amateur Turnieren nur dann teilnehmen, wenn er/sie noch in keinem Professionellen Kampf gekämpft hat. Wenn ein Kämpfer eine KO Sperre oder einer Disziplinären Sperre durch die WKF unterliegt, ist er/sie von der Teilnahme ausgeschlossen. Wenn ein MMA Kämpfer seinen Sportpass nicht vorweisen kann, keine WKF Jahresmarke hat oder über keine gültige Ärztliche Untersuchung verfügt, kann er / sie am Wettkampf keinesfalls teilnehmen.

Kämpfer und Coach die einer Disziplinären Sperre unterliegen dürfen auf die Dauer ihrer Sperre keine Funktion bei einem MMA Kampf ausüben. Ihr Aufenthalt in den Garderoben oder Ringecken ist Verboten.

Jeder Kämpfer ist verpflichtet :

- in völlig trainiertem Zustand zum Kampf anzutreten
- vor Veranstaltungen pünktlich zur Abwaage zu erscheinen und ein ärztliches Attest im Sportpass nachzuweisen
- sich bei Abwaage ärztlich untersuchen zu lassen
- allen Anordnungen des Ringrichter / Supervisor Folge zu leisten und sich spätestens zwei Stunden vor Beginn der Veranstaltung beim Delegierten / Supervisor und beim Veranstalter zu melden.
- über Aufforderung oder freiwillig einen HIV- Test sowie einen Test Hepatitis A, B und C dem nationalen Verbandsbüro der WKF zu übermitteln.

Besondere Schutzbestimmungen für MMA Kämpfer

Die Gesundheit der Kämpfer ist oberstes Prinzip im Kampfsport

- Bei Lösung eines internationalen Sportpasses ist ein ärztliches Gesamtattest über den Gesundheitszustand vorzulegen.
- Alle MMA Kämpfer der WKF haben sich alljährlich einer genauen Durchsuchung zu unterziehen. Dieser medizinische Test soll von einem Internisten, Neurologen und einem Facharzt für Augenheilkunde durchgeführt werden.
- Die MMA Kämpfer der WKF sind verpflichtet, Aufzeichnungen über ihre Gesundheit zu führen und auf Anfrage des Verbandes darüber Auskunft zu erteilen.
- Der jeweilige Ringarzt muss nach K.O. Niederlagen entscheiden, ob eine weitere Behandlung oder Untersuchungen in einem Krankenhaus erforderlich ist.
- Sollten die gesundheitlichen Maßnahmen aus Verschulden des Aktiven nicht durchgeführt werden können und werden auch keine entsprechenden gleichwertige Untersuchungen und /oder ärztliche Atteste übersandt, so kann der Aktive mit Strafen zum Kampf Verbot bis auf weiteres bestraft werden. Dem Manager bzw. Betreuer können Geldstrafen gemäß den sportlichen Regeln auferlegt werden.

Der Ringarzt

Die Anwesenheit eines offiziellen Arztes ist zwingend erforderlich, ein zweiter Arzt am Ring wird dringend empfohlen. Ein erste Hilfe Team allein ist ausdrücklich nicht ausreichend. Die Bereitstellung eines Sanitätskraftwagens (Ambulanz) in unmittelbarer Nähe wird ausdrücklich empfohlen. Dieser offizielle Ring Arzt ist die oberste Autorität betreffend der Gesundheit der Wettkämpfer. Weiteres hat sich der Arzt während der Veranstaltung ständig beim Ring oder, bei mehreren Ringen, Zentral und deutlich sichtbar im Wettkampfbereich aufzuhalten. Kein Wettkampf darf ohne Beisein eines Arztes beginnen. Der Veranstaltungsarzt darf die Sporthalle erst verlassen, wenn er sich vergewissert hat, dass seine Anwesenheit nicht länger erforderlich ist.

Der Ringarzt hat jederzeit das Recht, einen Kampf zu Unterbrechen oder zu beenden, wenn er einen Kämpfer in seiner Gesundheit gefährdet sieht. Wenn er von einem Ringrichter zum Ring gerufen wird muss er ebenfalls entscheiden, ob der betreffende Kämpfer den Kampf fortsetzen kann oder ob er eine ärztliche Behandlung vornehmen muss. In diesem Fall ist der Kampf sofort zu Ende durch TKO oder Disqualifikation. Im Falle einer größeren Verletzung die eine Behandlung vor Ort, oder darüber

hinaus eine Einweisung in ein Krankenhaus zur weiteren Behandlung erfordert, ist ein Protokoll über die Vorkommnisse zu erstellen. Dieses Protokoll ist von Ringarzt und Supervisor mit ihrer Unterschrift zu bestätigen.

Die Sperrzeit bei K.O. durch Schlag auf den Kopf beträgt:

- 1 Monat beim ersten K.O. innerhalb von 12 Monaten
- 3 Monate beim zweiten K.O. innerhalb von 12 Monaten
- 12 Monate beim dritten K.O. innerhalb von 12 Monaten (EEG notwendig)

Nach einer Sperrzeit von 12 Monaten aufgrund dreier Kopf K.O. innerhalb von 12 Monaten muss außerdem noch der negative Befund einer EEG Untersuchung beigebracht werden.

Niemand, auch nicht die Sekundanten des Kämpfers dürfen einen Kämpfer während einer Runde versorgen, bevor nicht der anwesende Veranstaltungsarzt diesen Kämpfer gesehen hat.

Gegen eine Entscheidung des Arztes ist kein Protest zulässig.

Doping

Die WKF unterstellt sich hier der WADA mit Sitz in Kanada und den entsprechenden nationalen Vertretungen.

Die Einnahme von Substanzen zur Leistungssteigerung ist verboten, sofern es sich um ein von den entsprechenden Organisationen (IOC, Anti-Doping Agency, WADA, Nationale Olympische Komitees etc.) als verbotene Substanz bezeichnetes Dopingmittel handelt. Es gelten die am Tag der Veranstaltung gültigen Bestimmungen.

Die Organe der WKF, das IRC, die Veranstalter sowie der Wettkampfarzt können und dürfen entsprechende Kontrollen durchführen lassen. Da wo das örtliche Gesetz dies ausdrücklich bezeichnet, sind auch weitere qualifizierte Organisationen oder Personen berechtigt Doping Kontrollen durchzuführen.

Kämpfer die sich einer solchen Kontrolle entziehen, oder die Durchführung einer Kontrolle bewusst erschweren, bzw. Manipulieren, werden disqualifiziert und von der Teilnahme an weiteren Wettkämpfen für eine vom IRC zu bestimmende Dauer ausgeschlossen.

Auf die Privatsphäre, insbesondere von weiblichen Sportlerinnen ist in besonderem Masse zu achten.– Doping Kontrollen sind grundsätzlich von einer Fachperson des gleichen Geschlechts durchzuführen. Wo dies nicht möglich ist, beaufsichtigt ein Mitglied der WKF des gleichen Geschlechts die Kontrolle und überwacht die Entnahme der Probe entsprechend.

Abwaage der Kämpfer

Die Gegner werden in Gegenwart des Supervisor und einem Vertreter des Veranstalters und des Arztes gewogen. Der Supervisor fertigt ein Protokoll über die festgestellten Gewichte an und reicht es dem nationalen Verbandsbüro der WKF mit seiner Unterschrift weiter. Alle Kämpfer müssen eine gültige ärztliche Bestätigung vorweisen können, die nicht länger als 12 Monate zurückliegt. Der Arzt hat beim Wiegen zugegen zu sein und die Kämpfer auf ihre Kampffähigkeit hin zu untersuchen. Im Falle eines erhöhten Blutdruck Wertes ist eine zweite Messung nach entsprechender Zeit zulässig. Stellt der Arzt bei der Untersuchung die Kampf unfähigkeit eines Kämpfers fest, hat er das sofort dem Supervisor mitzuteilen.

Das Mindestalter eines jeden erwachsenen Teilnehmers ist das vollendete 18 Lebensjahr.

Männliche und weibliche Kadetten dürfen in ihrer jeweiligen Kategorie teilnehmen, wenn sie den 16. Geburtstag erreicht haben aber noch vor dem Erreichen des 18. Geburtstages.

Dazu gibt es die folgenden Gewichtsklassen, die für Amateur MMA verbindlich einzuhalten sind.

Gewichtsklassen	HERREN	DAMEN
Leichtgewicht	- 65 Kg	- 55 kg
Weltergewicht	- 70 Kg	- 60 kg
Mittelgewicht	- 75 Kg	- 65 kg
Supermittelgewicht	- 80 Kg	
Cruisergewicht	- 85 Kg	
Halbschwergewicht	- 90 Kg	- 70 kg
Schwergewicht	- 100 Kg	+ 70 kg
Superschwergewicht	+ 100 Kg	

Kämpfer-Klassen

Die Kämpfer unterscheiden sich durch verschiedene Klassen; von N (Neuling) bis A - Klasse. Die Klassifizierung wird durch die Anzahl der gewonnenen, nicht der absolvierten Kämpfe definiert. Es gibt folgende Kämpfer Klassen:

- N-Klasse - 3 Siege
- C-Klasse + 3 Siege
- B-Klasse + 6 Siege
- A-Klasse + 12 Siege

Nachdem ein Profi Vertrag unterzeichnet und als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nur mehr in den Amateur Status zurückkehren, wenn er / nach dem ersten Profi Kampf sie ein schriftliches Re – Amateurisierungsansuchen an das IRC stellen.

Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken und muss ein Kampfsport tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts (auch Jochbeinschutz) oder Visierschutz dürfen nicht getragen werden.
Handschuhe	MMA Handschuhe dicke Ausführung in allen Kategorien
Boxbandagen	dürfen die Maße (2 Inches) 5,08cm Breite und 250 cm Länge nicht überschreiten. Sie können mit Stofftape oder Klebeband von nicht mehr als 150 cm Länge befestigt werden.
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport Zahnschutz sein. Kein Football oder Rugby Zahnschutz.
Fußschützer	!!! dürfen nicht getragen werden!!!
Tiefschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden.
Schienbein-Schützer	Überzieh-Stoffschienbeinschoner. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.

Pflicht bis einschließlich B-Klasse.

Brustschutz	Frauen und Kadetteninnen müssen einen Brustschutz tragen. Dieser muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Brustpanzer

!!! dürfen nicht getragen werden!!!

Die Kämpfer sind dafür verantwortlich, ihre persönliche Ausrüstung sowie die ihrer Sekundanten zu allen WKF Veranstaltungen und Wettkämpfen selbst mitzubringen.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, so dass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als eine durchgehende Wickelung der Hand umfassen. Es darf auf der Hand nicht höher als einen Inch (2.54cm) von den Knöcheln entfernt angebracht werden, wenn die Hand zur Faust geballt ist. Darüber muss eine Schicht aus elastischen Bandagen, fixiert mit selbstklebendem Tape, angebracht werden. Die Bandagierung muss vom Referee bzw. vom Supervisor zugelassen werden.

Alle Kämpfer mit langem Haar dürfen zugelassene Haarbänder oder Clips ohne Metallteile tragen. Sie sind dazu verpflichtet, wenn die Länge der Haare ein Sicherheitsrisiko darstellt oder die Beobachtung des Kampfesgeschehens behindern könnte.

Die Kampfbekleidung

Die Kampfbekleidung der MMA Kämpfer muss einer Kampfsportart entsprechen. Kurze und lange Hosen sind zugelassen, bei Herren ist der Oberkörper frei. Damen dürfen Sport Top oder T-Shirt tragen. Ein Brustschutz wird empfohlen.

Schuhe oder Fussgeschützer jeder Art sind nicht zugelassen. Weiche Stoff Ellbogenschützer, Schienbeinschutz ohne Rist und Knieschoner aus elastischem Gewebe werden empfohlen. Weiters sind Socken ähnliche Knöchelschützer aus weichem Stoff empfohlen. Es sind alle von der WKF geprüften und zugelassenen MMA Fight Handschuhe mit Prüfbericht erlaubt. Eine Auflistung der zugelassenen MMA Fight Handschuhe finden sie auf Anfrage bei ihrem Nationalen Verband bzw. geben Ihnen die zuständigen Bundestrainer gerne fundierte Auskünfte.

Das Tragen eines Tiefschutzes ist Vorschrift für Damen und Herren und muss vom Ringrichter geprüft werden. Das Tragen eines Zahnschutzes ist vorgeschrieben. Ein Kopfschutz wie im Kickboxen, Boxen oder Taekwondo ist verboten.

Als Bandagen dürfen nur neue oder sauber gewaschene weiche Bandagen von bis zu 2,5 Meter Länge und 5,08 cm Breite pro Hand verwendet werden. Das Verwenden von Leukoplast (tapan) am Handrücken zum fixieren der Bandagen ist gestattet.

Der Ringrichter ist angewiesen, die Kampfbekleidung der Kämpfer vor Kampfbeginn zu überprüfen. Stellt der Ringrichter Mängel in der Kampfbekleidung fest, sind diese noch vor Kampfbeginn zu beheben.

Das übermäßige Einfetten des Gesichtes oder des Körpers ist verboten. Alle Einreibungen mit irgendwelchen Produkten oder Substanzen sind verboten. Lange Haare dürfen beim Kampf nicht offen getragen werden und sind mit einem elastischen Band zu fixieren.

Ohringe, Piercings und ähnlicher Körperschmuck darf während eines Kampfes nicht getragen werden. Ein Überkleben oder Abdecken mittels Leukoplast oder ähnlichem von entsprechendem Körperschmuck ist nicht gestattet.

Betreuer und Sekundanten

Jeder Kämpfer hat das Recht sich von drei Sekundanten in sportlicher Kleidung betreuen zu lassen. Während des Kampfes ist das betreten des Cage / Ringes für die Betreuer Verboten und führt zum sofortigen Ende des Kampfes. Der Betreuer hat jederzeit das Recht, den Kampf durch Werfen des Handtuch in den Ring den Kampf für seinen Kämpfer zu beenden. Selbstverständlich kann auch der Kämpfer selbst zu jeder Zeit seinen Kampf freiwillig beenden.

Die Betreuer haben die Möglichkeit ihren Kämpfer zu beraten, taktische Verhaltensweisen anzuweisen und die Pflicht stets auf die Gesundheit ihres Kämpfers zu achten. Die Anweisungen haben in einer

ruhigen, ordentlichen Form zu geschehen. Für Exzessives Verhalten oder ungebührliches Benehmen seiner Betreuer kann der Kämpfer verwarnet oder auch Disqualifiziert werden.

Die Kampfdauer im MMA Fight

Die Kampfdauer im Amateur MMA Fight beträgt in der Regel drei Runden zu drei Minuten, Pausenzeit eine Minute. Im Falle eines Unentschieden wird eine Extrarunde zu drei Minuten angeordnet.

Die Kampfdauer im Amateur MMA Fight für Kadetten beträgt zwei Runden zu drei Minuten, Pausenzeit eine Minute. Im Falle eines Unentschieden wird eine Extrarunde zu drei Minuten angeordnet

Ein durch den Zeitnehmer gegebenes Gong Zeichen kündigt die erste Runde an. Beide Kämpfer müssen sofort ihren Platz verlassen und den Kampf aufnehmen. Sie müssen unverzüglich zu kämpfen aufhören und in ihre Ecken zurückkehren, wenn der Gong das Ende der Runde anzeigt. Eine Zeitunterbrechung ist nur auf Anweisung des Ringrichter oder offiziellen Ringarztes möglich.

Der Kampf

Es sind Techniken aller Kampfsportarten erlaubt. Korrekte Kampfhandlungen können stehend kämpfend, aber auch im Bodenkampf ausgetragen werden. Ein Kampf ist einwandfrei, wenn sich beide Gegner in Halb- oder Nahdistanz oder Bodenkampf sportlich korrekt ohne verbotene Handlungen bekämpfen. Bei verbotenen Kampfhandlungen wird vom Ringrichter eine Verwarnung ausgesprochen. Bei der dritten Verwarnung erfolgt die Disqualifikation des betreffenden Kämpfers.

Geraten beide Kämpfer während des Kampfes unverschuldet unter die Seile, wird der Kampf vom Ringrichter unterbrochen und der Kampf ist in derselben Kampfstellung wie zum Abbruch des Kampfes in der Ringmitte fortzusetzen.

Begibt sich ein Kämpfer während des Kampfes absichtlich unter die Seile, ist er vom Ringrichter zu verwarnen und der Kampf ist in derselben Kampfstellung wie zum Abbruch des Kampfes in der Ringmitte fortzusetzen.

Befinden sich beide Kämpfer in einer aussichtslosen Bodenposition, die beiden ein fortführen des Kampfes unmöglich macht, muss der Ringrichter den Kampf unterbrechen und ihn stehend in der Ringmitte fortsetzen lassen.

Erlaubte Techniken im Stand

- alle Boxtechniken zum Kopf und Oberkörper, auch Faustrückenschlag aus der Drehung mit Blickkontakt
- alle Beintechniken zum Kopf und Körper, auch im Sprung und Lowkicks
- Knietechniken zum Körper und den Beinen
- alle Würfe, take downs und Beinfeger
- alle Griffe wie Armhebel, Festhaltegriffe, Würgegriffe etc.

Erlaubte Techniken im Bodenkampf

- alle Boxtechniken zum Kopf , Oberkörper und den Beinen
- alle Griffe wie Arm und Beinhebel, Festhaltegriffe, Würgegriffe etc.

**Folgende Techniken und Verhalten sind Verboten und werden bestraft:
Grundsätzliche Fouls**

- Kopfstöße zum Kopf des Gegners
- Anspucken
- Augenkratzen
- Tiefschläge zum Genitalbereich
- Haare ziehen
- Beißen /Kratzen/Kneifen
- Festhalten des Schlüsselbeines
- Griffe an kleine Gelenke (z. B. einzelne Finger / Zehen)
- Angriffe (Schläge, Tritte, Würfe) auf den Kopf außerhalb des Gesichtsbereichs, des Hinterkopfs, des Nackens, der Wirbelsäule und des Knies
- Schläge auf den Hals, Kehlkopf sowie das Abdrücken der Luftröhre mit krallender Hand
- Unsportliches Verhalten und Vorgehensweisen / Beleidigungen / Beschimpfen / durch Gesten /Verhöhnern
- Unsportliches Verhalten und Vorgehensweisen die eine Verletzung zur Folge hat
- Beleidigungen usw. innerhalb und außerhalb des Ringes / Zaunes
- Nichtbeachtung der Schiedsrichterentscheidungen
- Einführung der Finger in Körperöffnungen wie Mund; Nase; Augen und Wunden
- Fremdes Eingreifen
- Angriffe während der Pause
- Angriffe auf Gegner unter der Obhut des Kampfrichters bei fehlender Kampffreigabe
- Angriffe nach Ertönen der Ringglocke (für das Kampfende)
- Vermeidung des Kontaktes mit dem Gegner, Verlieren des Zahnschutzes
- Stampftritte auf den Kopf
- Tritte, Knie und Ellenbogen zum Kopf eines am Boden befindlichen Gegners. Ein Kämpfer befindet sich am Boden, wenn ein anderer Teil als die Fußsohle den Boden berührt und/oder der Bauch zum Boden zeigt.
- Fersentritte auf die Niere
- Das Werfen des Gegners aus dem Ring oder dem umzäunten Bereich
- Das Werfen des Gegners auf Kopf oder Nacken
- Festhalten der Hose oder Handschuhe des Gegners

- Festhalten an den Seilen oder dem Zaun
- Gedrehte Genickhebel
- Grade Genickhebel (Can-Opener, Crucifix)
- Wirbelsäulenhebel wie Twister oder Cobra
- Gedrehte Kniehebel (Heelhook)
- Das Ausführen eines Wurfes aus einem Hebel oder einem Würger ist nicht zulässig
- Würfe, die den Gegner auf den Kopf oder Genick stellen sind ebenfalls verboten

Kadetten und Newcomer Bereich

**Bei den Kadetten und im Newcomer Bereich sind keine Tritte und Schläge am Boden erlaubt!
Am Boden darf nur reines Grappling angewendet werden**

Techniken	Kadetten U18 (16-17J)	+18 (Newcomer)	+18 MMA
Techniken im Stand			
Schläge zum Kopf	ja	ja	ja
Schläge zum Körper	ja	ja	ja
Ellbogen zum Kopf	nein	nein	ja
Ellbogen zum Körper	nein	ja	ja
Tritte zum Kopf	ja	ja	ja
Tritte zum Körper	ja	ja	ja
Knie zum Kopf	nein	nein	ja
Knie zum Körper	ja	ja	ja
Techniken am Boden			
Schläge zum Kopf	nein	nein	nein / nach Absprache
Schläge zum Körper	nein	nein	ja
Ellbogen zum Kopf	nein	nein	nein
Ellbogen zum Körper	nein	nein	ja
Tritte zum Kopf	nein	nein	nein
Tritte zum Körper	nein	nein	ja
Knie zum Kopf	nein	nein	nein
Knie zum Körper	nein	nein	ja
Schutzausrüstung			
Zahnschutz	ja	ja	ja
Tiefschutz	ja	ja	ja
MMA Handschuhe	ja	ja	ja
Kopfschutz	ja	ja	nach Absprache
Schienbeinschützer	ja	ja	ja
Rundenzeit	2 x 3 Min	3 x 3 Min	3 x 3 Min

Hat der Ringrichter eine verbotene Kampfhandlung (foul) gesehen so muss er den Schuldigen verwarnen. Je nach dem Grad der Wirkung der verbotenen Kampfhandlung entscheidet der Ringrichter entweder auf Verwarnung oder sofortige Disqualifikation des Schuldigen. Er kann das stoppen der Kampfzeit anordnen und dem benachteiligten Kämpfer bei z.B. Tiefschlag eine Erholungspause von drei Minuten zusprechen. Der Ringrichter kann im Zweifel ob absichtliches Foul oder Zusammenstoß den Supervisor zu Rate ziehen.

Kann der Betroffene nach Ablauf der Erholungspause den Kampf nicht fortsetzen so muss der Schuldige disqualifiziert werden. Im Falle einer Verletzung durch Eigenverschulden und daraus resultierendem Ende des Kampfes verliert der verletzte Kämpfer durch TKO. Bei unabsichtlichem Zusammenstoß und daraus resultierendem Ende des Kampfes lautet das Ergebnis ein Technisches Unentschieden. Will der Ringrichter ermahnen oder verwarnen, muss er den Kampf durch das Kommando „Stop“ anhalten. Erst auf das Kommando „Fight“ wird der Kampf im Stand fortgesetzt.

Wenn einer der Kämpfer durch Fremdverschulden den Mundschutz verliert, muss der Ringrichter die Zeit anhalten und der Coach muss umgehend den gereinigten Mundschutz wieder einsetzen. Sollte ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich verlieren, so ist das wegen Unsportlichkeit entsprechend zu ahnden.

Wenn ein Ringrichter den begründeten Verdacht hat, dass ein Kampf abgesprochen wurde oder einer der Kämpfer einen Kampf vortäuscht wird weder eine Disqualifikation noch ein anderes Urteil verkündet.

Dieser Kampf endet als „no contest“ und zieht automatisch eine Sperre des betreffenden Kämpfers nach sich.

Jede Entscheidung kann durch den offiziellen WKF Supervisor „overruled“ werden, wenn die Wettkampfregeln nicht eingehalten oder manipuliert wurden.

Das MMA Kampfgericht

Das Kampfgericht beim MMA Kampf besteht aus :

- einem Delegierten des Verbandes, (Supervisor)
- einem Ringrichter und drei Punktrichter
- der amtierende Ringarzt
- der Zeitnehmer

Jede Veranstaltung muß von einem Supervisor der WKF geleitet und überwacht werden. Der Supervisor wird vom Verband nominiert und ist der höchste Funktionär. Er / Sie ist verantwortlich, daß alle Bestimmungen entsprechend dem vorliegendem Reglement und den jeweiligen Auflagen dritter Personen Ordnungsgemäß eingehalten werden. Weiters hat er die Liste der Kampfpaarungen zu verwalten und nach der Veranstaltung die Ergebnisse an das Verbandsbüro zu melden.

Der vom Veranstalter gewählte Veranstaltungsort muss den Voraussetzungen zur Abhaltung einer Kampfsportveranstaltung entsprechen und eine behördliche Bewilligung zur Abhaltung von Veranstaltungen besitzen. Die behördliche Anmeldung der Veranstaltung sowie die sich hieraus ergebenden Pflichten obliegen dem Veranstalter . Auf Verlangen hat der Veranstalter dem Supervisor alle behördlichen Bewilligungen vor Abhaltung der Veranstaltung vorzuweisen.

Jeder WKF Kampfrichter muß eine gültige, aktive Lizenz des nationalen oder Internationalen WKF Verbandes besitzen. Für Gastkampfrichter aus dem Ausland genügt der Nachweis einer vorhandenen Lizenz seines Verbandes.

Jeder Kampfrichter muß alle drei Jahre seine Lizenz erneuern, um als Ringrichter eingesetzt zu werden. Der Kampfrichter hat sich am Veranstaltungsort beim Supervisor spätestens eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung zu melden. Der Ringrichter ist alleiniger Leiter des Kampfes. Vor dem Kampf hat er jedem der beiden Kämpfer die für die sportlich einwandfreie Durchführung notwendigen

Unterweisungen zu erteilen. Der Ringrichter ist mitverantwortlich dafür, dass der Kampf vom Anfang bis zum Ende entsprechend den Wettkampfregeleln durchgeführt wird.

Der Ringrichter kann mit vorheriger oder ohne vorherige Verwarnung einen oder beide Kämpfer bei Verstößen gegen das Reglement oder auch wegen Unsportlichkeit disqualifizieren. Wenn im Laufe des Kampfes derselbe Kämpfer wegen eines Verstoßes bereits zweimal verwarnt wurde, ist er beim dritten Foul zu disqualifizieren. In Zweifelsfällen ist der Ringrichter berechtigt, den Supervisor zu Rate zu ziehen.

Der Ringrichter bricht den Kampf ab, wenn er der Überzeugung ist, dass einer der Kämpfer um Klassen unterlegen oder nicht mehr in der Lage ist, sich wirkungsvoll zu verteidigen. Er trifft alle gemäß den sportlichen Regeln ihm obliegenden Entscheidungen und ist allein für die Einhaltung der sportlichen Regeln oder für die Klärung aller nicht in ihnen vorgesehenen Fällen verantwortlich.

Der Ringrichter hat bei seiner Tätigkeit im Ring zur sauberen dunklen Hose ein offizielles Kampfrichter Hemd in Schwarz zu tragen. Das WKF Verbandslogo soll gut sichtbar am Rücken angebracht sein. Dunkle Sportschuhe sowie medizinische Schutzhandschuhe sind üblich.

Während des Kampfes sind nur folgende Kommandos vom Ringrichter zulässig :

- STOPP
- FIGHT
- TIME (Beginn oder Ende einer Kampfunterbrechung)

Der Zeitnehmer überwacht die zeitliche Einteilung des Kampfes und zeigt den Beginn der Runde durch schlagen eines Gongs an.

Er nimmt Zeit :

- am Anfang der Runde für deren Dauer
- am Anfang der Pause zwischen den Runden für die Dauer der Pause
- für die Anzahl der Runden
- für die Dauer der Kampfunterbrechung

Zehn Sekunden vor Ende und Beginn jeder Runde gibt er ein akustisches Kommando durch Klopfzeichen. Bei notwendigen Unterbrechungen während einer Runde ist die Zeit anzuhalten und wird erst wieder mit dem Kommando „fight“ des Kampfrichters gestartet.

Ebenso hat der Zeitnehmer die vom Ringrichter angeordnete drei Minuten Pause nach einem regelwidrigen Schlag zu stoppen und der Kampfzeit hinzuzurechnen. Der Zeitnehmer hat neben der Tischstoppuhr eine zweite Stoppuhr bereit zuhalten.

Die Bewertung des Kampfes

Folgende Urteile sind technisch möglich:

- Sieg durch K.O.
- Sieg durch Aufgabe des Gegners (z.B. abklopfen oder Akustisch)
- Sieg nach Punkten, einstimmig oder Mehrheitlich
- Sieg durch technisches K.O.

- Sieg durch Arzt Entscheidung
- RSC - Refree stopps contest

- Unentschieden
- Disqualifikation

- Kein Kampf (no contest) durch höhere Gewalt

Das Urteil „Kein Kampf“ ist in allen den Fällen auszusprechen, in denen ohne jedes Verschulden beider Kämpfer kein regelgerechter Kampf durchgeführt werden konnte. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn der Ring einbricht, die Saalbeleuchtung ausfällt, oder ähnliche unvorhersehbare Zwischenfälle auftreten.

Kämpfe die über die volle Kampfzeit andauern, werden durch Punkte Bewertung der drei Punktrichter (Judge) entschieden.

Gewertet werden :

- | | | |
|----|---------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1. | Angriff | Trefferanzahl, Würfe, Griffe, Hebel etc. |
| 2. | Verteidigung | Trefferanzahl, Würfe, Griffe, Hebel, Befreiungen etc. |
| 3. | Technik | Griffe, Würfe, Hebel, hohe Kicks |
| 4. | Wirkungstreffer | Hand und Beintechniken |
| 5. | Ausdauer und Kampftaktik | |
| 6. | Korrektes Kämpfen und Verhalten | |
| 7. | Sportlicher Gesamteindruck | |

Bei der Bewertung sind dem besseren Kämpfer für die Runde 10 Punkte zu geben, der andere Kämpfer erhält 9 Punkte.

Bei absolut ausgeglichener Runde erhält jeder Kämpfer 10 Punkte. Der Ringrichter sowie die Punktrichter sind verpflichtet, jede Runde für sich zu bewerten. Nach Beendigung jeder Runde ist die Wertung in die offiziellen von der WKF aufgelegten Punkteprotokolle einzutragen.

Hat am Ende der regulären Kampfzeit keiner der beiden Kämpfer rechnerisch die Mehrheit in den Punkteprotokolle erreicht, steht der Kampf bis hier unentschieden. Zur Entscheidung wird eine Verlängerung in Form einer extra Runde mit 3 Minuten Kampfzeit angesetzt.

Alle im Ring begangene Regelverstöße und dafür ausgesprochenen Verwarnungen werden bei der Entscheidung durch Punkte mit je einem Strafpunkt für jede Verwarnung in Abzug gebracht. Die Judge und Ringrichter müssen die Verwarnungen im Protokoll vermerken..

PROTEST

Die Wertungen der Ringrichter und Punktrichter sind endgültige Entscheidungen.

Proteste gegen die Entscheidungen der Ringrichter und Punktrichter können nur Erfolg haben, wenn die WKF Regeln und Bestimmungen für Amateur MMA nicht Korrekt eingehalten wurden.

Ein Punktrichter Urteil hat solange Gültigkeit, bis ein Supervisor das Urteil unter folgenden Voraussetzungen aufhebt:

Eine illegale Absprache oder Vereinbarung hat nachweislich das Urteil eines Kampfes beeinflusst. Die rechnerische Addition der Punkteprotokolle ist fehlerhaft, ein Punktrichter hat die farbigen Ecken vertauscht und der falsche Kämpfer wurde aus diesen Gründen zum Sieger erklärt. Eine Verletzung der WKF Regeln und Bestimmungen für MMA liegen dem vorliegendem Urteil zu Grunde.

In diesem Fall muss der Protest sofort dem Supervisor angezeigt werden und gleichzeitig ist eine Protestgebühr in der Höhe von € 100.- zu übergeben. Der Grund des Protestes muss ausführlich und in ruhiger, sachlicher Form vorgebracht werden.

Der Supervisor muss nach beiderseitigem Parteiengehör und Befragung der betreffenden Kampfrichter über den Protest entscheiden. Die Verwendung von Videoaufnahmen ist nicht zulässig. Die Entscheidung des Supervisors ist bindend und endgültig. Alle Entscheidungen des Wettkampfarztes sind verbindlich, ein Protest ist daher nicht zulässig

11. Teil Realistische- & Authentische - Selbstverteidigung

Realistische Selbstverteidigung:

Allgemeine Wettkampfbestimmungen:

- Beim Wettkampf „ Realistische Selbstverteidigung“ werden jeweils die Ausführungen der Techniken vom Verteidiger gewertet, der Verteidiger kann für seine Demonstration einen Angreifer seiner Wahl bestimmen.
- Die Angriffstechniken müssen jederzeit als Angriff zu definieren zu sein.
- Angriffsart, Ablauf und Verteidigung sind frei zu wählen und nicht vom Alter oder der Graduierung abhängig.
- Kinder dürfen nicht in den Jugend- und Erwachsenenklassen starten, hierbei entfällt die Verteidigung gegen Waffen.
- Die Klassen werden bei Bedarf nach Leistungsklassen (Gurtstufen) getrennt. (siehe Ausschreibung)

Wichtig:

Bei jeder angewendeten Verteidigungstechnik wird der Notwehrparagraf herangezogen.

Verhalten der Wettkämpfer

- Alle aufgerufenen Wettkämpfer haben sich an der Wettkampffläche bereit zu halten.
- Nach dreimaligen aufrufen des Kämpfers führt sein Nichterscheinen zur sofortigen Disqualifikation.
- Bei Aufruf der Wettkämpfer, haben diese auf die Kampffläche zu treten sich in respektvollem Abstand aufzuhalten, zu grüßen und sich in deutscher – oder englischer Sprache vorzustellen.
- Beinhaltung der Vorstellung: Name, Herkunft (Dojo / Verein)
- Nach Beendigung der Übung haben die Kämpfer das Kampfgericht zu grüßen und nach Bekanntgabe der Wertung die Kampffläche wieder ordentlich zu verlassen.

Kleidung:

Es ist eine kampfsportspezifische saubere und ordentliche Budo Kleidung zu tragen.

Waffen:

- Die Waffen müssen in absoluten einwandfreien Zustand sein.
- Es dürfen keine echten Waffen verwendet werden.
- Jeder ist für seine Waffe selbst verantwortlich.

Bewertungskriterien:

- Die Vorgetragenen Verteidigungstechniken müssen realitätsbezogen und effektiv sein.
- Die Abwehr muss daher reaktionsschnell, effektiv und legitim sein.
- Bei Waffenangriffen muss die Waffe im technischen oder nichttechnischen Sinne gesichert werden.
- Für den Verteidiger ist eine größtmögliche technische Perfektion anzustreben, die Wirkung der Selbstverteidigung ist jedoch jederzeit von übergeordneter Bedeutung.

- Der Angreifer muss schnell direkt und ohne vorherige Ankündigung angreifen.

Folgende Verfehlungen fließen in die Bewertung mit ein:

- Misslingen der Verteidigung (Verteidiger wäre verletzt worden)
- Technische mangelhafte Ausführungen
- Keine Dynamische ausgeführte Abwehr
- Auf Angriff Situationen unzweckmäßig reagiert z.B. (Messer wurde gesichert vom Verteidiger und dieser sticht mit dem Messer wieder zu.) nicht Verhältnismäßig.
- Akrobatische Einlagen sind nicht erwünscht und führen zu einem ganzen Punktabzug oder zur Disqualifikation!
- Verletzen des Partner, in schweren Fällen wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- Wenn bei der Waffenverteidigung die Waffe nicht gesichert wurde.

- Absprache oder Ankündigung des Angriffes

Kampfrichter:

Die Entscheidung des Kampfgerichts ist bindend und unanfechtbar, sollte es mit Wettkämpfern oder Coaches Schwierigkeiten geben, besteht die Möglichkeit vom Kampfgericht diese vom Wettkampf auszuschließen.

Angriffe:

Kinder **bis 9 Jahre** müssen 3 Techniken vorzeigen.

- Würgeangriff (z.B. Würgen von vorne, von hinten, Schwitzkasten usw.)
- Schlagangriff (z.B. gerade Fauststoß, Schwinger usw.)
- Halteangriff (z.B. Arme, Hände, Schulter, Harre Fassen etc.)

Kinder **bis 12 Jahre** müssen 4 Techniken vorzeigen.

- Würgeangriff (z.B. Würgen von vorne, von hinten, Schwitzkasten usw.)
- Schlagangriff (z.B. gerade Fauststoß, Schwinger usw.)
- Halteangriff (z.B. Arme, Hände, Schulter, Harre Fassen etc.)
- Trittangriff (Aufwärts-, Seit-, Drehkick usw.)

Ab **13 Jahre** werden alle 5 Techniken verlangt.

- Würgeangriff (z.B. Würgen von vorne, von hinten, Schwitzkasten usw.)
- Schlagangriff (z.B. gerade Fauststoß, Schwinger usw.)
- Halteangriff (z.B. Arme, Hände, Schulter, Harre Fassen etc.)
- Trittangriff (Aufwärts-, Seit-, Drehkick usw.)
- Waffenangriff (Stock, Messer, Pistole usw.)

WICHTIG:

Wird erkennbar dem Aggressor ein Körperglied gebrochen (simuliert), kann dieses Körperglied (z.B.: Arm)

nicht für einen Wurf bzw. Hebel verwendet werden.

Maßnahmen zur Anpassung dieser Regeln:

Dieses Regelwerk stellt lediglich eine Richtlinie für den Wettkampf dar. Es können in der Zusammenarbeit mit den Kampfrichtern und dem Ausrichter einschränkende oder erweiternde Regeln, Maßnahmen und Bestimmungen über den Wettkampf bzw. das Wettkampfgeschehen festgelegt werden. Diese werden bei Wettkampfbeginn oder auch während des Wettkampfes bekannt gegeben.

Authentische Selbstverteidigung:

Allgemeine Wettkampfbestimmungen:

- Beim Wettkampf „Authentische Selbstverteidigung“ werden jeweils die Ausführungen der Techniken des Verteidigers gewertet, der Verteidiger kann für seine Demonstration einen Angreifer seiner Wahl bestimmen.
- Die Verteidigung ist frei zu wählen und nicht vom Alter oder der Graduierung abhängig.
- Die Klassen werden bei Bedarf nach Leistungsklassen (Gurtstufen) getrennt (siehe Ausschreibung) .

Wichtig:

Bei jeder angewendeten Verteidigungstechnik wird der Notwehrparagraf herangezogen.

Verhalten der Wettkämpfer

- Alle aufgerufenen Wettkämpfer haben sich an der Wettkampffläche bereit zu halten.
- Nach dreimaligem Aufrufen des Kämpfers führt sein Nichterscheinen zur sofortigen Disqualifikation.
- Bei Aufruf der Wettkämpfer haben diese auf die Kampffläche zu treten, sich in respektvollem Abstand aufzuhalten, zu grüßen und sich in deutscher - oder englischer Sprache - vorzustellen.
- Beinhaltung der Vorstellung: Name, Herkunft (Dojo / Verein)
- Nach Beendigung der Übung haben die Kämpfer das Kampfgericht zu grüßen und nach Bekanntgabe der Wertung die Kampffläche wieder ordentlich zu verlassen.

Kleidung:

Es ist eine kampsportspezifische, saubere und ordentliche Budo Kleidung zu tragen.

Waffen:

Die Waffen werden vom Veranstalter gestellt.

Ablauf:

Der Mattenleiter bittet Verteidiger und Angreifer auf die Matte. Die beiden Teilnehmer haben sich auf Kommando des Mattenleiters wie folgt zu verbeugen:

- Mattenleiter
- Jury
- Zueinander

Nachdem sich die beiden Athleten zueinander verneigt haben, drehen sich diese um, so dass sie mit dem Rücken zueinander stehen. Erst jetzt werden die Angriffe durch eine(n) Assistenten(in) gezogen und:

- dem Angreifer
- dem Publikum

- der Jury

gezeigt.

Auf das Kommando „REI (Achtung)“, welches durch den Mattenleiter gegeben wird, drehen beide Athleten sich um und stehen sich nun gegenüber. Eine Kommunikation zwischen den Athleten wie auch zwischen Publikum und Verteidiger ist strikt untersagt!

Nachdem die Athleten sich nun Auge in Auge gegenüberstehen, wird der Mattenleiter ohne große Zeitverzögerung durch das Ausrufen von „Hajime (Wettkampfbeginn)“ den Angriff einleiten. Der Angreifer hat den jeweiligen Angriff sofort in realem Angriffstempo auszuführen.

Handelt es sich um Waffenangriffe, so sind die Waffen, die durch den Veranstalter am Mattenrand bereitgelegt sind, zu verwenden. Hier ist zu beachten, dass die zu verwendende Waffe so lange wie möglich (bis unmittelbar vorm Angriffsaufruf) verdeckt zu halten ist.

Bewertungskriterien:

- Das Hauptmerkmal der Bewertung ist die reaktionsschnell, effektiv und legitim Abwehr.
- Die vorgetragenen Verteidigungstechniken müssen realitätsbezogen und effektiv sein.
- Bei Waffenangriffen muss die Waffe im technischen oder nichttechnischen Sinne gesichert werden.

Folgende Verfehlungen fließen in die Bewertung mit ein:

- Misslingen der Verteidigung (Verteidiger wäre verletzt worden)
- Technisch mangelhafte Ausführungen
- Keine dynamisch ausgeführte Abwehr
- Auf Angriffssituationen unzweckmäßig reagiert, z.B. unverhältnismäßig, indem der Verteidiger das Messer sichert und dann aber auf den Angreifer einsticht.
- Akrobatische Einlagen sind nicht erlaubt und führen zur sofortigen Disqualifikation!
- Verletzen des Angreifers: In schweren Fällen wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- Wenn bei der Waffenverteidigung die Waffe nicht gesichert wurde.

Kampfrichter:

Die Entscheidung des Kampfgerichts ist bindend und unanfechtbar. Sollte es mit Wettkämpfern oder Coaches Schwierigkeiten geben, besteht für das Kampfgericht die Möglichkeit, diese vom Wettkampf auszuschließen.

Angriffe:

Die Angriffe sind in drei Kategorien unterteilt, aus jeder Kategorie werden zwei Angriffsarten gelost und vorgegeben (d.h. jeder Teilnehmer muss somit sechs Techniken vorzeigen).

- Kategorie: Angriffe mit Kontakt (sämtliche Würge-, Halte- und Klammerangriffe)
- Kategorie: Angriffe ohne Kontakt (sämtliche Faust- und Fußangriffe)
- Kategorie: Angriffe mit Waffen (sämtliche Messer-, Stock- und Pistolenangriffe)

WICHTIG:

Wird dem Aggressor erkennbar ein Körperteil gebrochen (simuliert), kann dieses Körperteil (z.B.: Arm) nicht für einen Wurf bzw. Hebel verwendet werden.

Maßnahmen zur Anpassung dieser Regeln:

Dieses Regelwerk stellt lediglich eine Richtlinie für den Wettkampf dar. Es können in der Zusammenarbeit mit den Kampfrichtern und dem Ausrichter einschränkende oder erweiternde Regeln, Maßnahmen und Bestimmungen über den Wettkampf bzw. das Wettkampfgeschehen festgelegt werden. Diese werden bei Wettkampfbeginn oder auch während des Wettkampfes bekannt gegeben.

12. Teil Bruchtest

Verhalten der Wettkämpfer:

- Alle aufgerufenen Wettkämpfer haben sich an der Wettkampffläche bereit zu halten.
- Nach dreimaligen aufrufen des Kämpfers führt sein Nichterscheinen zur sofortigen Disqualifikation.
- Bei Aufruf der Wettkämpfer, haben diese auf die Kampffläche zu treten sich in respektvollem Abstand aufzuhalten, zu grüßen und sich in deutscher – oder englischer Sprache vorzustellen.
- Beinhaltung der Vorstellung: Name, Herkunft (Dojo / Verein)
- Nach Beendigung der Übung haben die Kämpfer das Kampfgericht zu grüßen und nach Bekanntgabe der Wertung die Kampffläche wieder ordentlich zu verlassen.

Wettkampf Bestimmungen:

- Jeder Sportler kann mit seinem Bruchtest ein oder bei Doppelbruchtest zwei Bretter zertrümmern. Zwei Einzel Bruchteste sind nicht erlaubt.
- Die Bruchtest-Technik kann vom Teilnehmer frei aus der Bruchtestliste gewählt werden.
- Technisch anspruchsvollere Techniken werden höher bewertet, wie leichter auszuführende Techniken.
- Sollte ein Sportler seine Technik nicht in der Liste finden, so muss er vor dem Wettbewerb dem Kampfgericht seine Technik mitteilen, der Hauptkampfrichter gibt den entsprechenden Grundwert bekannt.
- Der Sportler gibt vor seiner Ausführung dem Hauptkampfrichter bekannt, welche **Nummer aus der Bruchtestliste** er vortragen möchte. Dieser gibt daraufhin den Mittelwert den anderen Kampfrichtern bekannt.
- Der Bruchtest muss technisch exakt, zielgenau und ohne lange Konzentrationsphase ausgeführt werden.
- Anhand dieses Mittelwertes und unter Berücksichtigung der folgenden Kriterien werden die Punktrichter ihre Wertung abgeben.

Pluspunkte:

Der Sportler kann durch ein Freistehend gehaltenes Brett seine Wertung um 0,5 Punkte erhöhen. Oder mit mehreren aufeinander legenden Brettern wird die Wertung je Zusatz Brett um 0,5 Punkte gesteigert.

Minuspunkte:

Bricht das Brett beim ersten versuch nicht, werden vom Kampfrichter 1,5 Punkte von der Gesamtwertung abgezogen. Bricht das Brett beim zweiten versuch auch nicht gibt es immer eine 0-Wertung (6,0).

Die Bretter:

Zum Bruchtest werden Klick-Bretter verwendet, die Brettstärke ist bei Kinder 1.5 cm, bei der Jugend 2.0 cm, und bei den Erwachsene Damen und Herren 2.5 cm.

Die Bretthalter:

Der Teilnehmer ist selbst verantwortlich für das Vorhandensein der entsprechenden Anzahl von Bretthaltern.

Der Aufbau der Bruchtest – Demonstration ist so zu wählen, dass eine Gefährdung von Personen, durch ggf. herumfliegendes Bruchtestmaterial ausgeschlossen ist.

Die Aufbauzeit soll eine Minute nicht überstreiten.

Kleidung:

Es ist eine kampfsportspezifische saubere und ordentliche Budo Kleidung zu tragen.

Bewertungskriterien:

folgendes fließt in die Bewertung mit ein:

- Technischen Ausführung
- Technik kraftvoll ausgeführt
- Sturz bei Sprungtechniken
- Anzahl der Bretter
- Freigehaltenes Brett
- Brechen des Brettes

Kampfrichter:

Die Entscheidung des Kampfgerichts ist bindend und unanfechtbar, sollte es mit Wettkämpfern oder Coaches Schwierigkeiten geben, besteht die Möglichkeit vom Kampfgericht diese vom Wettkampf auszuschließen.

Maßnahmen zur Anpassung dieser Regeln:

Dieses Regelwerk stellt lediglich eine Richtlinie für den Wettkampf dar. Es können in der Zusammenarbeit mit den Kampfrichtern und dem Ausrichter einschränkende oder erweiternde Regeln, Maßnahmen und Bestimmungen über den Wettkampf bzw. das Wettkampfgeschehen festgelegt werden. Diese werden bei Wettkampfbeginn oder auch während des Wettkampfes bekannt gegeben.

WKF Bruchtest-Techniken Grundwertungsliste

Nr.	Technik	Wertung	Nr.	Technik	Wertung
	Handtechniken		41.	Fersendrehschlag auf Kopfhöhe	8,0
1.	Elenbogen	6,2	42.	Fersendrehschlag auf Überkopfhöhe	8,3
2.	Außenhandkante	6,7	43.	Fersendrehschlag auf höher als Überkopfhöhe	8,6
3.	Faust	6,9		Sprungkicks eingesprungen	
4.	Innenhandkante	7,0	45.	Aufwärtskick auf Kopfhöhe	7,5
5.	Handrücken	7,1	46.	Aufwärtskick auf Überkopfhöhe	7,8
	Kicks aus dem Stand		47.	Aufwärtskick auf höher als Überkopfhöhe	8,1
6.	Aufwärtskick auf Brusthöhe	6,3	48.	Axtkick auf Brusthöhe	7,3
7.	Aufwärtskick auf Kopfhöhe	6,6	49.	Axtkick auf Kopfhöhe	7,6
8.	Aufwärtskick auf Überkopfhöhe	6,9	50.	Axtkick auf Überkopfhöhe	7,9
9.	Axtkick auf Brusthöhe	6,4	51.	Rundkick auf Kopfhöhe	7,8
10.	Axtkick auf Kopfhöhe	6,7	52.	Rundkick auf Überkopfhöhe	8,1
11.	Axtkick auf Überkopfhöhe	7,0	53.	Rundkick auf höher als Überkopfhöhe	8,4
12.	Rundkick auf Brusthöhe	6,7	54.	Seitkick auf Brusthöhe	7,6
13.	Rundkick auf Kopfhöhe	7,0	55.	Seitkick auf Kopfhöhe	7,9
14.	Rundkick auf Überkopfhöhe	7,3	56.	Seitkick auf Überkopfhöhe	8,2
15.	Seitkick auf Brusthöhe	6,9	57.	Rundkick nach außen auf Kopfhöhe	7,9
16.	Seitkick auf Kopfhöhe	7,2	58.	Rundkick nach außen auf Überkopfhöhe	8,2
17.	Seitkick auf Überkopfhöhe	7,5	59.	Rundkick nach außen höher als Überkopfhöhe	8,5
18.	Rückwerts- Seitkick auf Brusthöhe	6,9		Sprungkick über Hindernis, Brusthöhe	
19.	Rückwerts- Seitkick auf Kopfhöhe	7,2		Alter bis 9 J. 12 J. 14 J.	J/E
20.	Rückwerts- Seitkick auf Überkopfhöhe	7,5	60.	Seitkick bis 1 Meter	7,8 7,7 7,6
21.	Fersenrundkick auf Kopfhöhe	7,2	61.	Seitkick bis 2 Meter	8,1 8,0 7,9 7,8
22.	Fersenrundkick auf Überkopfhöhe	7,5	62.	Seitkick bis 3 Meter	8,4 8,3 8,2 8,0
23.	Rundkick nach außen auf Brusthöhe	7,2	63.	Seitkick bis 4 Meter	8,6 8,5 8,3
24.	Rundkick nach außen auf Kopfhöhe	7,5	64.	Seitkick bis 5 Meter	8,6
25.	Rundkick nach außen auf Überkopfhöhe	7,8	65.	Rückwerts-Seitkick 1 Meter	8,1 8,0 7,9
26.	Fersendrehschlag auf Kopfhöhe	7,5	66.	Rückwerts-Seitkick 2 Meter	8,4 8,3 8,2 8,1
27.	Fersendrehschlag auf Überkopfhöhe	7,8	67.	Rückwerts-Seitkick 3 Meter	8,7 8,6 8,5 8,4
			68.	Rückwerts-Seitkick 4 Meter	8,9 8,8 8,7
			69.	Rückwerts-Seitkick 5 Meter	9,0

Sprungkicks aus dem Stand, mit beiden Füßen gleichzeitig abspringen ohne ansteppen			Dreh-Sprungkicks eingesprungen 360°/540°		
28	Aufwärtkick auf Kopfhöhe	7,7	70.	Rundkick auf Kopfhöhe	8,0 8,5
29	Aufwärtkick auf Überkopfhöhe	8,0	71.	Rundkick auf Überkopfhöhe	8,3 8,8
30	Axtkick auf Brusthöhe	7,5	72.	Rundkick auf höher als Überkopfhöhe	8,6 9,1
31	Axtkick auf Kopfhöhe	7,8	73.	Axtkick auf Kopfhöhe	7,9 8,4
32	Axtkick auf Überkopfhöhe	8,2	74.	Axtkick auf Überkopfhöhe	8,2 8,7
33	Rundkick auf Kopfhöhe	8,0	75.	Axtkick auf höher als Überkopfhöhe	8,5 9,0
34	Rundkick auf Überkopfhöhe	8,3	76.	Fersendrehschlag auf Kopfhöhe	8,2 8,7
35	Seitkick auf Brusthöhe	7,7	77.	Fersendrehschlag auf Überkopfhöhe	8,5 9,0
36	Seitkick auf Kopfhöhe	8,0	78.	Fersendrehschlag höher als Überkopfhöhe	8,8 9,3
37	Seitkick auf Überkopfhöhe	8,3	79.	Rückwerts- Seitkick auf Kopfhöhe	8,3 8,8
38	Rückwerts- Seitkick auf Brusthöhe	7,9	80.	Rückwerts- Seitkick auf Überkopfhöhe	8,6 9,1
39	Rückwerts- Seitkick auf Kopfhöhe	8,2	81.	Rückwerts- Seitkick höher Überkopfhöhe	8,9 9,4
40	Rückwerts- Seitkick auf Überkopfhöhe	8,5			
Akrobatik Bruchtest			Zusatzpunkte für:		
82	Spagat, Fersenschlag am Boden	7,7		Freistehendes Brett 0,3+ Punkte	
83	Radwende, Fersenschlag	7,8		Mehrere Bretter aufeinander, je Brett 0,5+ Punkte	
84	Handstandüberschlag, Fersenschlag	8,1			
85	Rückwertssalto	8,5			
86	Freies Rad, Fersenschlag	8,9			
Doppelschlagsprünge, 2 Bretter, 1 Sprung					
87	Aufwärtkick / Axtkick mit einem Fuß auf Kopfhöhe / Brusthöhe	7,8			
88	auf Überkopfhöhe/ auf Kopfhöhe	8,1			
89	höher als Überkopfhöhe/ auf Kopfhöhe	8,4			
90	Aufwärtkick linker rechter Fuß, auf Brusthöhe/ Köpfhöhe	7,9			
91	auf Brusthöhe/ auf Überkopfhöhe	8,2			

92	auf Kopfhöhe/ höher als Überkopfhöhe	8,5			
.					
	Aufwärtskick gleichzeitig beidfüssig				
93	auf Brusthöhe	8,5			
.					
94	auf Kopfhöhe	8,8			
.					
95	Seitkick/ Faust gleichzeitig auf Brusthöhe	8,5			
.					
96	Seitkick /Faust gleichzeitig auf Kopfhöhe	8,8			
.					
97	Rundkick/Seitkick mit einem Fuß Brusthöhe	8,5			
.					
98	Rundkick/Seitkick mit einem Fuß Kopfhöhe	8,8			
.					
99	Rundkick / Rückwerts-Seitkick Brusthöhe	8,5			
.					
100.	Rundkick / Rückwerts-Seitkick Kopfhöhe	8,8			
101.	Seitkick/ Rundkick nach außen (gleichzeitig)				
	Brusthöhe	8,5			
102.	Seitkick/ Rundkick nach außen (gleichzeitig)				
	Kopfhöhe	8,8			
103.	Rundkick/ Fersendrehschlag 360°				
	Brusthöhe/ Kopfhöhe	8,7			
104.	Rundkick/ Fersendrehschlag 360°				
	Kopfhöhe/ Überkopfhöhe	9,0			
105.	Doppel-Seitkick (gleichzeitig)	8,5			
	Niedriges Brett Brusthöhe				
106.	Doppel-Seitkick (gleichzeitig)	8,8			
	Niedriges Brett Kopfhöhe				

13. Teil Canbara

REGELWERK CHANBARA (SCHWERTKAMPF MIT SOFTSCHWERTERN – BEIGESTELLT)

Kurzbeschreibung:

die Kämpfer sitzen am Mattenrand, nehmen das Schwert und begrüßen sich durch Verneigen vor dem Kampf. Sie gehen zur Mitte kreuzen die Schwerter und der Kampf beginnt. Alle Treffer mit dem BEIDHÄNDIG geführten Schwert ergeben Punkte, ABER auch die aus dem Semikontakt bekannten Fußtechniken können Punkte ergeben. Sehr spannender und koordinationsintensiver Sport der von jedem betrieben werden kann.

Kategorien:

- nach Körpergröße (Geschlechtsneutral) -90cm , -110cm, - 130 cm, - 150cm, -170cm
- Nach Alter - 6 Jahre, 7 -9 Jahre, 10 – 12 Jahre, 13 – 15 Jahre, 16 – 17 Jahre
- Erwachsene - 60 kg, - 75 kg, + 75 kg

Wettkampffläche:

Die Wettkampffläche ist eine gut sichtbar gekennzeichnete, quadratische Fläche mit einer Länge 6 – 7 Meter.

Im Zentrum befinden sich die zwei ca 70 cm kangen Aufstelllinien für Kämpfer/innen im Abstand von 2 – 3 Metern.

Wettkampfwaffen:

- Tanto (Dolch) 45 cm lang
- Kodachi (Kurzschwert) 60 cm lang
- Choken (Langschwert) 100 cm lang
- Yari/ Naginata (Hellenbarde) unter 190 cm lang
- Bo (Stab) unter 210 m lang

Wettkampfkategorien

Im Sport Chanbara unterscheidet man unterschiedliche Kategorien:

- **Ippon – Shobu** - Der Kampf wird durch den ersten gültigen Treffer entschieden.
- **Sanbon – Shobu** - Der Kämpfer, der zuerst 2 Punkte für sich entscheidet, gewinnt.
- **Semi – Freikampf** - Der/die Kämpfer/in mit den meisten Punkten am Ende der Kampfzeit gewinnt. Nach jedem Treffen wird eine Wertung gegeben.

Teamfight:

Team besteht aus 5 Personen, kann geschlechtlich gemischt sein, es ist auch durchaus möglich in größeren Teams aufzutreten und zu kämpfen

Ausrüstung:

Kopfschutz mit Gesichtsschutz, Fussschutz, Handschutz, Zahnschutz, Tiefschutz, empfohlen

Bekleidung:

Kampfsportdress frei – ident Kickboxregelwerk

Trefferfläche Schwert:

ganzer Körper (vom Kopf bis zu den Füßen)– ausgenommen Genitalbereich

Trefferfläche mit dem Fuß:

ident wie Semikontaktregelwerk

Ausführung der Techniken und Punktevergabe:

- Alle Schwerttechniken müssen beidhändig ausgeführt werden um Punkte zu erzielen – Körpertreffer 1 Punkt,
- Kopftreffer (Ausgenommen Stich zum Gesicht) 2 Punkte.
- Alle Fußtechniken müssen mit Schwert (beidhändig geführt) ausgeführt werden.
- Semikontaktregelwerk – Fuß zum Körper 1 Punkt,
- Fuß zum Kopf 2 Punkte etc.

VERBOTENE TREFFERSTELLEN :

- Genitalbereich durch Stich, sonst ist alles Trefferfläche!
- Fußtechniken - ident zum Semikontaktregelwerk (Rücken, Oberschenkel usw.)

VERBOTENE TECHNIKEN :

Stich zum Gesicht, Bodenkontakt mit Händen oder Oberkörper. Festhalten der gegnerischen Waffe, harter Kontakt um Verletzungen herbei zu führen. Verlassen der Kampffläche,

Regelwidrigkeiten und Verstöße

Regelwidrigkeiten werden im Normalfall mit Verwarnungen geahndet.

3 Verwarnungen führen zu einem Minuspunkt, der von den Punkten abgezogen wird. Bei schweren Verstößen kann sofort ein Minuspunkt gegeben werden oder es erfolgt eine Disqualifikation.

KAMPFZEIT :

1 mal 3 min für Vorkämpfe
Verlängerungszeit 2 Minuten

Punkteunterschied 0:10 – Vorzeitiger Abbruch durch Technische Überlegenheit

Kampfrichter:

Es sind bei jedem Wettkampf ein Haupt- und zwei Seitenkampfrichter zu stellen.

14. Teil Rumble

(GÜRTELZIEHEN – Vorstufe zum Kampf speziell für Kids U 13 entwickelt – Spielkampfsystem)

Kurzbeschreibung:

2 Kämpfer stehen sich gegenüber und haben an ihrem Budogürtel, 3 Schleifen (Gürtel) befestigt (gleich lange Enden). Je ein Gürtel befindet sich links und rechts und ein Gürtel mittig vom Kämpfer am Gürtel. Achtung die Schleifen dürfen nur lose im Gürtel eingesteckt werden und nicht mit diesem verknüpft sein.

Wettkampffläche:

Die Wettkampffläche ist eine gut sichtbar gekennzeichnete, quadratische Fläche mit einer Länge 6 – 7 Meter. Im Zentrum befinden sich die zwei ca 70 cm langen Aufstelllinien für Kämpfer/innen im Abstand von 2 – 3 Metern.

Beim Kommando Fight

versuchen die beiden Kämpfer, die jeweiligen Bänder (Gürtel) des anderen aus diesem Gürtel herauszuziehen und sofort hochzuhalten.

Wichtig hierbei ist,

wer als erster der beiden Kämpfer bei gleichzeitigem Ziehen den Gürtel des Gegners hochhält, erhält den Punkt.

Punktevergabe:

Der Referee gibt einen Punkt und wer als erstes 3 Punkte hat, hat gewonnen oder nach Ablauf der einen Minute Kampfzeit.

WICHTIG – Schnelligkeit und das schnelle Hochhalten des Bandes ist hierbei Voraussetzung.

Kategorien:

nach Körpergröße (Geschlechtsneutral) siehe Ausschreibung

Ausrüstung:

Kopfschutz

Bekleidung:

Kampfsportdress frei mit Budogürtel

Ausführung der Techniken und Punktevergabe :

Alle Grifftechniken müssen zum Gürtel gehen, der Gegner darf nicht umgestoßen oder geschlagen werden. Die Bänder dürfen nicht vom Kämpfer festgehalten werden und der Körper darf nur mit den Füßen den Boden berühren. Die Kinder sollen lernen fair, schnell und ohne schlechte Emotionen zu agieren –dennoch sollte sich gerade hier der Wettkampfgedanke und der Siegerwille entwickeln.

Pro gezogenen Band das auch als erstes in die Höhe gestreckt wurde – gibt es einen Punkt.

VERBOTENE TECHNIKEN:

Umstoßen, Schlag - Boxtechniken, Fuß und Fegetechniken, Bodentechniken, fallen lassen oder wegrennen.

KAMPFZEIT:

1 mal 1 min oder wer als erstes alle 3 Bänder gezogen und in die Höhe gestreckt hat.

Kampfrichter:

Es genügt ein Kampfrichter

15. Teil No Contact

Kurzbeschreibung:

No Contact ist die kindliche Vorstufe für spätere Aktivitäten im Kampfsportbereich. No Contact zeichnet sich durch eine absolutes berührungsreies Kampfgeschehen aus. Wert wird hier auf die richtige und saubere Auslegung der gezeigten Techniken gelegt. Jegliche Berührungen an dem Körper des anderen Kämpfers sind ausgeschlossen und werden ggf. sofort verwarnt:

Wettkampffläche:

Die Wettkampffläche ist eine gut sichtbar gekennzeichnete, quadratische Fläche mit einer Länge 6 – 7 Meter. Im Zentrum befinden sich die zwei ca 70 cm kangen Aufstelllinien für Kämpfer/innen im Abstand von 2 – 3 Metern.

Beim Kommando Fight

kämpfen beide Kämpfer so, als ob sie den anderen Mitstreiter treffen wollen.

Wichtig hierbei ist,

das es für den Referee nachvollziehbar ist, dass mit den gezeigten Techniken getroffen würde.

Ausführung der Techniken und Punktevergabe:

Gewinnen tut der Kämpfer, der nachvollziehbar zeigen kann, dass für ihn nicht das sinnlose aufeinander Schlagen wichtig ist, sondern er bereits in jungen Jahren einen gewissen Bereich an Taktik erkennen lässt. **WICHTIG** – Schnelligkeit und saubere Techniken sind hierbei Voraussetzung.

Kategorien:

nach Körpergröße (Geschlechtsneutral) siehe Ausschreibung

Ausrüstung:

Kopfschutz, Zahnschutz, Faust- und Fußschutz.

Bekleidung:

Kampfsportdress frei mit Budogürtel

VERBOTENE TECHNIKEN:

- Umstoßen,
- Bodentechniken,
- fallen lassen oder wegrennen.

- Verlassen der Wettkampffläche

KAMPFZEIT:

1 mal 2 Minuten, ggf. 1 Minute Verlängerung

Kampfrichter:

Es genügen 2 Kampfrichter

16. Teil Blasrohrschießen

Der UN-Forderung INKLUSION als gesellschaftliche Aufgabe anzunehmen, und Menschen mit Handicaps einen Einstieg in eine Sportwelt ohne Barrieren zu gewährleisten, sieht sich die World-Kickboxing Federation Deutschland e.V. (WKF) mit der Einrichtung einer eigenen Abteilung Behinderten- und Rehabilitationssport, diesem Ziel verpflichtet.

Blasrohrsport ist zunächst als ein Spiel zu betrachten.

Es kann auch als Einzelsport/Mannschaftssport betrieben werden. Jedoch immer unter der Berücksichtigung der Sicherheit. Es darf niemals zu einer Fremdgefährdung kommen.

Blasrohrsport dient der Konzentration, besitzt Wettkampfcharakter und besitzt einen hohen gesundheitlichen Aspekt.

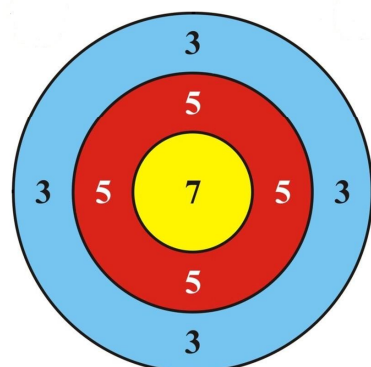
Hygiene / Bestandszählung der Gerätschaften

Mit seiner Entscheidung, Blasrohrsport ausüben zu wollen, übernimmt der/die Sportler/in automatisch auch Verantwortung für ihre Sportgeräte!

Das heißt, er/sie überwacht die 10 Stahlpfeile. Bei Fehlbestand stecken welche wohl noch irgendwo auf der Turnierfläche. Damit besteht Verletzungsgefahr für anderweitige Sportler/innen.

Er/Sie übernimmt Eigenverantwortung hygienischer Pflegemaßnahmen für das eigene Sportgerät:

Blasrohr innen und außen säubern, pflege des **Mundstück** ebenfalls innen und außen säubern. Auch die Stahlpfeile werden am Ende des Turnier / Training gezählt und gereinigt da sich stets im Blasrohrinneren Feuchtigkeit abgelagert.



Datum: _____
Teilnehmer: _____

Zielscheibe

1. Die Zielscheibe hat einen Durchmesser von 20 cm.
2. Sie unterteilt sich in drei Kreiszone von innen nach außen.

Durchmesser der Zonen

- 6,5 cm Gelb
- 3,5 cm Rot
- 3,5 cm Blau

Wettkampfordnung der 3D-Blasrohrmeisterschaft

1. Teilnahmeberechtigt
2. Blasrohre / Rohrklassen
3. Pfeile / Pfeilmaterial
4. Wettkampfklassen
5. Allgemeine Regeln
6. Austragungsbestimmungen
7. Wertung
8. Turnierleitung / Wettkampfgericht / Beschwerdekomitee
9. Ziele
10. Ehrungen
11. Sicherheitsbestimmungen

Teilnahmeberechtigt

Teilnahmeberechtigt sind alle angemeldeten Blasrohrschützen unabhängig von einer Vereins- oder Verbands-Mitgliedschaft.

Die Schützen dürfen in keinem Turnier den Wettbewerb zweimal schießen, es sei denn, das Turnier wurde als Turnier mit Mehrfachregistrierung ausgeschrieben.

Der Veranstalter kann die Teilnehmerzahl aus organisatorischen Gründen limitieren.

Die Aufnahme in die Startliste erfolgt in der Reihenfolge des Eingangs der Meldungen unter Berücksichtigung des Startgeldeingangs.

Jeder Schütze muss eine eigene Haftpflichtversicherung haben.

Blasrohre / Rohrklassen

Die Länge des Blasrohrs wird durch den wirksamen Weg des Pfeils im Rohr (pfeilführende Länge) definiert. Die individuelle Rohrlänge ist in allen Rohrklassen innerhalb der jeweiligen Maximallängen der Klassen vom Schützen frei wählbar.

Blasrohre:
Klasse B bis 160cm
Klasse C bis 121cm

Das Kaliber des Blasrohrs ist in allen Klassen frei wählbar.

Das Gewicht des Blasrohrs ist frei wählbar.

Jegliche Zielhilfen sind verboten! (Zielfernrohre, sonstige Zieleinrichtungen am Blasrohr, Projektoren, Standfuß (Lafette), Laserpointer (farbiger Punkt), Laserziel-einrichtungen und doppelte Zielpunkte in einer Achse, Kimme- bzw. Korn-ähnliche Markierungen (Kerbungen oder Anbauten am Mündungsschutz, etc.). Die Regelkonformität wird von der jeweiligen Turnierleitung vor Turnierbeginn überprüft und beurteilt.

Pfeilhalterungen und Rohrschutz sowie Griffbänder/Moosgummi direkt am Blasrohr sind erlaubt.

Das Auflegen des Blasrohrs ist verboten. Der Schütze trägt sowohl das Masse- als auch das Haltegewicht des Blasrohrs ohne äußere Hilfsmittel.

AUSNAHME: die Ausnahme tritt Handicapsportlern ein, welche in den oberen Extremitäten schwere Behinderungen haben. Dies trifft auch Teilweise auf Rollifahrer zu.

Pfeile / Pfeilmaterial / Blasrohr

Die Pfeilart, das Gewicht und die Länge der Pfeile sind frei wählbar.

Die **Länge** der Blasrohre wird bei Turnieren **immer** in den Ausschreibungen festgelegt.

Die Länge der Stahlpfeile liegt bei 8 – 10 cm.

Distanzen: 5 m, 7.50 m und 10 m.

Die Entfernungen werden ebenfalls in den Ausschreibungen vorher angegeben.

Der erlaubte maximale Durchmesser der Spitze liegt bei 5 mm.

Ein Pfeil darf nur eine Spitze besitzen.

Verboten sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Plastikpfeile (Soft-Darts), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts.

Der sog. "Minibroadhead" der Firmen Cold-Steel bzw. Tornado/Phantomas ist als einzige Ausnahme der Jagdpfeil-Regel für den Wettbewerb erlaubt.

Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem Teilnehmer herunterfallen, so gilt dieser nur dann als „nicht geschossen“, wenn der Schütze nicht vor den Abschusspflock treten muss um den Pfeil mit den Händen zu greifen.

Wettkampfklassen

Schützen (alle Personen ab dem vollendeten 16. Lebensjahr) werden in Damen (D)- und Herren (H)-Klasse unterteilt.

Schüler (S) (bis zum vollendeten 16. Lebensjahr) werden nicht nach Geschlecht unterschieden.

Wettkampfklassen:

Blasrohr Klasse B: BH - BD - BS

Blasrohr Klasse C: CH - CD - CS

Allgemeine Regeln

Eine Kontrolle der Blasrohre wird bei der Anmeldung vor Ort durchgeführt. Sollte sich im Wettkampf herausstellen, dass die Ausrüstung eines Schützen nach der Kontrolle geändert wurde und nicht mehr seiner

angegebenen Wettkampfklasse entspricht, ist eine sofortige Disqualifikation von dieser Meisterschaft auszusprechen.

Die Schützen müssen über die volle Dauer eines Turniers schießen, wie dies in der Turnierausschreibung festgelegt ist. Die Punkte eines Schützen, welcher das Turnier nicht beendet, werden für eine Auszeichnung nicht berücksichtigt.

Der Scheibenkapitän ist verantwortlich für die Einhaltung der Regeln.

Kein Schütze darf mit dem vorderen Fuß vor den Abschusspflock treten. Der Schütze muss mit einem Körperteil den Abschusspflock berühren. Verlässt der Schütze den Abschusspflock, muss er nach hinten wegtreten.

Hat sich ein Schütze in Richtung auf die Scheibe bewegt, darf er nicht mehr zurückkehren, um weitere Pfeile zu schießen.

Eine Gruppe darf nachfolgende Gruppen durch die Suche nach verloren-gegangenen Pfeilen nicht aufhalten. Es müssen genügend Pfeile mitgeführt werden, so dass jeder Schütze weiter schießen kann und verlorene Pfeile nach dem Schießen eingesammelt werden.

Hält eine Gruppe aus irgendeinem Grund eine andere Gruppe auf, muss der Durchgang ermöglicht werden.

Übungsschießen der Schützen auf eine Turnierscheibe ist unzulässig.

Das Rauchen auf den Wettkampfparkours ist absolut verboten (vergl. Auch § 20 Durchführungsbestimmungen zum Landesforstgesetz).

Austragungsbestimmungen

Die Meisterschaft wird auf 2 x 14 Scheiben ausgetragen.

Die Schützen schießen in Gruppen mit mindestens drei und höchstens sechs Schützen. Der bei der Gruppeneinteilung zuerst aufgeführte Schütze ist der Scheibenkapitän, der zweite ist der 1. Schreiber, der dritte der 2. Schreiber.

Drei-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen 3D-Tiere

Die Standardeinheit besteht aus 14 Scheiben.

Die Scheiben haben einem Abschusspflock, der von Schützen und Schülern genutzt wird.

Punkteählung

Innenkill - Außenkill - Wund

1. Pfeil 12 - 10 - 7

2. Pfeil 6 - 5 - 4

3. Pfeil 3 - 2 - 1

Nur der 1. Treffer wird gewertet.

Hunter - bzw. Ein-Pfeil-Runde, unbekannte Entfernungen 3D-Tiere

Die Standardeinheit besteht aus 14 Zielen.

Die Scheiben haben einem Abschusspflock, der von Schützen und Schülern genutzt wird.

Punktezahlung

Innenkill - 12
Außenkill - 10
Wund - 7

Die Schützen beginnen den Wettkampf in der Reihenfolge der Gruppeneinteilung. Es wird räumlich geschossen.

Punktegleichheit: Der Schütze mit den wenigsten Fehlscheiben, dann die meisten Innenkill-Treffer.

Wertung

In der Scheibe befindliche Pfeile dürfen erst dann berührt werden, wenn sie gezählt und notiert wurden.

Die Aufgaben des für die Gruppe verantwortlichen Kapitäns bestehen darin, alle lokalen Probleme zu lösen. Seine Entscheidung über Pfeilwerte ist bindend, ausgenommen ist die Bewertung seines eigenen Pfeils, die vom 1. Schreiber entschieden wird.

Die Schreiber notieren die Punkte präzise an jeder Scheibe, erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jeder Scheibe.

Es zählen nur Pfeile die im Ziel stecken bleiben.

Die Pfeile müssen in der Reihenfolge, in der sie geschossen werden, markiert sein. (Ringe am Schaft oder am Konus).

Schützen, welche von einem falschen Abschusspflock aus schießen oder auf eine falsche Scheibe geschossen haben, verlieren die Punkte des betreffenden Pfeils. Dieser Schuss darf nicht wiederholt werden.

Ein Pfeil, welcher einen anderen Pfeil innerhalb der Scheibe trifft und in diesem hängenbleibt, hat denselben Punktwert wie dieser Pfeil. Von anderen Pfeilen abgelenkte Pfeile werden entsprechend ihrer Position gezählt.

Trennt eine Linie bestimmter Breite eine Zählzone von einer anderen auf der Scheibe ab, befindet sich die Linie im oberen Zählbereich. Ein Anliegen an die Linie ist ausreichend.

Turnierleitung

Die Turnierleitung übernimmt der Ausrichter.

Die Schießbahnen müssen geräumt sein um ein Anschlagen der Pfeile an Blätter oder Äste zu vermeiden.

Jede Person muss ungeachtet ihrer Größe eine klare Sicht auf das Ziel haben.

Wettkampfgericht/Beschwerdekomitee

Der Turnierleiter ist zuständig für alle Proteste, Beschwerden und die Einhaltung der Turnierregeln.

Der Turnierleiter ist befugt, Verstöße gegen die Wettkampfordnung und die Austragungsbestimmungen zu ahnden.

Er ist zuständig für:

- Korrektur von Schießergebnissen.
- Disqualifikation bei grobem Regelverstoß oder nach wiederholten Verwarnungen.
- Offensichtlich unter Drogen (Alkohol, Medikamente usw.) stehende Schützen sind sofort vom Schießen auszuschließen.

Ziele

Die Ziele bestehen ausschließlich aus 3D Tieren.

Wertungszonen:

Die Wertungszonen der 3D-Tiere sind in die Bereiche Innenkill - Außenkill - Wund eingeteilt (siehe Skizze).

Die Ziele werden bis zu einer maximalen Distanz von 20m aufgestellt.

Sicherheitsbestimmungen

Es bleibt den Schiedsrichtern vor einem Turnier vorbehalten, einzelne Punkte dieser Wettkampfordnung einstimmig zu verändern. Auf jeden Fall, muß eine Entscheidung der Schiedsrichter allen teilnehmenden Sportler und deren Coaches mitgeteilt werden. Bei evtl. Unstimmigkeiten entscheidet die Mehrheit der teilnehmenden Sportler.

17. Teil PRO / AM

Einleitung

Diese PRO-AM Wettkampf Regeln basieren im Wesentlichen auf dem bestehenden, heute gültigen WKF Amateur Wettkampfgreglement. Die wichtigen Besonderheiten für den PRO-AM Titelkampf sind hier expliziert aufgeführt.

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WKF PRO-AM Wettkampfgregeln.

Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitgliedsstaaten. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch falls Erforderlich in Betracht gezogen werden,.

Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle Englische Version.

Dieses Vollständige WKF Amateur Regelwerk kann gratis über die offizielle Website der Welt Kampfkunst Föderation als PDF geladen werden. www.wkfdeutschlandev.de

PRO-AM Titelkampf Besonderheiten

Für jeden PRO-AM Titelkampf gelten gleichlautend die Bestimmungen wie für jeden WKF Titelkampf, nachzulesen im Merkblatt „Titelkampf Mindestanforderungen“

Um den PRO-AM Titel kann jeder weibliche oder männliche Amateur ab erreichen des 16. Geburtstag bis einen Tag vor dem erreichen des 35. Geburtstag antreten. Der PRO-AM Titel wird OHNE Kopfschutz gekämpft.

Profi Fighter, die in einer Rangliste geführt werden können **nicht** um einen PRO-AM Titel antreten.

Jeder PRO-AM Titelkampf ist in den 4 Ringsport Disziplinen möglich. Es gelten hier die Amateur Gewichtsklassen,

Vollkontakt

Kickboxen mit Lowkicks

K-1 rules

Thai Boxen

Jeder Amateur bleibt auch nach dem Gewinn des PRO-AM Titel oder bei einer Niederlage in einem PRO-AM Titelkampf immer noch Amateur und kann bei jedem Turnier inklusive Europameisterschaft und Weltmeisterschaft teilnehmen.

Die Kampfzeit für den PRO-AM Titelkampf beträgt für Damen und Herren gleich **5 Runden zu 2 Minuten**.

Jeder Teilnehmer muss über einen Gültigen **WKF Sportpass** verfügen und bei der Abwaage vorzeigen. Die Abwaage sollte am Vorabend, jedoch spätestens zwei Stunden vor Beginn der Veranstaltung durchgeführt werden. Die offiziellen WKF Amateur Gewichtsklassen sind Verbindlich für den Promoter und beide Kämpfer.

Offizielle WKF Gewichtsklassen

Name der Gewichtskategorie	Alle Männer	Alle Frauen
Atomgewicht		-48 kg
Bantamgewicht	-54 kg	-50 kg
Federgewicht	-57 kg	-54 kg
Leichtgewicht	-60 kg	-57 kg
Leichtweltergewicht	-63.5 kg	-60 kg
Weltergewicht	-67 kg	-63 kg
Leichtmittelgewicht	-71 kg	
Mittelgewicht	-75 kg	-66 kg
Leichtschwergewicht	-81 kg	
Cruisergewicht	-86 kg	
Schwergewicht	-91 kg	+ 66 kg
Superschwergewicht	+91 kg	

Alle erlaubten und verbotenen Techniken aus dem Amateur Ringsport sind hier gültig.

Alle Regeln und Bestimmungen die hier nicht ausdrücklich aufgeführt sind, gelten wie im WKF Amateur Wettkampfbreglement.

Für weitere Anfragen und wenn sie einen WKF PRO-AM Titelkampf buchen möchten wenden sie sich bitte direkt an den Weltpräsidenten der WAF Amateur Division Herrn Georg MUELLER
mail: office@wkfdeutschland.de

18. Teil PPF

Einleitung

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WKF PRO POINT FIGHTING Wettkampfregeln.

Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitgliedsstaaten. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch falls Erforderlich in Betracht gezogen werden,.

Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle Englische Version.

Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website der office@wkfdeutschland.de als PDF geladen werden.

Allgemeines

Doping

Es ist nicht gestattet, Substanzen zur Leistungssteigerung zu verwenden, wenn diese Substanzen von einer der maßgeblichen Organisationen (IOC, Anti Doping Agency, Nationales Olympisches Komitee, WADA etc.) als Doping Substanzen klassifiziert wurden.

Die WKF, das IRC, der Veranstalter (Promoter) und der offizielle Arzt können und dürfen Kontrollen durchführen. Mit Autorisierung durch die WKF ist es auch anderen dafür qualifizierten Organisationen und Personen gestattet, solche Kontrollen durchzuführen, wo es das Gesetz erfordert.

Kämpfer, die solche Kontrollen vorsätzlich vermeiden, behindern oder sich ihnen entziehen, oder sie auf irgendeine Weise manipulieren, können disqualifiziert und für einen vom IRC festgelegten Zeitraum gesperrt werden.

Die Wahrung der Privatsphäre, besonders von Kindern und weiblichen Wettkämpfern, muss gewährleistet sein. Doping Kontrollen müssen von einer dafür qualifizierten Person desselben Geschlechts durchgeführt werden. Wenn dies nicht möglich ist, überwacht ein Mitglied des IRC desselben Geschlechts die Abgabe der Doping Probe.

Registration

Kämpfer, die an einem Wettkampf oder einer Gala teilnehmen wollen, müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Besitz eines von der WKF ausgegebenen oder akzeptierten Sportausweises (Sportpasses)
- Besitz einer gültigen Sichtmarke für das laufende Jahr im Sportpass
- Nachweis eines Eintrages im Sportpass, der die "Wettkampftauglichkeit" bestätigt. Eine solche ärztliche Bestätigung darf nicht älter als 12 Monate sein.
- Kein vorhandener medizinischer oder anders gearteter Ausschlussgrund
- Vorweisen eines medizinischen Attests über eine EEG-Untersuchung, falls es innerhalb von weniger als 12 Monaten zu 3 Kopf KO gekommen ist. Das EEG muss nach der Sperrfrist vorgenommen worden sein.

- Weibliche Teilnehmerinnen dürfen nicht schwanger sein.

Eintrag im WKF Sport Pass

Die Promoter eines Wettkampfes oder einer Gala sind dafür verantwortlich, im WKF Sport Pass folgende Einträge zu machen:

- Ort, Datum und Name der Veranstaltung
- Disziplin und Punktwertung des Kämpfers
- jegliche KO's, Abbrüche oder Aufgaben

Anstelle des Promoters können der Supervisor oder - im Falle eines KO's, eines Abbruches oder einer Aufgabe – ein Arzt den Eintrag vornehmen.

Sperren nach einem KO, einem Abbruch oder einer Aufgabe

- 1 Monat nach dem Vorfall
- 3 Monate nach dem zweiten Vorfall
- 12 Monate nach dem 3. Vorfall innerhalb von 12 Monaten (EEG erforderlich)

Nach einer 12-monatigen Sperre aufgrund von drei Abbrüchen / KO's oder Aufgaben innerhalb von 12 Monaten muss der Kämpfer ein ärztliches Attest mit einem negativen EEG-Befund vorlegen, bevor er/sie wieder zu einem Wettkampf zugelassen wird.

Wiegen und ärztliche Kontrolle

Das Wiegen kann am Tag davor oder bis spätestens zwei Stunden vor Beginn des Wettkampfes erfolgen. Gewogen wird auf einer Elektronischen - oder Laufgewicht Waage, unter Anwesenheit des WKF Supervisor, der Kämpfer und deren Trainer. Alle Kämpfer werden zur gleichen Zeit, am selben Ort und auf derselben Waage gewogen.

Die ärztliche Kontrolle findet gleich im Anschluss an das Wiegen statt. Wenn das Ergebnis der Untersuchung negativ ist, darf der Kämpfer nicht teilnehmen, die Entscheidung des Arztes ist endgültig und ohne Möglichkeit einer Berufung.

Der Gebrauch von Stimulanzien vor oder während des Wettkampfes ist strikt verboten. Medizinische Tests (Doping) können nach dem Kampf ohne vorherige Ankündigung durchgeführt werden.

Wenn ein Arzt einen Teilnehmer beim Gebrauch verbotener Substanzen überführt, ist dieser Kämpfer auf unbestimmte Zeit gesperrt und falls dies nach dem Kampf geschieht, das Resultat des Kampfes zu widerrufen. Die WKF schließt sich hier der WADA (World anti doping association) an. Es gelten die am Tag des Test gültigen Bestimmungen und die aktuelle Dopingliste.

Wettkampf – Organisation

Kampffläche / Ring

Mit Matten ausgelegte Kampffläche oder üblicher AIBA Box Ring sind zugelassen. Die Kampffläche muss quadratisch sein, und jede Seite muss eine Länge von 6m bis 8m haben.

Auf zwei einander gegenüberliegenden Seiten, 1m vom Zentrum des Quadrates nach außen gemessen, müssen zwei parallele Linien markiert sein, an denen sich die Kämpfer zu Kampfbeginn aufstellen.

Um die Kampffläche herum muss ein 1m breiter Sicherheitsstreifen freigehalten werden. Zuschauer oder Referees dürfen sich in diesem Streifen nicht aufhalten. Der Streifen kann auf dem Boden markiert werden.

Der Zeitnehmer und der Scorekeeper befinden sich am Referee Tisch gegenüber dem Kampfleiter.

Falls es nur eine Kampffläche gibt, muss am Referee Tisch ausreichend Platz für den Arzt und Sanitäter zur Verfügung stehen.

Der Referee Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

- Punkte Displays , Tisch Stoppuhr , plus Hand Stoppuhr in Reserve
- Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe) , ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet
- Reserve Papier / Bleistifte , PC und Drucker sind zulässig

Referee-Lizenzen

Punkterichter und Referee für Amateur Veranstaltungen

- F Nationaler Punkterichter für lokale Veranstaltungen
- E Nationaler Punkterichter für nationale Veranstaltungen
- D Nationaler Punkterichter / Referee für nationale Veranstaltungen
- C Internationaler Punkterichter / Referee für Internationale Veranstaltungen, inkl. lokale Titel
- B Internationaler Punkterichter / Referee für alle Veranstaltungen, inkl. nationale pro Titel
- A Internationaler Punkterichter / Referee für alle Veranstaltungen, inkl. internationale pro Titel

A 1 Internationaler Supervisor - für Titeltkämpfe und Meisterschaften

Der Supervisor muss am Kampfrichter Tisch neben der üblichen Punktetafel alle Runden schriftlich amentsprechenden „PPF Supervisor Formular“ notieren. Weiters muss er die Einhaltung der vereinbarten Gewichtsklasse beim Wiegen kontrollieren, dem Sieger die Urkunde überreichen und das offizielle Ergebnis mit seiner Unterschrift bestätigen. Zusätzlich muss er das Ergebnis an den Weltverband melden.

Wie im Ringsport ist es üblich, das der Supervisor bei der offiziellen Gewichtskontrolle die Börse und alleetwaigen Spesen des Gastkämpfers Treuhändisch übernimmt und nach dem Kampf an ihn ausbezahlt.

Protest

Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Referees / Punkterichter können keinem Protest unterliegen. Gegen die Entscheidung des offiziellen Arztes ist kein Protest zulässig.

Proteste sind nur in den folgenden Fällen zulässig und dürfen nur nach vorheriger Hinterlegung einer Protestgebühr von 300 EUR beim Supervisor eingebracht werden:

- Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Referees/Punkterichtern
- Die Berechnung der Punktwertungen ist mathematisch falsch
- Eine offensichtliche Verwechslung der blauen und roten Ecke
- Ein Verstoß gegen die offiziellen WKF Regeln

Videoaufzeichnungen sowie jegliche fotografischen Medien sind zur Beweisführung eines Protests nicht zulässig. Keinerlei Art von Aufzeichnung gilt als Beweis in einem Disput und kann als solcher daher nicht eingebracht werden.

Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team Manager oder Coach des beteiligten Kämpfers geführt werden. Nach Anhörung beider Parteien und der beteiligten Referee, fällt der Supervisor eine endgültige Entscheidung. Bei der Veranstaltung gibt es dann keine weitere Diskussion des Falles. Jegliche weitere Streitigkeit muss innerhalb von sieben Tagen nach dem Vorfall an office@wkfdeutschland.de gemailt werden, wo die Sache weitergeführt werden kann.

Die Protestgebühr, falls der Protest nicht erfolgreich verläuft, fließt dem Konto des IRC zu für zukünftige Referee-Ausbildung und Weiterentwicklung. Im Falle eines nach einem Wettkampf eingebrachten Protests, fällt das IRC seine Entscheidung nach Anhörung beider Parteien und des beteiligten Referee. Der nationale Verband hat ein Zeitlimit von 30 Tagen, um im Falle eines Protests Stellung zu nehmen. Falls die Entscheidung in einem Protest zum Verlust eines Europa - oder Welttitels führt, kann die endgültige Entscheidung nur vom IRC getroffen werden. Alle Gebühren werden im Falle eines erfolgreichen Protestes rückerstattet.

Referee-Kleidung

Für Titelkämpfe müssen alle Referees schwarze Hosen, ein schwarzes Hemd mit kleinem WKF Aufdruck vorne und grossem WKF Aufdruck am Rücken und eine rote Fliege tragen. Falls erforderlich, kann auch ein schwarzer Blazer mit einem WKF Logo getragen werden.

Um Verletzungen zu vermeiden, ist das Tragen von jeglichem Schmuck, Uhren, Kugelschreibern etc. verboten. Die Verwendung von medizinischen Handschuhen wird angeraten. Der Promoter muss Erfrischungen in Form von zumindest Mineralwasser gratis zu Verfügung stellen.

Pro Point Fighting Reglement

Runden

Da es sich nicht um Semikontakt handelt, gibt es für starken Kontakt keine Bestrafung. Die Stärke der Techniken muss kontrolliert werden, solider, harter Kontakt ist erlaubt.

ABER – wenn ein Kämpfer wegen ungezügelm starkem Kontakt seines Gegners eine blutende Verletzung erleidet, muss der schuldige Kämpfer zwingend mit einem Minuspunkt bestraft werden.

Jedes klar absichtliche „knock out“ ist verboten und wird zwingend mit der Disqualifikation bestraft.

Rundenanzahl

- Nationaler / Internationaler Champion Titel 3 x 2 min
- Kontinentaler Champion Titel (Europa, Asien etc.) 4 x 2 min
- Interkontinentaler Champion Titel 5 x 2 min
- World Champion Titel 6 x 2 min

Die Länge jeder Runde beträgt Zwei Minuten, für Damen und Herren

Im Falle eines Unentschieden nach der letzten Runde, folgt – nach einer Minute Pause eine Minute Verlängerung. Falls es nach dieser Verlängerung zu keiner Entscheidung kommt, wird – ohne weitere Pause – mit „Sudden Death“ fortgesetzt. Wer den ersten Punkt erzielt, ist der Gewinner.

Offizielle WKF Gewichtsklassen

Name der Gewichtskategorie	Alle Männer	Alle Frauen
Atomgewicht		-48 kg
Bantamgewicht	-54 kg	-50 kg
Federgewicht	-57 kg	-54 kg
Leichtgewicht	-60 kg	-57 kg
Leichtweltergewicht	-63.5 kg	-60 kg
Weltergewicht	-67 kg	-63 kg
Leichtmittelgewicht	-71 kg	
Mittelgewicht	-75 kg	-66 kg
Leichtschwergewicht	-81 kg	
Cruisergewicht	-86 kg	
Schwergewicht	-91 kg	+ 66 kg
Superschwergewicht	+91 kg	

Punktewertung

- Faustschlag zum Kopf 1 Punkt
- Faustschlag zum Körper 1 Punkt
- Beinfeger nach innen/außen 1 Punkt
- Kick zum Körper 1 Punkt
- Kick zum Kopf 2 Punkte
- Sprung-Kick zum Körper 2 Punkte
- jeder Sprung-Kick zum Kopf 3 Punkte

Die Punktewertung erfolgt nur für die erste Technik. Folgetechniken sind nicht erlaubt.

Trefferzonen

Hinterkopf, Kopfseite, Gesicht, Kinn (von unten), vorderer Oberkörper, seitlicher Oberkörper

Verbotene Zonen

Schädeldach, Hals, Arm, Hand, Rücken, Nierenbereich, Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

Alle Feger müssen Fußschutz an Fußschutz und nicht über Knöchelhöhe ausgeführt werden. Um mit einer Fegetechnik eine Wertung zu erzielen, muss der Gegner entweder komplett zu Boden gehen oder so aus dem Gleichgewicht geraten, dass er mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen den Boden berührt. Selbst die geringste Bodenberührung, mit den Fingerspitzen zum Beispiel, macht eine Fegetechnik erfolgreich.

Erlaubte Techniken:

- vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)
- Rückfaust - Backfist
- Innen Handkante – Ridge hand zum Kopf und Körper
- gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)
- gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)
- nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)
- Haken-Kick Hook Kick zu Körper und Kopf inkl. aus der Drehung
- gesprungener gedrehter Haken-Kick - Jump Spinning Hook Kick zu Körper und Kopf
- Rückwärts-Kick - Back Kick zu Körper und Kopf
- gesprungener Rückwärts-Kick zu Körper und Kopf
- Halbkreis-Kick – Round house Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis-Kick
- Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fersendreh-Kick
- Fußkanten-Kick nach innen & außen zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fußkanten-Kick
- Axt-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt-Kick
- Beinfeger ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine

Unerlaubte Techniken

- jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)
- gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)
- Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)
- Handballenschläge
- Ellbogenschläge

- sämtliche Würfe
- sämtliche Takedown-Techniken
- Stoßen mit den Armen
- Kicks auf die Beine
- Kniestöße
- Kopfstöße
- Verwendung der Oberschenkel
- Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der Ausführung eines Bodenfegers bzw. Kreiselfegers
- Rolle vorwärts
- Handstand
- Radschlagen
- alle „blinden“ Techniken
- Bodenfeger und Kreiselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners -

Verbotene Aktionen

- Fluchen , Sprechen, verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle
- Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen
- unkontrollierte Schläge oder Kicks
- sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke
- Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners
- Schläge oder Kicks in die Genitalien
- Kratzen, Beißen, Spucken
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“
- Verlassen der Kampffläche
- sich selbst Fallen lassen oder Weglaufen, dem Kampf Ausweichen oder Verzögern
- Verwendung von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung
- Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte
- Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

Alle obengenannten verbotenen Aktionen können vom Referee geahndet werden. Der Referee entscheidet aufgrund der Schwere des Vergehens, ob er den jeweiligen Wettkämpfer dafür verbal ermahnt, offiziell verwarnt, oder im Wiederholungsfall ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

Kampfausrüstung

Kopfschutz	KEIN KOPFSCHUTZ IM PRO POINT FIGHTING
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport Zahnschutz sein. Kein Football oder Rugby Zahnschutz.
Semi Handschuhe	Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im PRO POINT FIGHTING immer verboten.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß ausser der Sohle bedecken.
Tiefschutz	Für Männer und Frauen, muss unter der Kleidung getragen werden.
Schienbein-Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.
Brustschutz	Verpflichtend für Frauen, muss unter der Kleidung getragen werden.

Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Kämpfer sollten ein sauberes T-Shirt tragen, das den halben Oberarm mit dem Ärmel bedeckt. Ein traditionelles Gi ist erlaubt. Sponsoren Namen und Slogans sind erlaubt, solange sie in gutem Geschmack sind und keinen Anstoß erregen.

Es müssen Kampfsport taugliche Hosen getragen werden. Die Hosen sollten den Klettverschluss an den Fußschützern abdecken und sollten volle Beinlänge haben. Die Hosen dürfen keinerlei Reißverschlüsse, Taschen oder Knöpfe haben. Trainingsanzug Hosen sind nicht erlaubt.

Hand Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 2.5m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Bandagieren der Hände wird von der WKF aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zuviel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

Langes Haar sollte nach hinten gebunden sein. Von den Wettkämpfern dürfen keinerlei Metall- oder Plastikgegenstände getragen werden, inkl. Ohrringe, Brillen, Uhren, Haarspangen, Ketten, Ringe, Piercings, etc. Weiche Kontaktlinsen sind auf eigene Gefahr erlaubt.

Der Coach muss angemessene, saubere Sportbekleidung und Sportschuhe tragen. Ein Coach darf nicht die Bekleidung der Offiziellen tragen. Jegliche Anzüge, Hemden, Blazer, etc. müssen daher bedeckt sein, wenn gecoacht wird.

Kontrolle der Ausrüstung

Jeder Wettkämpfer muss sich vor dem Kampf einer Kontrolle der Ausrüstung unterziehen. Die Seiten Richter müssen entsprechend dem EIGENEN Geschlecht die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen. Wenn kein weiblicher Kampfrichter zur Verfügung steht wird eine weibliche Offizielle für die Kontrolle der Ausrüstung bestimmt. Kein Kampfrichter sollte dabei einen Kämpfer berühren.

Was der Referee tun darf

Der Referee ist die einzig Person, die den Kampf stoppen kann. Der Arzt muss dem Referee anzeigen, dass er/sie den Kampf abbrechen lassen will. Der Coach kann einen Kämpfer aus dem Kampf nehmen.

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen ein Offizieller ist krank/unpässlich.

Der Referee muss je einen Minus Punkt für die vierte und fünfte Exit Verwarnung abziehen.

Der Referee muss einen Kämpfer für die fünfte Exit Verwarnung disqualifizieren.

Der Referee kann einem Kämpfer jederzeit für unsportliches Verhalten oder Insubordination einen Punkt abziehen oder ihn disqualifizieren

Der Referee kann einen Kämpfer disqualifizieren, falls er/sie nach wiederholter Aufforderung nicht kampfbereit ist. (Dies beinhaltet, dass die Schutzausrüstung nicht korrekt ist bzw. der Kämpfer nicht zum Kampf erscheint.) In diesem Fall sollte eine Minute Zeit gegeben werden, und der Zeitnehmer sollte anzeigen, wann diese Zeit verstrichen ist. Der Gewinner ist sodann der Kämpfer, der kampfbereit ist, und dieser Sieg wird als „w.o.“ gewertet. Der Referee entscheidet, wann er ein 1-Minuten-Zeitlimit verhängt, wobei das Prinzip des Sportsgeistes gewahrt bleiben muss.

Der Referee kann einen Kämpfer nur nach einer Mehrheitsentscheid zwischen Punkterichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punktabzug kann ohne Konsultation der Punkterichter jederzeit für andere Vergehen ausgesprochen werden.

Der Referee kann eine Verwarnung aussprechen oder einen Kämpfer disqualifizieren, wenn aggressives Verhalten gegenüber einem Offiziellen gezeigt wird.

Körperliche Angriffe gegenüber einem Offiziellen werden mit einem sofortigen Verweis aus dem Gebäude geahndet, und vom Center Referee muss innerhalb von sieben Tagen per Email ein Bericht an das WKF IRC-Board und an das WKF Head Office geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der Welt Kampfkunst Föderation ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

Punktewertung

Nahe der Kampffläche oder Ring muss es einen Tisch mit einer Punktetafel geben. Diese Punktetafel sollte eine rote und eine blaue Seite aufweisen, um den Punktestand und die Exit Verwarnungen zu dokumentieren. Referee Verwarnungen (z.B. wegen Tiefschlag, etc.) werden auf Papier festgehalten. Exit Verwarnungen und Referee Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet werden.

Exit Verwarnungen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, welche die Grenze der Kampffläche bezeichnet. Der Wettkämpfer kann nicht punkten, wenn er/sie außerhalb der Kampffläche befindet, es können aber Punkte gegen ihn/sie erzielt werden. Der Referee muss sicherstellen, dass der Wettkämpfer jedoch nicht aus der Kampffläche gestoßen worden ist. Damit der Referee eine Exit Verwarnung aussprechen kann, muss der Wettkämpfer die Kampffläche selbständig verlassen haben.

Eine Technik kann nur gewertet werden, wenn sie mit völligem Gleichgewicht ausgeführt wird. Jeder Verlust des Gleichgewichtes nach der Technik macht den Treffer ungültig, und der Referee muss „KeineWertung“ („No Score“) anzeigen.

Eine Wertung setzt sich zusammen aus: einer erlaubten Technik, auf eine erlaubte Trefferfläche, mit erlaubtem Krafteinsatz. Alle drei Dinge müssen zutreffen, um eine Wertung zu erzielen.

Pro Kampffläche muss es zwei Seiten-Richter (Line Judges) und einen Center Referee geben. Die Seiten Richter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Sie und der Center Referee müssen als Team agieren, da der Center Referee die Meinung eines Seiten Richter nicht „overrulen“ kann (außer wenn es sich eine klare Regelverletzung handelt).

- Für jeden Internationalen Titelkampf sind in der WKF ausnahmslos nur zwei Kampfrichter Teams möglich

- jeweils ein Judge des aus dem Land beider Kämpfer und ein Referee aus einem Neutralen Land. Ein komplettes Kampfrichter Team aus einem Neutralen Land

Es liegt in der Verantwortung aller Kampfrichter fair und ohne Vorurteile zu richten.

Die Judges und der Center Referee signalisieren eine Wertung, indem sie mit ihrer Hand auf den punktenden Kämpfer zeigen und dabei die Anzahl der erzielten Punkten mit der Anzahl ihrer ausgestreckten Fingern anzeigen. Wenn zwei oder mehr Offizielle dieselbe Technik anzeigen, wird der Kampf durch den Center Referee unterbrochen, indem er „Stop“ ruft. Die Kämpfer kehren zu ihren Ausgangspunkt zurück, und der Center Referee zeigt die Anzahl der Offiziellen an, die eine Wertung gesehen haben, indem er auf jeden wertenden Offiziellen zeigt (inkl. sich selbst, falls er/sie die Technik als Wertung gesehen hat). Dies soll den Zuschauern und den Coaches verdeutlichen, welche Offiziellen eine Wertung gesehen haben, und ob es eine Mehrheitsentscheidung war oder nicht.

Er/Sie zeigt anschließend die Anzahl der Punkte durch heben des Armes und Ausstrecken der betreffenden Anzahl von Fingern zum Tisch hin. Der Referee bewegt dann seine/ihre Hand in Richtung des Kämpfers, dem die Punkte gegeben werden. Dies ermöglicht dem Kampfrichter Tisch, die Anzahl der Punkte leicht zu erkennen und so Wertungsfehler zu reduzieren. Der Referee muss sich vergewissern, dass die Punkte korrekt aufgezeichnet wurden.

Eine Wertung kann nur gegeben werden, wenn eine Mehrheit von zwei Judge die Wertung anzeigen. Natürlich können auch alle drei Judge dieselbe Wertung anzeigen. Wenn zwei Judge demselben Kämpfer dieselbe Wertung zusprechen, der dritte Offizielle aber nicht, zählt die Mehrheit und die Wertung wird danach gegeben.

Wenn zwei Judge demselben Kämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen, ist die einzig Mögliche Wertung „NO Score“.

Wenn die Hände der Offiziellen nicht zur selben Zeit die Punkte anzeigen, kann keine Wertung zustande kommen. Die Offiziellen müssen sofort reagieren, und alle Punkte, die erst nach dem „Stop“ angezeigt werden, können nicht gewertet werden.

Wenn sich der Center Referee nicht sicher ist, was die Judges gewertet haben, kann er die Zeit stoppen und die beiden Judges in die Mitte rufen, um die Angelegenheit zu diskutieren. Dann nehmen die Judges ihre Position wieder ein und der Center Referee ruft „Wertung“ („Score“). Die Offiziellen, inkl. des Center Referees, müssen nun die Punkte erneut anzeigen, die sie schließlich vergeben. Diese Wertung ist nun endgültig. (Es ist allerdings keine gute Vorgangsweise, dies allzu oft zu tun.)

Der Center Referee muss in allen Fällen seine Meinung anzeigen. Ein Center Referee hat dieselbe Verantwortung, mit erhobener Hand und ausgestreckten Fingern die Punkte anzuzeigen, die er vergeben möchte. Ein Center Referee darf nicht einfach nur seinen Seiten Richtern „folgen“. Er muss seine eigene Meinung haben und sie gleichzeitig mit den Seiten Richtern anzeigen.

Kampfbeginn

Die Kämpfer können von ZWEI Coach betreut werden, die am Stuhl sitzen bleiben muss. Die Seiten Richter müssen entsprechend dem EIGENEN Geschlecht die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen, bevor sie in die Mitte der Kampffläche gelassen werden. Die Kämpfer müssen parallel zu den Seitenlinien der Kampffläche, einen Meter von einander entfernt, einander gegenüberstehend, in der Mitte der Kampffläche Aufstellung nehmen (nicht Ecke zu Ecke). Der Referee blickt in Richtung zum Tisch, vergewissert sich, dass beide Judges bereit sind und zeigt dem Zeitnehmer an, dass der Kampf sogleich beginnen wird. Die Kämpfer müssen die Semikontakt Handschuhe (open hands) des Gegners berühren („touch gloves“), um guten Sportsgeist zu zeigen, und der Referee beginnt den Kampf mit dem Kommando „Fight“.

Während des Kampfes

Die Kämpfer setzen den Kampf solange fort, bis die Judges oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche Judges gewertet haben, zeigt dem Tisch die Anzahl der Punkte und zeigt dann an, welchem Kämpfer diese zugesprochen werden. Dann setzt der Referee den Kampf fort mit dem Kommando „Fight“. Ein Kämpfer oder Coach kann um Zeitunterbrechung ersuchen, indem sie mit ihren Händen den Buchstaben „T“ formen und einen Schritt zurückgehen. Jedes offensichtliche Zeitverzögern bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der Center Referee dies dem Zeitnehmer anzeigt. Die Zeit wird nicht angehalten, um Punkte zu vergeben, aber sie wird gestoppt, um Schutzausrüstung wieder in Ordnung zu bringen zu lassen. Wenn eine Verwarnung gegeben wird, muss die Zeit angehalten werden. Nur der Referee kann den Kampf beginnen oder stoppen oder die Zeit stoppen.

Ende des Kampfes

Der Zeitnehmer signalisiert das Ende durch eine Glocke, einen Gong oder durch das Werfen eines Bohnensacks. Der Referee beendet den Kampf durch das Kommando „Stop“, und die Kämpfer hören auf zu kämpfen. Jegliche Punkte, die in der Zeit erzielt werden, die zwischen dem Anzeigen des Kampfes durch den Zeitnehmer und dem Kommando „Stop“ durch den Referee liegt, müssen gewertet werden. Nur der Referee kann den Kampf beenden, nicht der Zeitnehmer. Der Referee zeigt den Gewinner durch Verlautbarung des Punktestandes und Anheben des Armes des Gewinners an. Die Kämpfer sollten nach dem Kampf die Handschuhe des Gegners berühren („touch gloves“).

Medizinische Voraussetzungen

Der Mindeststandard ist die Anwesenheit eines Ringarztes. Die zusätzliche Anwesenheit von Sanitäter und einer Ambulanz wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Ohne Ringarzt – kein Kampf !

Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert. Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Wettkampf wird von der WKF empfohlen. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Handzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch Judges und den Referee gedacht:

	Bedeutung	Handzeichen
1	Ja, ich habe die Punkte gesehen	Hand heben und die Wertung anzeigen
2	Nein, ich habe nichts gesehen	beide Hände vor dem Gesicht überkreuzen
3	Ich habe die Technik gesehen, aber es war keine Wertung	beide Hände vor den Beinen überkreuzen
4	Der Kämpfer hat die Begrenzung übertreten	Die Hand entlang der Begrenzung bewegen
5	Beide Kämpfer haben zugleich eine Wertung erzielt	Beide Hände heben und beiden Kämpfern Punkte zusprechen
6	Unerlaubte Technik	Nach oben Zeigen und die Hand kreisen

7.	Blinde Technik (Ziel wurde nicht angesehen)	Körper abdrehen und Schlag ausführen, ohne zu schauen
8.	Halten oder Packen	Den eigenen Arm packen und eine Haltetechnik nachahmen
9.	Den Körper abdrehen oder weglaufen	Die Aktion nachahmen oder die Hand auf Kopfhöhe kreisen und dabei nach unten zeigen

Verwarnungen und Schlagstärke

Da es sich nicht um Semikontakt handelt, gibt es für starken Kontakt keine Bestrafung. Die Stärke der Techniken muss kontrolliert werden, solider, harter Kontakt ist erlaubt.

ABER – Jeder exzessiver, unkontrollierter Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Wenn ein Kämpfer wegen ungezügelm starkem Kontakt seines Gegners eine blutende Verletzung erleidet, muss der schuldige Kämpfer zwingend mit einem Minuspunkt bestraft werden.

Jedes klar absichtliche „knock out“ ist verboten und wird zwingend mit der Disqualifikation bestraft.

Des Verwarnungssystem und das Exit Verwarnungssystem

- Verwarnung
- Verwarnung
- Verwarnung = ein Minuspunkt
- Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
- Verwarnung = Disqualifikation

EXIT VERWARNUNGEN UND ANDERE VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET UND DÜRFEN NICHT ADDIERT WERDEN

Um eine Verwarnung oder einen Minuspunkt auszusprechen, muss die Zeit gestoppt werden, indem dem Zeitnehmer mit den Händen ein „T“ Zeichen signalisiert wird. Der Kämpfer muss in die Mitte der Kampffläche gerufen werden, so das er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen ausführen, den erhobenen Finger ermahmend hin und her bewegen und „Nein!“ („No“!) rufen. Der Referee zeigt an, die wievielte Verwarnung ausgesprochen wird, indem er die betreffende Anzahl zunächst mit seinen Fingern anzeigt, wonach er dieselbe Anzahl dem Kampfrichter Tisch signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet.

Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht. Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

Demselben Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und ein Punkt gegeben werden.

Verletzungsregel

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiter kämpfen kann, muss der Referee die Judges fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es eine Mehrheitsentscheidung geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht auf Regelverstoß entscheiden, wenn beide Judges nichts Falsches gesehen haben.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Regelverstoßes vorbei ist, wird der unschuldig verletzte Kämpfer zum Gewinner erklärt.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und der Kampf wegen eines Unfalles vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktezahl zum Gewinner erklärt. (Im Falle eines Unentschieden wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.)

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls für beide Kämpfer vorbei ist, weil keiner der beiden weiterkämpfen kann, wird derjenige Kämpfer zum Sieger erklärt, der zum Zeitpunkt des Kampf Ende die höhere Punktezahl hatte. Wenn beide Kämpfer dieselbe Punktezahl hatten, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt, und es wird kein Resultat festgehalten.

Der Referee kann, nach Rücksprache mit den Judges, den Kampf stoppen, wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat und nicht mehr kann. Es gibt keinen „Standing 8-Count“ im Semikontakt.

Der Kampf wird als RSC gewertet.

Im Falle, einer zu harten Technik muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen Judges Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß (Foul) entscheidet, muss der Referee den betreffenden schuldigen Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe.

Nur der Arzt kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, die Entscheidung des Arztes ist verbindlich.

Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.

Der Referee oder Supervisor können die Regeln nicht ändern oder den Arzt „overrulen“

Champions & Titel Verteidigungen

Jeder WKF PRO POINT FIGHTING Champion kann in den ersten sechs Monaten seinen Titel gegen einen entsprechenden Gegner in der Rangliste freiwillig verteidigen. Nach sechs Monaten ist die Titelverteidigung verpflichtend und der Gegner wird vom Verband vorgeschlagen und muss akzeptiert werden oder wird für Vakant erklärt. Jeder Champion muss binnen sieben Tagen auf eine Herausforderung entsprechend antworten.

Wenn ein Champion länger als 12 Monate seinen Titel nicht verteidigt hat, wird er als inaktiv erklärt. Im Falle einer neuerlichen Titelverteidigung nach 12 Monate muss der Champion den ersten in der Welt Rangliste als Gegner, oder den „first contender“ entsprechend der Auflage des WKF head office, akzeptieren.

Wenn ein Champion länger als 18 Monate seinen Titel nicht verteidigt hat, wird er als inaktiv erklärt. Der Weltverband kann ohne Verständigung des Champion den Titel für vakant erklären und über einen Titelkampf mit anderen Kämpfern entscheiden.

Wird ein Champion durch ein bewiesenes Verbrechen von einem ordentlichen Gericht verurteilt, wird der Titel automatisch von der WKF als vakant erklärt.

Wenn ein Champion einen höheren Titel gewinnt wird der niedrigere Titel automatisch gestrichen. Wenn ein Champion den selben Titel in einer höheren oder niederen Gewichtsklasse gewinnt, kann er für drei Monate beide Titel halten. Danach muss er einen der Titel freiwillig zurücklegen.

Unentschieden bei einem Titelkampf

Bei nationalen und internationalen Titelkämpfen gilt für den Fall eines Unentschieden nach Ende der Regulären Kampfzeit die Verlängerungsregel.

PROMOTER LIZENZ

Jeder WKF Promoter muss durch eine WKF PROMOTER LIZENZ einen Vertrag mit dem WKF head office abschließen. Diese Lizenz erstreckt sich auf vom Tag der Einzahlung auf 12 Monate in folge. Die Punkte und Anforderungen die auf der Promoter Lizenz angeführt sind müssen ohne Ausnahme von beiden Seiten erfüllt werden.

Bei internationalen Titelkämpfen (Internationaler Champion, Europa Champion, Intercontinental Champion, World Champion) werden die Judges, Referee und der Supervisor ausnahmslos über das WKF head office zugeteilt. Die Kosten des Supervisor für Anreise (Flugticket, Hotel und Essen) und die Gebühr von 150.- Euro übernimmt der Promoter. Die Sporthalle oder jeder anderer Veranstaltungsort muss den Gegebenheiten entsprechen und über entsprechend Garderoben, Sanitäranlagen und Möglichkeiten zum Aufwärmen verfügen.

TITELKAMPF

Der Titelkampf ist spätestens 30 Tage vorher bei im WKF head office mittels dem üblichen Titel Anmelde Formular anzumelden, gleichzeitig mit der Anmeldung ist die entsprechende Gebühr auf eines der Verbandskonten zu überweisen.

Darüber hinaus gelten insbesondere die Bestimmungen der „title fight minimum requirements“ auf der Seite des Weltverbandes www.wkfdeutschlandev.de

NOTIZEN

Lined writing area consisting of 25 horizontal lines.

