

Kick-Boxen



Sportordnung und Wettkampfregeln des Bundesfachverbandes für Kickboxen e.V.

**Point Fighting / Leichtkontakt / Voll-
kontakt / Mannschaftsmeisterschaft /
Anti - Doping**

WAKO DEUTSCHLAND e.V.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	Seite 4 - 5
I Allgemeines	Seite 6
II Veranstaltungen	Seite 7 – 8
III Der Veranstalter	Seite 8
IV Ausschreibungen	Seite 9
V Meisterschaften	Seite 9 – 10
VI Nationalität der Kämpfer	Seite 10
VII Teilnahme an Wettkämpfen	Seite 10 – 12
VIII Teilnahme an Turnieren anderer Verbände	Seite 12
IX Sperren	Seite 13
X Gesundheit der Kämpfer	Seite 13
XI Anti Doping	Seite 13 - 14

Allgemeine Wettkampfregeln

§ 1 Wettkampfsprache	Seite 15
§ 2 Ärztliche Untersuchung	Seite 15
§ 3 Ausrüstung für Wettkämpfe	Seite 15-16
§ 5 Richtlinien zum Turnierstart und den Gewichtsklassen	Seite 16
§ 6 Setzen	Seite 17
§ 7 Gewichtskontrolle	Seite 17 - 19
§ 8 Schutzbestimmungen	Seite 19 - 20
§ 9 Die Kampffläche/Der Ring	Seite 20 - 22
§ 10 Offizielle im Allgemeinen	Seite 22 - 23
§ 11 Betreuer	Seite 23 - 24

Kampfrichter / Kampfgericht

§ 1 Bekleidung der Kampfrichter	Seite 25
§ 1.1 Handzeichen der Kampfrichter	Seite 25
§ 1.2 Wettkampfkommandos	Seite 25 - 26
§ 1.3 Zeitstopp	Seite 26
§ 1.4 Exit Regeln	Seite 26 – 27
§ 1.5 Regelverletzungen (außer Exit)	Seite 27
§ 1.6 Verlassen der Kampffläche	Seite 27
§ 2 Das Kampfgericht	Seite 28
§ 2.1 Der Kampfrichterreferent	Seite 28 - 29
§ 2.2 Der Kampfflächenleiter	Seite 29 - 30
§ 2.3 Der Hauptkampfrichter /Ringrichter	Seite 30 - 35
§ 2.4 Die Seitenkampfrichter	Seite 35 - 39
§ 2.5 Der Kickzähler	Seite 39
§ 3 Die Turnierleitung	Seite 39
§ 4 Der Hallen- und Ringsprecher	Seite 40
§ 5 Der Zeitnehmer	Seite 40 – 41
§ 6 Der Punktezähler	Seite 41
§ 7 Der Listenführer	Seite 41
§ 8 Der Arzt / Das Sanitätsteam	Seite 41 – 42

§ 9 Richtlinie Punktevergabe	Seite 42
§ 9.1 mit elektronischen System (OSS)	Seite 42 - 43
§ 9.2 mit Clickers und Punktezetteln	Seite 43 – 44
§ 9.3 mit elektronischer Anzeigetafel (Point Fighting)	Seite 44 – 45
§ 10 Entscheidungen	Seite 45 - 49

Kickboxen Wettkampfgeln

§ 1 Schutzausrüstung	Seite 49 – 53
§2 Kampfkleidung	Seite 53 – 54
§ 3 Altersklassen	Seite 54 – 55
§ 4 Gewichtsklassen	Seite 56 – 57
§ 5 Kampftechniken	Seite 57 – 61
§ 6 Erlaubte Angriffsziele	Seite 61
§ 7 Nicht erlaubte Angriffsziele, verbotene Techniken	Seite 61-63
§ 8 Kampfzeit	Seite 63 – 64
§ 9 Wertungen	Seite 64 – 65
§ 10 Proteste	Seite 65
§ 10.1 reguläre Proteste	Seite 65
§ 10. 2 irreguläre Proteste	Seite 65 - 66
§ 10.3 Während des Kampfes	Seite 66
§ 11 Videobeweis	Seite 66
Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände	Seite 67 – 68
Grand Champion und Teamkampf	Seite 69 – 70
Anhang I Einverständniserklärung des.....	Seite 71
Anhang II Bestätigung Belehrung von Ärzten	Seite 72
Anhang III Punktrichterzettel	Seite 73
Anhang IV Turnierbaum	Seite 74
Anhang V Hinweis Anti Doping Regeln	Seite 75
Anhang VI Leitfaden zur Ärztlichen Untersuchung	Seite 76 - 77

Um immer ein aktuelles Regelwerk zu besitzen sollten alle Inhaber des neuen Regelwerkes etwa alle 6 Monate bei der Geschäftsstelle nachfragen, ob Regeländerungen vorliegen und diese dann bei der Geschäftsstelle anfordern.

BFVKB - WAKO Deutschland e.V.
 Neue überarbeitete Ausgabe **Stand 21.03.2013**

Übersetzungen, Nachdruck oder Vervielfältigungen, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Herausgebers.

Einleitung

Dieses Regelwerk soll dem sportlichen Wettkampf und Wettbewerb für alle Beteiligten, Kämpfer, Betreuer, Kampfgerichte und Veranstalter von Meisterschaften des Bundesfachverbandes für Kickboxen WAKO Deutschland e.V. und seinen Landesverbänden in allen Einzelheiten als verbindliche Grundlage zur Ausübung eines fairen, ästhetisch vertretbaren sportlichen Wettkampfes dienen.

Es stammt ursprünglich aus den langjährigen Erfahrungen der USA und wurde 1975 in Zusammenarbeit mit Europa international überarbeitet. Im Februar '77 wurde es bei der Gründung der 1. Weltorganisation für Leicht- und Vollkontakt, der WAKO, von allen Mitgliedsländern akzeptiert. Es ist heute den neuesten Erkenntnissen und Erfahrungen auf internationaler Ebene angepasst und soll jeweils weiter ergänzt werden, sofern sich neue Einsichten ergeben. Dieser moderne Kampfsport, der aus den Systemen des Karate, Taekwondo und Kungfu hervorgegangen ist, war eine bedeutende Weiterentwicklung traditioneller Stile und wird heute in den Disziplinen Point Fighting-, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light sowie Musikformen weltweit praktiziert. Im Kickboxen wurden naturgemäß viele Erfahrungswerte aus dem Boxen übernommen: Technik, Sicherheitsbestimmungen, Gewichtsklasseneinteilungen, etc.

Dieser moderne Wettkampf wird in sechs Disziplinen betrieben, wobei größter Wert auf eine Anwendung von ausgewogenen Hand- und Fußtechniken gelegt wird.

1. Point Fighting: Das ist der Wettkampf mit Punktwertungen, die sofort angezeigt werden. Es entspricht vom sportlichen Gesichtspunkt dem olympischen Fechten. Die Angriffe dürfen nur mit leichten, kontrollierten erlaubten Techniken ausgeführt werden.

2. Leichtkontakt: Das ist der Wettkampf, in dem über die vorgegebene Zeitdistanz mit leichten akzentuierten Kontakten, etwa wie im Sparring oder Übungskampf, durchgekämpft wird.

3. Vollkontakt: Das ist der Wettkampf mit vollem Einsatz der erlaubten Techniken. Gewertet wird nach Punkten, aber auch ein Sieg durch k.o. ist möglich. Vollkontaktkickboxen ist das Bekenntnis zur absolut höchsten Stufe eines sportlichen Zweikampfes mit Händen und Füßen.

4. Low-Kick: Es kann als Vollkontaktkickboxen bezeichnet werden, wobei auch die Möglichkeit besteht die Beine des Gegners mit klaren Kicks zu treffen. Alle anderen Definitionen entsprechen dem Vollkontakt.

5. WAKO K1: Es kommt direkt von der traditionellen siamesischen Kampfkunst. Es unterscheidet sich nur durch folgende Punkte:

-Halten darf 5 Sekunden nicht überschreiten. Es ist erlaubt den Hals des Gegners mit beiden Händen zu halten um mit dem Knie anzugreifen. Es ist nur 1 Knie pro Halten erlaubt.

6. Kick Light: Der Wettkampf im Kick-Light sollte- wie der Name sagt- mit gut kontrolliertem Kontakt durchgeführt werden. Die Wettkämpfer kämpfen fortwährend bis der Hauptkampfrichter das Kommando „stopp“ oder „break“ gibt. Gekämpft wird nach den Regeln wie beim Low Kick, allerdings dürfen die Treffer wie im Leichtkontakt nur mit gut kontrollierten erlaubten Techniken ausgeführt werden. Es wird gleicher Wert auf Hand- und Fußtechniken gelegt.

7.Freie Musikformen: Formenlauf: vergleichbar mit der Kür beim Eislaufen oder Bodenturnen. Sie wird frei gestaltet und soll mit Musik untermalt werden. Man unterscheidet vier "FREE-STYLE" Disziplinen.

Als besondere Kriterien gegenüber traditionellen Systemen ist die Schutzausrüstung zu werten. Wettkämpfe mit Kontakt erfordern Sicherheitsmassnahmen. Aus diesem Grunde wurde im Point Fighting-, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light auch der Kopfschutz zur Pflicht gemacht.

Nach unseren Auffassungen setzt ein Kampfsport mit Kontakt eine hohe Verantwortung aller Beteiligten voraus. Der Schutz eines Kämpfers muss schon in der Prophylaxe so optimal sein, dass Verletzungen aller Art, besonders aber die für Leben und Gesundheit, vermieden oder wenigstens so weit wie möglich reduziert werden.

Möge dieses Regelwerk allen Beteiligten sportlich großartige und faire Kämpfe, eine vielseitige sportliche Betätigung, gesunden Kampfgeist, die Achtung vor dem Gegner, hohe Disziplin, viel Freude und den Schutz der Gesundheit ermöglichen.

Georg F. Brückner

Dieses Regelwerk für Point Fighting, Leicht- und Vollkontakt, Low Kick und K1 Style sowie der Formen ist den Wettkampfspezifischen internationalen Regeln angepasst, ohne die deutschen „vorbildlichen“ Sicherheitsregeln aus dem Programm der Sportordnung zu nehmen. Möge dieses überarbeitete Regelwerk Vorbildcharakter für die internationalen Schutz- und Sicherheitsbestimmungen sein.

Leichtkontakt Bundestrainer Peter Zaar

Es ist wünschenswert, dass alle WAKO Verbände versichern, dass ihre Regeln denen der WAKO international soweit wie möglich entsprechen um Einheitlichkeit in Kickboxregeln überall auf der Welt zu gewährleisten.

Anmerkung

Für eine bessere Lesbarkeit des Textes wird die männliche Sprachform verwendet. Alle personenbezogenen Hinweise gelten für beide Geschlechter.

Kick-Boxen

I. Allgemeines

1. Alle Wettkämpfe der WAKO Deutschland e.V. und deren Landesverbänden sind nach diesem Reglement durchzuführen und für jede Veranstaltung und deren Teilnehmer verbindlich.

2. Nur das Präsidium des Bundesfachverbandes für Kickboxen kann Regeländerungen offiziell entscheiden, entweder ausgesprochen durch das Präsidium selbst oder durch Ausschussmitglieder, die von ihm benannt wurden. Eine Regeländerung sollte mit dem Bundestrainern und dem Bundeskampfrichterreferenten, den es betrifft, besprochen werden. Bei Regeländerungen treten die Regeländerungen frühestens 1 Monat nach der Änderungsentscheidung in Kraft. Der Termin für eine Regeländerung muss allen Ausschüssen und WAKO Mitgliedern bekannt gegeben werden.

3. Änderungen können sofort wirksam werden, wenn offensichtliche Fehler im Text gefunden wurden, wenn das Präsidium es als kritisch für Gesundheit und Sicherheit ansieht oder im Falle höherer Gewalt. Wenn eine Änderung sofort in Kraft tritt, muss diese allen Mitgliedern durch Mail bekannt gegeben werden und im Internet veröffentlicht werden. Die Ausnahme dafür ist, dass keine Änderungen kurz vor oder während Bundesturnieren getätigt werden können.

Das Präsidium kann Regeln betreffend Kapitel 1-Allgemeine Regeln jederzeit ändern. Auch diese müssen allen Landesverbänden durch Mail bekannt gegeben und im Internet veröffentlicht werden.

4. Änderungen des Reglements sind von Landesverbänden über einen vom Präsidium des Bundesverbandes festgesetzten Zeitraum zu Versuchszwecken möglich, müssen von diesem aber vorher genehmigt werden. Nach Ablauf der Testzeit ist ein Ergebnisprotokoll bei der Mitgliederversammlung abzugeben. Diese entscheidet dann endgültig über die Änderungen.

5. Alle Mitglieder der Landesverbände sind verpflichtet diese Wettkampfbestimmungen ihren Verantwortlichen und Kämpfern auszuhändigen und bei Bedarf zu erläutern.

6. Veranstaltungen dürfen nur durch den Bundesfachverband für Kickboxen WAKO Deutschland e.V., die Landesverbände und Ihre Vereine durchgeführt werden.

II. Veranstaltungen

- 1.** Offizielle WAKO Wettkämpfe unter der Autorität des Bundesfachverbandes für Kickboxen ausgetragen werden sind:
Meisterschaften auf Landes und Bundesebene für alle Alterskategorien (Jugend, Junioren, Herrn, Damen, Veteranen) und in allen Kickboxdisziplinen (Semi-, Leicht-, Vollkontakt, Low-Kick, K1, Kick-Light, Musikformen) Veranstaltungen der WAKO Deutschland e.V. und der Landesverbände sind Verbandsveranstaltungen. Die WAKO Deutschland e.V. bleibt auch in sportlicher Hinsicht dann Veranstalter, wenn er die Ausrichtung und Durchführung einer Bundesveranstaltung einem Landesverband überträgt. Das gleiche gilt bezüglich der Landesverbände hinsichtlich seiner Vereine. Anders lautende Vereinbarungen müssen schriftlich wiedergegeben werden.
- 2.** Veranstaltungen können lokaler, regionaler, nationaler oder internationaler Art sein. Als anerkannte Veranstaltungen gelten solche, die unter Aufsicht des Verbandes stattfinden.
- 3.** Lokale und regionale Veranstaltungen sind solche, an denen Mitglieder von zwei oder mehr Vereinen desselben Landesverbandes teilnehmen. Zum Beispiel Stadt-, Kreis-, Bezirks- oder Landesverbandsmeisterschaften.
- 4.** Nationale Veranstaltungen sind solche, bei denen Teilnehmer aus verschiedenen Landesverbänden teilnehmen. Zum Beispiel Deutsche Meisterschaften, Mannschaftsmeisterschaften, Vergleichskämpfe zwischen Landesverbänden.
- 5.** Internationale Veranstaltungen sind solche, an denen auch Teilnehmer aus dem Ausland teilnehmen dürfen. Zum Beispiel Internationale Deutsche Meisterschaft, Deutschlandpokal (Georg F. Brückner Gedenkpokal) Ländervergleichskämpfe, Welt- und Europameisterschaften.
- 6.** Die Veranstaltung von überregionalen, nationalen und internationalen Wettkämpfen und Turnieren kann nur vom Bundesverband wahrgenommen werden bzw. bedarf dessen ausdrücklicher Genehmigung.
- 7.** Sämtliche Veranstaltungen bedürfen der Anmeldung und Genehmigung der zuständigen Landesverbände oder des Bundesverbandes.
- 8.** Diese Regelung gilt auch für Auslandstarts von Kämpfern und den Einsatz von Kampfrichtern.
- 9.** Die Genehmigung von Veranstaltungen ist beim Landes- oder Bundesverband spätestens 8 Wochen vorher oder bereits bei der Planung zu beantragen.

10. Die Nichteinhaltung der Punkte 6, 7 und 8 hat eine Ordnungsstrafe des Bundes- bzw. des Landesverbandes zur Folge.

11. Die Basis aller Kickboxkämpfe ist Ehre, Fairplay und ehrlicher Wettkampf. Das Ergebnis der Kämpfe bestimmt die Platzierung des Kämpfers, Vereins oder Nationalteams bei einem Wettkampf. Ergebnisse oder Platzierungen, die unehrenhaft erreicht wurden, werden durch Kampfrichter und Turnierleitung nicht anerkannt und Bestrafungsprozeduren werden von offizieller Seite eingeleitet.

Alle Wettkämpfe- WAKO offizielle Wettkämpfe, offizielle nationale Wettkämpfe und Amateurlämpfe, Prestige- und Titelkämpfe – müssen nach diesen Regeln ausgeführt werden. Alle Wettkämpfe sind freiwillig.

Die Basis all unserer Aktivität im Kickboxen muss Fair Play, Respekt aller Teilnehmer und offiziellen und Respekt für die WAKO Regeln sein. Alle Sportler, Betreuer, Offizielle, Vertreter, Veranstalter und Mitglieder der WAKO müssen die WAKO Regeln und die Ehre, Würde und moralischen Werte von allen Mitgliedern, Vereinen, nationalen Verbänden und WAKO respektieren.

III Der Veranstalter

Der Veranstalter von Turnieren der WAKO Deutschland e. V. muss folgende Punkte beachten.

- 1.** Er hat die Punkte der Checkliste zu erfüllen. Diese kann auch von der Geschäftsstelle angefordert werden
- 2.** Er hat die Halle so herzurichten, dass ein einwandfreier Turnierablauf gewährleistet ist.
- 3.** Er muss die Mattenkampfflächen und den Ring besorgen und rechtzeitig zu Turnierbeginn aufgebaut haben.
- 5.** Er muss für die Tischbesetzung und Ordner sorgen. Diese müssen mindestens 16 Jahre alt sein.
- 6.** Er hat den Wettkampfraum abzugrenzen und dafür zu sorgen, dass sich niemand außer den Offiziellen, Kampfrichtern, Kämpfern und Betreuern darin aufhält.
- 7.** Er hat für Stromanschlüsse am Tisch der Wettkampfleitung zu sorgen.

IV. Ausschreibungen

1. Jeder Wettbewerb muss mittels einer Ausschreibung mindestens vier Wochen vorher schriftlich angekündigt werden, damit sich die Teilnehmer darauf rechtzeitig einstellen und vorbereiten können.
2. Die Ausschreibungen müssen enthalten:
 - a) Art des Wettkampfes
 - b) Ort und Zeitpunkt
 - c) Veranstalter und Turnierleitung
 - d) Angaben der Gewichts- und Kampfklassen
 - e) Teilnahmeberechtigung
 - f) Wiegetermine und Passkontrolle
 - g) Zeitplan der Veranstaltung
 - h) Startgebühren und Eintrittspreise
 - i) Meldeschluss und Meldestelle
 - j) gegebenenfalls Unterkunstmöglichkeiten
 - k) Haftung
 - m) Information zur Meldung der Kampfrichter

V Meisterschaften

1. Meisterschaften müssen jährlich auf allen Ebenen durchgeführt werden.
2. Die Teilnahmeberechtigung für Europa- und Weltmeisterschaften setzt die deutsche Staatsbürgerschaft voraus. Für Deutschland teilnehmen kann auch, wer bereits fünf und mehr Jahre in Deutschland lebt.
3. Bei allen Meisterschaftsveranstaltungen dürfen gleichzeitig am gleichen Ort und im Umkreis von 100 km (innerhalb eines Landesverbandes) keine weiteren Veranstaltungen stattfinden. Veranstaltungen auf anderer Ebene dürfen nicht am gleichen Tag stattfinden, wenn Landesverbands- oder Bundeswettbewerbe durchgeführt werden.
4. Die Nichteinhaltung von Punkt 3 hat eine Ordnungsstrafe des Bundesverbandes zur Folge.
5. Meistertitel können ohne Kampf nicht vergeben werden. Ein Freilos wird als Kampf gewertet.
6. Bei Meisterschaften werden zwei dritte Plätze vergeben. Ausgenommen hiervon sind Turniere die nicht im k.o. – System (z.B. Ranglistenturniere) ausgekämpft werden. Es besteht auf Landesebene die

Möglichkeit den dritten Platz auszukämpfen. Dies muss vorher angekündigt werden.

7. Bei Point Fighting- und Leichtkontakt und Kick Light-Kämpfen hat in jedem Fall ein Sanitätsteam oder Arzt anwesend zu sein. Ohne die Anwesenheit eines Sanitätsteams oder Arztes darf kein Kampf stattfinden. Im Vollkontakt, K1 Style und Low Kick ist die Anwesenheit eines Arztes vorgeschrieben.

8. Während der Abwesenheit des Sanitätsteams / Arztes ist der Wettbewerb solange zu unterbrechen, bis das Sanitätsteam / der Arzt wieder anwesend ist.

9. Der Austragungsort für eine Meisterschaft:

- muss genügend Platz für alle Kampfflächen und Zwischenräume gewährleisten
- muss eine Aufwärmzone für alle anwesenden Teilnehmer haben
- muss Räumlichkeiten für Kampfrichter, Organisation und WAKO Offizielle aufweisen
- muss Entspannungs- und Umkleieräume für die anwesenden Teilnehmer haben
- sollte eine Zentrale und Verwaltungsräume, Faxes und Kopierer besitzen

10. Vor der Ausrichtung eines Bundesturniers ist ein Vertrag mit dem Bundesfachverband der unter anderem die Zuschüsse für entstehende Kosten regelt zu unterzeichnen. Landesverbänden ist es freigestellt dies bei ihren Landesturnieren ebenfalls zu tun.

VI. Nationalität der Kämpfer

Bei Bundesturnieren und international offenen Meisterschaften können auch Ausländer und Staatenlose teilnehmen, wenn sie einem WAKO-Verband angeschlossen sind. An der deutschen Meisterschaft dürfen nur Kämpfer teilnehmen, die eine deutsche Staatsbürgerschaft besitzen, in Deutschland geboren wurden oder eine permanente Aufenthaltsgenehmigung für Deutschland vorweisen können.

VII. Teilnahme an Wettkämpfen

1. Startberechtigt ist jeder Kämpfer, der einen gültigen Sportpass mit sportärztlichen Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt und die erforderliche Befähigung für den Wettkampf im Kickboxsport nachweist. Diese ist als nachgewiesen anzusehen:

- a) durch eine regelmäßige, sechsmonatige Grundausbildung in einem Verein, gerechnet vom Tage der Anmeldung an.
- b) besonders befähigte Kämpfer können nach einer Grundausbildung von mindestens drei Monaten die Startberechtigung erhalten.
- 2.** Sportler, die ein besonders hohes Maß einer Gefährdung der eigenen Sicherheit durch gesundheitliche Beeinträchtigungen haben und eine Gefährdung der Sicherheit Ihrer Gegner aufweisen, sowie die Träger von Brillen, und Taubstumme dürfen nicht als Kämpfer und Ringrichter beteiligt sein. Harte Kontaktlinsen sind im Ring verboten. Das Tragen weicher Haftschalen ist erlaubt. Ausschlaggebend ist in jedem Fall die ärztliche Bescheinigung der Sportfähigkeit.
 - 3.** Ein Kämpfer darf nicht kämpfen, wenn er am Kopf, an Gesicht, Nase und Ohren Wundbandagen, Platzwunden, Verletzungen, Geschwüre, Risse oder fließendes Blut hat. Er kann die Kampffreigabe erhalten, wenn das Geschwür durch Kolloide abgedeckt ist. Diese Entscheidung fällt der untersuchende Arzt am Tag des Wettkampfes.
 - 4.** Wer die geforderten technischen und sportlichen Voraussetzungen nicht erfüllt, kann vom Wettkampf ausgeschlossen werden. Ebenso Sportler, die das Regelwerk der WAKO Deutschland e.V. nicht kennen.
 - 5.** Die geforderte Befähigung beinhaltet ebenfalls das sportliche und faire disziplinierte Verhalten der Kämpfer.
 - 6.** Grob unsportliches Verhalten führt automatisch zur Disqualifikation bzw. zu einer Zeitsperre oder gegebenenfalls sogar zum Ausschluss aus dem Verband.
 - 7.** Jeder Kämpfer hat sich persönlich bzw. über seinen Verein formgerecht und pünktlich anzumelden.
 - 8.** Jeder Kämpfer hat in der vorgeschriebenen, sauberen Kampfkleidung anzutreten.
 - 9.** Wer zum Wiegetermin nicht antritt, scheidet aus.
 - 10.** Die Fußnägel müssen kurz geschnitten sein.
 - 11.** Die Schutzausrüstung muss von der WAKO Deutschland e.V. zugelassen sein.
 - 12.** Die Vereinsleiter versichern mit der Anmeldung, dass ihnen für alle Kämpfer unter 18 Jahren eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Turnierteilnahme vorliegt.

13. Jeder Sportler hat einen Kopf K.o., den er im Training oder in einer anderen Sportart erlitten hat, ohne Aufforderung vor dem Turnier bei der Turnierleitung zu melden. Hierbei ist das Datum des Kopf - K.o.'s anzugeben. Meldet er dies nicht, so ist der Veranstalter von jeglicher Haftung entbunden.

VIII. Teilnahme an Turnieren/Veranstaltungen anderer Verbände.

WAKO Mitgliedern ist es nicht erlaubt an verbandsfremden nationalen oder internationalen Welt-, Kontinental-Weltmeisterschaften teilzunehmen (WKA, WKN, WKF, ISKA, ..., etc.).

Alle WAKO Veranstaltungen, Welt-, Kontinentalturniere sind nur offen für WAKO Mitglieder. Bei nationalen und internationalen Turnieren können Ausnahmen gemacht werden.

In Bezug auf Nord- und Südamerika und um unseren Mitgliedern die Möglichkeit zu bieten sich selbst zu organisieren, können sie Nicht-WAKO-Mitgliedern erlauben auf ihrer Veranstaltung teilzunehmen und umgekehrt bis eine endgültige Entscheidung durch das Weltpräsidium für die Zukunft getroffen ist.

In Bezug auf bisher gültige Regeln kann ein Nicht-WAKO-Mitglied nicht bei Aktivitäten die von der WAKO (IF) und ihren kontinentalen Verbänden ausgeht oder an deren Wettkämpfen teilnehmen. Wenn in einem Land mehrere Kickbox Verbände existieren, kann die WAKO die Mitgliedschaft anderer Athleten, die von einer anderen Organisation kommen, akzeptieren. Allerdings nur, wenn sie ihre Zusammenarbeit mit der Verbandsfremden Organisation beenden.

Wenn ein Athlet einer anderen Organisation zum WAKO Verband wechselt, darf er nicht wieder zurückwechseln. Für den Fall, dass er dies trotzdem macht oder die Zusammenarbeit mit dem ursprünglichen Verband nicht aufgibt, führt es zum sofortigen und automatischen Ausschluss, ohne Möglichkeit auf Wiederkehr.

Die Teilnahme an Veranstaltungen und Turnieren fremder Verbände sind für Sportler der WAKO generell untersagt, Ausnahmegenehmigungen erteilt ausschließlich der Bundesverband.

Zuwiderhandlungen werden wie in der Rechtsordnung aufgeführt geahndet. Das Verbot gilt nicht für Teilnahmen an Veranstaltungen im Profibereich. Ebensowenig für Wettkämpfe anderer Stile (MuayThai, Shootboxing, Karate etc.) im Amateurbereich.

IX. Sperren

1. Mit Startverbot bestrafte Kämpfer sind von der Teilnahme an allen Wettkämpfen so lange ausgeschlossen, bis die Sperre abgelaufen oder aufgehoben ist. Die von einem Landesverband verhängte Startsperrung ist für den gesamten Wettkampfbereich der WAKO Deutschland e.V. verbindlich.

X Gesundheit der Kämpfer

Die WAKO ist Mitglied der WADA und hat damit den World-Anti-Doping-Code angenommen. Jeder Kämpfer ist verpflichtet diesen Code zu respektieren, sowohl während als auch außerhalb eines Wettkampfs.

Die WAKO verweist auf ihre Leitlinie für medizinische Abläufe und Gesundheitssicherheit, die sich mit folgenden Punkten befasst:

- Anti-Doping
- Gewichtreduktion und Ernährungsmethoden
- Medizin. Attest/ Untersuchungen
- Medizin. Untersuchungen vor Wettkämpfen
- Medizin. Sperren
- Medizin. Personal
- Gesundheitssicherheit bei Wettkämpfen

XI. Anti - Doping

1. Die sich aus den Richtlinien des DOSB zur Bekämpfung des Dopings ergebenden Pflichten treffen die Sportler/Innen, Trainer, Ärzte und alle sonstigen Betreuer des Sports.
2. Jede Art von Drogen oder chemische Substanzen, die nicht zur normalen Ernährung eines Kämpfers gehören, dürfen nicht eingenommen werden- sind verboten.
3. Jede Verletzung dieses Codes führt zur Disqualifikation oder Sperre.
4. Jeder Kickboxer, der eine medizinische Untersuchung oder Dopingtest verweigert, kann disqualifiziert oder gesperrt werden. Das gleiche gilt für Personen, die die Verweigerung unterstützen.
5. Der Gebrauch von Lokalanästhetika ist nach Absprache mit dem anwesenden Turnierarzt und dessen Einverständnis erlaubt. Die WAKO bezieht sich auf WADA Anti Doping-Regeln.

6. Doping ist nachgewiesen durch die Feststellung verbotener Substanzen in Urin oder Blut des Kämpfers, bei Verweigerung, Vereitelung oder sonstiger Manipulationen einer Dopingkontrolle innerhalb oder außerhalb des Wettkampfes.
7. Verboten sind alle auf der Liste der WADA/NADA aufgeführten Substanzen. Diese kann auf deren Seite im Internet eingesehen werden.
8. Der Verstoß gegen die Bestimmungen zieht die Disqualifikation des Kämpfers nach sich.
9. Bei einem Dopingverstoß wird der Kämpfer nach den Richtlinien der NADA bzw. der WADA bestraft. Dies betrifft auch Betreuer und Trainer.
10. Die Anerkennung darüber hinausgehender Sanktionen, die ein Zuständiger internationaler Verband aus demselben Anlass gegen die Athleten, Trainer und Betreuer verhängt, ist zulässig. Unberührt bleiben darüber hinaus Landesfachverbandsstrafen oder Vereinsstrafen, die der Landesfachverband/Verein, dessen unmittelbares Mitglied der Kämpfer, Trainer, Betreuer ist, im Rahmen seiner Verbands/Vereinsstrafgewalt gegen ihn aus demselben Anlass beschließt.
11. In Dopingsachen unterwirft sich die WAKO auf nationaler Ebene den Antidopingcodes der NADA e.V. und auf Internationaler Ebene denen der WADA. Dies betrifft auch Strafen und Sperren

Allgemeine Wettkampfregelein

§ 1 Wettkampfsprache

Als Wettkampfsprache dient die Landessprache. Bei internationalen Turnieren die englische Sprache.

§ 2 Ärztliche Untersuchung

1. Die Sport- und Wettkampftauglichkeit ist jährlich durch den Sportarzt zu überprüfen und erneut zu bestätigen. Die Jahresuntersuchung muss zum Jahresbeginn erfolgen und im Sportpass eingetragen oder diesem beigelegt sein. Sie gilt nur für das aktuelle Jahr in dem sie ausgestellt wurde

2. Ohne diese Untersuchung dürfen keine Wettkämpfe durchgeführt werden.

3. Die Ärztliche Untersuchung sollte nach der Vorlage „Leitfaden Ärztliche Untersuchung der WAKO Deutschland“ die im Anhang VII beigelegt ist durchgeführt werden. Dieser Leitfaden ist dem Untersuchenden Arzt auf dessen Wunsch vorzulegen.

§ 3 Ausrüstung für Wettkämpfe

Veranstalter von Wettkämpfen (Meisterschaften oder Cups) müssen für die notwendige Ausstattung für einen normalen Turnierablauf sorgen:

-elektronische Digitale oder mechanische Waagen (empfohlen werden zwei Waagen)

-Lautsprecher mit ausreichend Mikrofonen

-Ausrüstung für Reinigung (Boden)

-Uhren für alle offiziellen Tische. Diese müssen jederzeit für die Betreuer sichtbar sein.

-Wurfkissen für jedes Tatami (um Rundenende anzuzeigen) und Gongs für jeden Ring

-jede Kampffläche muss mit einer Nummer versehen sein

-jedes Tatami benötigt eine Anzeigetafel mit 2 großen schwarzen Zahlenfeldern (0-30) um die Ergebnisse anzuzeigen und 4 kleine rote Zahlenfelder (0-3 / 2 jeweils neben dem schwarzen Zahlenfeld) um Warnungen und Exits anzuzeigen

-die Regeln beziehen sich auf die Turnier-Checkliste

Der Bundesfachverband hat eine Turnier Checkliste erstellt, die den Ausrichter von Bundesturnieren auf Wunsch des Ausrichters ausgehändigt wird. Falls der Ausrichter von dieser Liste abweichen muss, liegt es in seiner Verantwortung mit dem Bundesfachverband und deren Organisationsausschuss Kontakt aufzunehmen um die beste Lösung zu finden.

Die Turnier Checkliste kann vom Organisationsausschuss oder vom Präsidium geändert werden.

§ 5 Richtlinien zum Turnierstart und den Gewichtsklassen

1. Haben sich in einer Gewichtsklasse zu Turnieren oder Meisterschaften nur 2 Kämpfer gemeldet, so muss ein Kampf stattfinden.
2. Beim Start von 3 Kämpfern erhält einer ein Freilos. Es besteht auf Landesebene die Möglichkeit in Gewichtsklassen mit nur drei Teilnehmern nach dem Modus jeder gegen jeden kämpfen zu lassen. Dies muss vorher angekündigt werden.
3. Ein Kämpfer darf bei der Deutschen Meisterschaft nur in einer Gewichtsklasse bzw. Altersklasse pro Disziplin gemeldet werden.
4. Der Kämpfer darf nur in der seinem Gewicht entsprechenden Klasse oder maximal eine Klasse höher starten, wenn in seiner Gewichtsklasse nur er gemeldet ist. Bei Einzel-, Nachwuchs- und Freundschaftskämpfen darf abweichend von den offiziellen Gewichtsklassen gekämpft werden. Der Gewichtsunterschied darf dann max. 3 kg betragen. Bei Internationalen Turnieren können auch Teamfights ausgetragen werden. Diese sind nach den Richtlinien „TEAMFIGHTS“ auszutragen
5. Es ist den Ländern sowie dem Bundesfachverband vorbehalten, Gewichts- und Altersklassen bei den Landes- und Bundesturnieren einzuschränken bzw. bei Liga oder Nachwuchsturnieren bei Bedarf abzuändern. Ebenso ist es möglich dem Sportler bei internationalen oder Turnieren auf Landesebene einen Start in zwei Gewichtsklassen (der eigenen und eine Klasse höher) und mehreren Disziplinen zu erlauben.
6. Jeder Sportler kann in mehreren Vereinen Mitglied sein. Er kann im gleichen Jahr jedoch nur für einen Verein an den Start gehen. Ebenso kann er im Jahr nur für ein Bundesland starten.

§ 6 Setzen

Die Kampfpaarungen eines Turniers werden durch Auslosung festgelegt und müssen von der Turnierleitung eingehalten werden. Vor der Auslosung können Favoriten vom Bundestrainer/Delegierten gesetzt werden. Reihenfolge der Kriterien:

-Wettkämpfer desselben Vereins oder Landesverbandes müssen soweit möglich getrennt werden. Die Ranglistenersten müssen getrennt werden (einer im oberen, einer im unteren Pool der Setzliste- die Wettkämpfer können erst im Finale aufeinandertreffen)

-wenn in einer Gewichtsklasse eine ungerade Anzahl Kämpfer ist, bekommt der Titelhalter (oder Favorit) ein Freilos für den ersten Kampf

-jede Poolliste muss 3x kopiert sein- für den Kampfrichterreferenten, für den offiziellen Tisch und für den Aushang- alle 3 Listen müssen identisch sein und Änderungen müssen auf allen 3 Listen mit Unterschrift der Turnierleitung versehen sein.

Die Ergebnislisten werden 1 Jahr archiviert.

§ 7 Gewichtskontrolle

1. Zum Wiegen dürfen nur geeichte (Eichstufe 2) digitale Waagen mit gültigem Eichsiegel verwendet werden. Diese sind vom ausrichtenden Landesverband zu stellen.

2. Wer das Gewicht für die gemeldete Klasse überschreitet bzw. nicht bis zum Schluss der offiziellen Wiegezeit bringt, wird vom Wettkampf ausgeschlossen

3. Eine Vorwiegezeit von mindestens 1 Stunde muss gegeben sein.

4. Wiegen können nur offizielle Vertreter, die von den Präsidien der Bundes- und Landesverbände eingesetzt wurden.

7.1 Wiegeabläufe

Der Vorsitzende des Präsidiums ernennt mit dem Ausrichter die Personen welche die Waage organisieren. Während des Wiegens ist ein Offizieller (Bundestrainer oder sonstige ernannte Person) des Bundesfachverbandes anwesend.

Es darf auch ein Verantwortlicher des Vereins, dessen Team gerade beim Wiegen ist, anwesend sein. Dieser darf jedoch in keinsten Weise eingreifen. Der Verantwortliche darf keinen körperlichen Kontakt mit den Kämpfern haben und sollte abseits der Waage stehen - mindestens 1 Meter

Jeder Kämpfer benötigt seinen eigenen WAKO Sportpass mit ärztlichem Attest (gültig nur wenn es in dem Jahr in dem das Turnier stattfindet ausgestellt wurde) und gültiger Jahressichtmarke, der bei der Waage vorgezeigt werden muss. Zusätzlich muss der offizielle Pass oder ein anderes amtliches Dokument mit Lichtbild greifbar sein.

Die Kämpfer jeder Gewichtsklasse werden am Tag vor Wettkampfbeginn oder an dem Tag des Wettkampfes gewogen. Bei einem Einzelkampf ist die normale Vorgehensweise das Wiegen ca. 24 h vor dem Kampf durchzuführen.

Wenn das Wiegen am selben Tag wie die Kämpfe stattfindet, beginnen die Kämpfe frühestens 1 Stunde nach dem Wiegen.

Die Zeitspanne kann vom Präsidium/Turnierleitung, nach Absprache mit dem medizinischen Ausschuss, der abklärt, dass dadurch kein Nachteil für einen Kämpfer der ersten Ausscheidungen entsteht, verkürzt werden.

Das Wiegen richtet sich nach dem Turnierablaufplan. Die angegebene Zeit muss in jedem Wettkampf als offiziell angesehen und respektiert werden. Es ist kein Wiegen außerhalb der offiziell ernannten Wiegezeit möglich, außer ein Wiegeteam wird in seiner Zeit nicht fertig. Alle Sportler müssen vor der Auslosung gewogen sein.

7.2 Offizielles Wiegen (Registrierungsperiode):

Wenn ein Kämpfer sein Gewicht überschreitet, bekommt er in der offiziellen Zeit mehrere Möglichkeiten sein Gewicht zu erreichen. Jedoch muss der Kämpfer warten bis der WAKO Offizielle entscheidet wann das 2. Wiegen stattfindet. Dieses Gewicht ist endgültig. Erreicht der Kämpfer dabei nicht sein Limit, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Direkte Disqualifikation- die Entscheidung des WAKO Offiziellen ist endgültig und unanfechtbar.
2. Eine Gewichtsklasse höher zu starten. In diesem Fall ist eine Umschreibe Gebühr in Höhe der doppelten Startgebühr dieses Tages für die Umschreibung zu entrichten. Die vorherige Startgebühr verfällt.

Ein Kämpfer darf nur in seiner beim Wiegen bestätigten Gewichtsklasse antreten. Das korrekte Gewicht der gemeldeten Klasse muss erreicht werden. Sollte ein Kämpfer zu schwer sein muss er sich entkleiden. Sollte das Gewicht nicht erreicht werden siehe Vorgehensweise oben.

Sollte ein Kämpfer mit zu viel Kleidung auf der Waage stehen und somit Zweifel entstehen, das der Kämpfer zu leicht ist muss er sich

ebenfalls entkleiden. Sollte er dann für die Gewichtsklasse zu leicht sein, wird ebenso vorgegangen wie bei zu schweren Gewicht.

Wenn sich ein Sportler entkleiden muss und damit ein Problem hat, sollte er, wenn er zum Wiegen erscheint, Badesachen unter der Sportkleidung tragen

Das Wiegen muss auf hartem Boden, nicht auf Teppich, erfolgen. Das Wiegen muss auf diskrete Art und Weise durchgeführt werden, die Bedürfnisse sowohl der männlichen als auch der weiblichen Teilnehmer müssen respektiert werden. Es sollten zwei verschiedene Räume für Männer und Frauen vorhanden sein. Jede vermutete oder bewusste Tat, die diese Regeln in Frage stellt oder bricht, wird bestraft, sowohl der betroffene Kämpfer als auch der verantwortliche Verband.

Es gibt keine Toleranz: der Kämpfer muss das Gewicht seiner Klasse entsprechend aufweisen.

§ 8 Schutzbestimmungen

1. Wenn ein Kämpfer ausgezählt ist, muss er vom Sanitätsdienst / Arzt untersucht werden. Dieser hat über weitere ärztliche Folgemaßnahmen zu entscheiden. Die ärztliche Betreuung hat den Zweck, Schädigungsfolgen abzuwenden und nicht die Kampfunfähigkeit nachzuweisen.
2. Alle Kämpfer, die nach Kopftreffern ausgezählt werden, unterliegen automatisch einer Schutzsperre, gleichgültig ob die Kampfunfähigkeit durch reguläre Treffer oder durch Regelwidrigkeiten entstanden ist.
3. Eine Schutzsperre erfolgt auch für einen Kämpfer nach einer Abbruchniederlage infolge sportlicher Überlegenheit des Gegners, sofern folgende Voraussetzungen gegeben sind:
 - a) Der ärztliche Untersuchungsbefund macht ein solche notwendig.
 - b) Wenn ein Kämpfer bei drei Turnieren hintereinander durch RSC unterliegt.
4. Die Zeitdauer der Schutzsperren wird wie folgt festgelegt:
 - a) Bei einem Kopf - K.o. oder 3 RSC - Niederlagen beträgt die Schutzsperre mindestens 4 Wochen.
 - b) Bei 2 Kopf – K.o.'s innerhalb von 3 Monaten erfolgt eine Schutzsperre von einem viertel Jahr.
 - c) Ein Kämpfer, der 3 aufeinanderfolgende Kopf – K.o.'s erlitten hat, erhält eine Schutzsperre von 1 Jahr.
 - d) Alle Schutzsperren beginnen mit dem Tag der Niederlage.

Besonderer Hinweis:

Erhält ein Kämpfer im Vorbereitungstraining einen Kopf – K.o., so gelten die gleichen Schutzbestimmungen wie beim Wettkampf. Es darf kein Kämpfer gemeldet werden, der im Training 4 Wochen vor dem Kampf einen Kopf – K.o. erlitten hat.

Jeder Trainer ist verpflichtet, seinen Kämpfer sofort einer ärztlichen Untersuchung zuzuführen.

5. Schutzsperrern müssen im Sportpass und im Wettkampfprotokoll vermerkt werden. Die Sperre ist sofort nach dem K.o. vom Hauptkampfrichter, der diesen Kampf geleitet hat, im Sportpass einzutragen und in der Wettkampfliste zu vermerken.

6. Der Kämpfer muss seine Sporttauglichkeit nach Ablauf der Schutzsperre durch ein erneutes ärztliches Attest wieder bestätigen.

7. Alle im Sportbereich tätigen Offiziellen sind verpflichtet, jene Kämpfer zu melden, die mit einer Schutzsperre belegt wurden oder wegen überstandener schwerer Krankheit oder Unfällen aller Art nicht geeignet erscheinen, an Wettkämpfen teilzunehmen.

8. Erhält der Kämpfer im Kampf ein schweres Faul, und zeigt danach seine Kampfbereitschaft, kann jedoch nach Auffassung des Hauptkampfrichters nicht sofort ohne Einschränkung weiterkämpfen, kann ihm der Hauptkampfrichter eine Pause bis zu einer Minute gewähren.

§ 9 Die Kampffläche / Der Ring

Alle Kämpfe im Point Fighting- und Leichtkontakt können auf dem Hallenboden, einer Mattenfläche oder einem Boxring ausgetragen werden. Vollkontaktkämpfe nur auf Mattenflächen oder im Ring. Es ist jedoch auf die aufgeführten Besonderheiten in den verschiedenen Disziplinen und Turnierformen zu achten. Diese sind wie folgt.

9.1. Pointfighting

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Point Fighting können auf Landesebene auf einer Wettkampffläche, die eine Größe von 6 x 6 oder 8 x 8 Metern im Quadrat haben muss, ausgetragen werden. Diese muss auf einem Hallenboden mittels sichtbarer Markierung aufgeklebt werden. Es sollten Bodenmatten verwendet werden.

2. Im Kampffeld ist eine Markierung der Ausgangspositionen für die Kämpfer im Abstand von 2 Metern anzubringen.

3. Bei den drei Bundesturnieren müssen Bodenmatten (Puzzlematten) verwendet werden.

4. Es darf auch im Ring gekämpft werden, der die Voraussetzungen im Vollkontakt erfüllen muss.

9.2 Leichtkontakt und Kick Light

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Leichtkontakt sind auf einer Mattenkampffläche die eine Größe von 6 x 6 oder 8 x 8 Metern im Quadrat haben muss oder in einem Boxring auszutragen, der den Wettkampfbestimmungen der anerkannten Boxverbände entspricht. Dazu zählen die drei Bundesturniere und die Landesmeisterschaften.

2. Regionalturniere im Leichtkontakt können auch auf Hallenböden ausgetragen werden.

9.3 Vollkontakt, Low Kick und K1

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Vollkontakt sind in einem Boxring auszutragen, der den Wettkampfbestimmungen der anerkannten Boxverbände entspricht.

-Boxring von intern. Standardgröße (4,90 bis 6,10) mit Bodenplane (keine Matten auf dem Ringboden)

2. Nachwuchsturniere im Vollkontakt können auch auf Matten ausgetragen werden. Die Mattenkampfflächen sollen eine Größe von 6 x 6 m im Quadrat aufweisen.

3. Der Ringboden muss vollständig mit einem elastischen Belag belegt und mit einer Zeltplane bedeckt sein. Der Ringboden muss mit Belag und Abdeckung mindestens 50 cm in jeder Richtung über die Seile hinausragen.

4. Der Ring muss mindestens 4 Ringseile (3 Ringseile im Falle höherer Gewalt), die straff gespannt, im Abstand von 40, 80 und 130 cm vom Ringboden entfernt und an den Eckflächen befestigt sind. In den Seilecken sind Schutzpolster erforderlich. Die Seile sind auf jeder Ringseite mit 2 Bändern gegen Verschiebung zu sichern.

5. Zum Ring gehören 2 Sitze, die auch schwenkbar an den Pfosten angebracht sein können.

6. Zur Ringausstattung gehören:

- 2 Eimer und Trinkgefäße
- in den neutralen Ecken muss eine Tasche oder ein Eimer für Abfall angebracht sein
- ein Gong (oder ähnliches)
- Stoppuhren
- OSS oder WAKO Wertungszettel

- Erste Hilfe Koffer und Einmalhandschuhe für Ringrichter, die bei allen Kämpfen benutzt werden müssen
- Papiertücher
- Einmalhandschuhe für Kämpfer (bei gemeinsamer Nutzung von Boxhandschuhen)
- ein Mikrofon, das an einen Verstärker angeschlossen ist

7. Sitze, Eimer und Trinkgefäße sind während des Kampfes aus dem Ring zu entfernen.

8. Der Kampfrichterreferent hat sich vor jeder Veranstaltung vom ordnungsgemäßen Zustand der gesamten Ringeinrichtung und der Wettkampfmatten zu überzeugen.

9. Am Ring bzw. der Kampffläche müssen ferner zur Verfügung stehen: Stühle für die Punktrichter, Tische und Stühle für das Kampfgericht wie Zeitnehmer, Protokollführer, Ringsprecher, Sanitätsteam, Arzt und Veranstaltungsleitung. Ebenfalls eine Uhr mit Unterbrechungsfunktion. Die Punktrichter sitzen voneinander getrennt, jeweils an den Seiten des Ringes. Die Entfernung der Punktrichter zum Publikum muss mindestens 3 m betragen.

§ 10 Offizielle im Allgemeinen

Offizielle bei WAKO Welt-, Kontinental-, Bundes- Landes- Regionalmeisterschaften und WAKO Weltcups sind:

- Vertreter des WAKO Präsidiums
- Kampfrichterreferent (Ringsport, Tatamisport)
- Turnierleitung / Computerbeauftragter
- Kampfflächenleiter

Hauptkampfrichter für Ringe und Tatami

- Kampfrichter
- Punktrichter
- Kickzähler
- Zeitnehmer
- Punktezähler
- Sprecher

-Arzt mit medizinischem Team

- Landes- bzw Bundestrainer auf Bundes- bzw. Landes- und Regionalveranstaltungen

Diese Offiziellen haben sich vollkommen neutral zu verhalten. Während der gesamten Meisterschaft repräsentieren sie die WAKO und zeigen ein unparteiisches, positives und ehrliches Verhalten sowie Fair Play allen gegenüber

§ 11 Betreuer

1. Jeder Kämpfer darf maximal **2** Betreuer in seiner Ecke haben. Er muss mindestens einen Betreuer, der für ihn verantwortlich ist, in seiner Ecke haben.

2. Der Kämpfer muss für seinen Betreuer selbst sorgen.

3. Nur die Betreuer (Coach und Second) dürfen an den Ring. Nur einer von beiden darf sich innerhalb der Ringseile befinden.

Es darf kein Rat, Hilfe oder Ermutigung erteilt werden (während der Runde).

Ein Betreuer kann im Namen eines Kämpfers einen Kampf aufgeben, oder – wenn der Kämpfer in großen Schwierigkeiten ist- den Schwamm oder das Handtuch in den Ring werfen, außer während des Anzählens. Während des Kampfes darf kein Betreuer auf dem Ring sein. Sie müssen vor jeder Runde Hocker, Eimer, Handtücher, etc. entfernen und während der Runde sitzen bleiben.

Jeder Betreuer oder Offizielle ist angehalten die sportliche Fairness zu wahren.

4. Betreuer müssen in Trainingsanzügen gekleidet sein und jeweils ein Handtuch und einen Schwamm besitzen. Sie achten auf die Kämpfer.

5. Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.

6. Betreuer werden bei unsportlichem Verhalten von der Kampffläche oder aus der Halle verwiesen. In diesem Fall hat ein anderer Betreuer des Kämpfers den Platz einzunehmen.

7. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Hauptkampfrichter kann als äußerste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.

8. Ist eine Ausfälligkeit von Seiten des Betreuers zu beobachten, so verbleibt es der Turnierleitung dem betreffenden Verein nach Rücksprache mit dem Kampfgericht eine Geldstrafe in Höhe von 100.-EURO aufzuerlegen, die zweckgebunden zur Kampfrichterausbildung eingesetzt werden muss. Bei Nicht-Begleichung der auferlegten Strafe wird ein Turnierstartverbot für die folgenden 5 Turniere auferlegt. Weiterführende Maßnahmen behält sich das Präsidium vor.

Kampfrichter / Kampfgericht

§ 1 Bekleidung der Kampfrichter

1. Alle Kampfrichter müssen folgendermaßen gekleidet sein: Saubere schwarze Hose, weißes Hemd, Turnschuhe/sportliche Halbschuhe und dunkle Fliege bzw. Krawatte. Bei Landesturnieren kann auf die Fliege / Krawatte verzichtet werden.
2. WAKO Punkt-/ Kampfrichter müssen an den Bundes- bzw. Landesturnieren teilnehmen damit ihre Lizenz verlängert wird. Die Lizenz muss alle zwei Jahre erneuert werden.
3. Die Kampfrichter dürfen in ihrer Funktion keine Gegenstände tragen, die bei den Kämpfern bei notwendigem Eingreifen zu Verletzungen führen können, wie z.B. Brillen (außer im Point Fighting), Uhren, Gürtel mit großen Schnallen und dergleichen.

§ 1.1 Handzeichen der Kampfrichter

Punktanzeige
Ermahnung
Offizielle Ermahnung
Verwarnung = Minuspunkt
Disqualifikation
Keine Wertung

§ 1.2 Wettkampfkommmandos

1.2.1 Point Fighting

shake hands: Handgeben zum Beginn eines Kampfes.
Kämpft/fight: kämpft, zu Beginn oder nach Unterbrechung des Kampfes.
Stopp: halt, der Kampf ist sofort zu unterbrechen und darf erst wieder nach der erneuten Aufforderung des Hauptkampfrichters weitergeführt werden.
-Zeit: der Hauptkampfrichter formt ein T mit seinen Händen um dem Zeitnehmer anzuzeigen die Zeit anzuhalten bis er wieder das Kommando „kämpft“ gibt.

1.2.2 Leicht- und Vollkontakt, Low Kick, K1 und Kick Light

wie unter 1.1 jedoch zusätzlich

break: trennen, zum erforderlichen Lösen bei Umklammerung.
Die Kämpfer müssen sich ohne weitere Schläge oder Trit-

te auszuführen mit einem Schritt nach hinten voneinander lösen und können danach ohne erneute Aufforderung den Kampf fortsetzen.

§ 1.3 Zeitstopp

Die Zeit wird in allen Disziplinen nur gestoppt, wenn der Hauptkampfrichter das Zeitzeichen zum Kontrolltisch gibt. Die Zeit wird während der Punkte- und Ermahnungsvergabe nicht gestoppt, außer der Hauptkampfrichter hält dies für nötig. Der Hauptkampfrichter muss die Zeit zur Vergabe von Verwarnungen anhalten.

Der Hauptkampfrichter ist der einzige, der die Zeit anhalten kann.

Ein Kämpfer kann einen Zeitstopp erbeten um seine Ausrüstung zu richten oder eine Verletzung zu untersuchen.

Der Hauptkampfrichter muss die Zeit nicht anhalten, wenn er das Gefühl hat, dass dies zum Nachteil des anderen Kämpfers wäre. Zeitstopps müssen auf ein Minimum beschränkt sein.

Wenn ein Hauptkampfrichter das Gefühl hat ein Kämpfer nutzt Zeitstopps um sich zu erholen oder den Gegner am punkten zu hindern, erhält dieser eine Verwarnung, und der Kämpfer kann- im Falle der Diskussion mit den Kampfrichtern- wegen Kampfverzögerung oder Passivität disqualifiziert werden.

1.3.1 Gründe für das Zeitstopp Zeichen

-Verletzung

-Besprechung der Kampfrichter untereinander

-Besprechung des Hauptkampfrichters mit Kämpfer/ Betreuer

-um für Sicherheit und Fair Play zu sorgen

Hauptkampfrichter, die den Kampf nicht zügig und kompetent leiten können, können vom zuständigen Kampfrichterreferenten ausgewechselt werden.

§ 1.4 Exit- Regeln (nur im Point Fighting, Leichtkontakt und Kick Light):

1.Exit offizielle Ermahnung

2.Exit offizielle Verwarnung= .1Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer)

- | | |
|--------|--|
| 3.Exit | offizielle Verwarnung= .1Minuspunkt(durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer) |
| 4.Exit | Disqualifikation(durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer) |

§ 1.5 Regelverletzungen (außer Exit):

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1.Regelverletzung | verbale Ermahnung |
| 1. offizielle Regelverletzung | offizielle Ermahnung |
| 2. offizielle Regelverletzung | offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer) |
| 3.offizielle Regelverletzung | offizielle Verwarnung= 1 Minuspunkt (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer) |
| 4. offizielle Regelverletzung | Disqualifikation (durch Handzeichen deutlich erkennbar für Kämpfer und Betreuer) |

§ 1.6 Verlassen der Kampffläche:

Wenn ein Kämpfer die Kampffläche verlässt ohne geschoben, gekickt oder hinaus gedrückt worden zu sein, wird der Exit als freiwillig angesehen und hat eine Ermahnung durch den Hauptkampfrichter zur Folge. Beim 2. Exit erhält der Kämpfer den 1. Minuspunkt, beim 3. Exit den 2. Minuspunkt und beim 4. Exit soll er disqualifiziert werden.

Exit bedeutet:

Verlassen der Kampffläche auch mit nur einem Fuß. Der komplette Fuß muss außerhalb der Fläche sein. Auf der Linie wird nicht als außerhalb betrachtet.

Hier muss differenziert werden, ob der Kämpfer sich dem Kampf entzieht oder ob er sich im Verlauf einer Kampfhandlung (z.B. Seitschritt) kurzfristig außerhalb der Kampffläche befindet.

Exit wird durch Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter entschieden.

Verwarnungen für Exit werden getrennt von denen für andere Regelverletzungen gezählt. Alle Exits werden dem Kämpfer und dem offiziellen Tisch angezeigt.

§ 2 Das Kampfgericht

1. Das Kampfgericht besteht aus:

- a) Kampfrichterreferent
- b) Kampfflächenleiter
- c) Hauptkampfrichter / Ringrichter in der Mitte der Kampffläche / des Ringes
- d) zwei Seitenkampfrichtern im Point Fighting
- e) drei Seitenkampfrichtern im Leicht- und Vollkontakt, Low Kick , K1 und Kick Light

Das erweiterte Kampfgericht besteht aus:

- f) Turnierleitung
- g) Kickzähler
- h) Hallen- Ringsprecher
- i) Zeitnehmer
- j) Punktezähler
- k) Listenführer
- l) Ringarzt bzw. das Sanitätsteam

§ 2.1 Der Kampfrichterreferent

Bei Landes und Bundeturnieren ist der für das Land/Bund zuständige Kampfrichterreferent für die Kampfrichter verantwortlich. Der Kampfrichterreferent ernannt bei Landesmeisterschaften oder Cups Kampfflächenleiter aus den Reihen der erfahrenen Kampfrichter, die mit ihren Nationalteams / Vereinen angereist sind. Bei Bundeturnieren werden die Kampfrichter vom Kampfrichterreferenten eingeladen.

Sollte der Kampfrichterreferent nicht anwesend sein, muss er rechtzeitig einen Stellvertreter benennen

2.1.a Aufgaben des Kampfrichterreferenten

1. Der Kampfrichterreferent führt die Aufsicht an allen Wettkampfflächen und am Ring. Er teilt den Kampfflächenleiter und die Kampf- und Punktrichter ein, überwacht soweit möglich das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen.

2. Er überprüft mit dem Ausrichter die Tatamis/ Ringe, die Tischausrüstung, die Bekleidung der Kampf-/ Punktrichter und gibt die Erlaubnis zum Beginn der Wettkämpfe.

3. Er verteilt die Poollisten und sorgt dafür dass diese der Turnierleitung nach Ende der Kämpfe zurück gegeben werden. Er ist für die Poollisten zusammen mit der Turnierleitung verantwortlich. Er ist der oberste Kampfrichter bei Protesten. Seine Entscheidungen sind bindend.

4. Er gibt notfalls Entscheidungshilfe. Ihm unterstehen ebenfalls Zeitnehmer und Listenführer. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten, auch von Seiten der Kampfrichter, Kämpfer und deren Betreuer.
5. Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf im Bezug auf die Kampfrichter.
6. Der Kampfrichterreferent hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten und kann Kampfrichter die den Anforderungen nicht entsprechen vom Turnier ausschließen.
7. Der Kampfrichterreferent hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf ausschließen, d.h. der Kämpfer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.

§ 2.2 Der Kampfflächenleiter

Ihre Hauptverantwortung liegt darin die Kampf- und Punktrichter passend zu den Landesverbänden und Vereinen der Kämpfer einzuteilen und jeden Kampf zu beobachten um Kampf- und Punktrichter im Falle von Fehlern zu belehren und Proteste abhandeln zu können. Sie können sich in der Aufgabenverteilung abwechseln.

Sie

- können Kämpfe unterbrechen um Proteste abzuhandeln
- können bei Regelverstößen den Kampf unterbrechen
- sollen sich als Schiedsrichter für die Ringflächen betrachten
- können Kampf- und Punktrichter auswechseln/ entfernen, die keine akzeptable Leistung erbringen
- können einen Assistenten ernennen um ein Mitglied zu ersetzen (falls notwendig)

2.2a Aufgaben des Kampfflächenleiters

1. Die Tischbesetzungen sind vom Kampfflächenleiter vor Beginn der Kämpfe in ihre Aufgaben einzuweisen.
2. Die Kampfflächenleiter – der vom Kampfrichterreferenten für dieses Turnier benannt wurden sind verantwortlich für den normalen Ablauf auf ihrer Kampffläche.
3. Sie setzen Kampf- und Punktrichter für jede Kampfpaarung unter Berücksichtigung ihrer Fähigkeiten und unter Wahrung der Neutralität ein.

4. Sie sind für die korrekte Erstellung der Poollisten zuständig, unterzeichnen diese und übergeben sie der Turnierleitung.
5. Im Falle eines Protests treffen sie die Erstentscheidung. Falls der Protestierende mit dieser Entscheidung nicht zufrieden ist, erklären Kampfflächenleiter und Kampfrichterreferent alle Protestdetails dem Präsidium.
6. Sie beaufsichtigen Kampf- und Punktrichter und können Entscheidungen nur im Falle eines technischen Fehlers ändern.
7. Bei den Musikformen gibt der Hauptkampfrichter für den Kämpfer das Zeichen zum Beginn und koordiniert die Arbeit der Punktrichter.

§ 2.3 Der Hauptkampfrichter/ Ringrichter

Der Hauptkampfrichter/Ringrichter ist absoluter Souverän auf der Kampffläche/im Ring, der fair und gerecht, jedoch mit Verständnis für nicht absichtliche Verstöße die gültigen Regeln interpretieren muss. Er muss dies durch eindeutiges, klares Verhalten mit deutlicher Sprache und Gestik zum Ausdruck bringen. Er ist für den Kampfverlauf und die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

2.3a Der Hauptkampfrichter / Ringrichter hat das Recht:

-einen Kampf zu jeder Zeit wegen Einseitigkeit zu Gunsten der Gesundheit und Sicherheit abbrechen

-einen Kampf zu jeder Zeit abbrechen, wenn ein Kämpfer regelwidrige Treffer nehmen muss, verletzt ist, oder wenn er ihn für unfähig den Kampf weiterzuführen erachtet

-einen Kampf jederzeit abbrechen, wenn sich der/ die Sportler unsportlich verhalten. In diesem Fall kann er einen oder beide Sportler disqualifizieren

-einen Kämpfer zu warnen oder den Kampf zu unterbrechen um eine Ermahnung oder Verwarnung (=Minuspunkt) wegen eines Regelverstos zu vergeben. In diesem und folgenden Fällen Fall gibt der Hauptkampfrichter das **Zeitzeichen**:

-bei Vergabe einer Verwarnung (Gegner muss sich auf seiner Ausgangsposition befinden)

-wenn ein Kämpfer durch Heben der rechten Hand darum bittet (Gegner muss sofort in die neutrale Ecke)

-wenn der Kampfrichter es für nötig hält die Ausrüstung eines Kämpfers richten zu lassen

- wenn der Kampfrichter eine Verletzung feststellt (Behandlungszeit durch den Arzt max. 1 Minute)
- einen Betreuer zu disqualifizieren, der die Regeln verletzt oder dessen Kämpfer, falls der Betreuer sich den Anordnungen widersetzt
- einen Kämpfer zu disqualifizieren (mit oder ohne vorherige Verwarnung), der ein Vergehen begangen hat
- im Falle eines K.O.s beim Zählen innezuhalten, wenn der andere Kämpfer absichtlich nicht in die neutrale Ecke geht
- die Regeln auszulegen, solange sie für den Kampf anwendbar und vereinbar sind

Wenn ein Kickboxer gegen Regeln verstößt, was nicht notwendigerweise zur Disqualifikation führen muss, muss der Ringrichter den Kampf unterbrechen und den Kämpfer verwarnen (Foul). Vor der Verwarnung (= Minuspunkt) muss der Ringrichter den Kampf stoppen. Die Verwarnung muss klar und deutlich sein, so dass der Kämpfer den Grund dafür versteht.

Der Ringrichter muss mittels Handzeichen jedem Punktrichter die Verwarnung anzeigen und deutlich machen, welcher Kämpfer gemeint ist. Danach gibt er den Kampf wieder frei. Wenn ein Kämpfer 3 offizielle Verwarnungen innerhalb eines Kampfes erhält, ist er disqualifiziert.

Ein Ringrichter kann auch Ermahnungen erteilen. Dafür muss er den Kampf nicht unterbrechen- der Kämpfer wird verbal während des Kampfes auf den Regelverstoß hingewiesen

2.3b Aufgaben des Hauptkampfrichters / Ringrichters

1. Er hat sich vor Kampfbeginn zu überzeugen, dass die Seitenkampfrichter und die Zeitnehmer auf ihren Plätzen bereit sind.
2. Er hat sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäß mit sauberer Kleidung und der kompletten von der WAKO Deutschland e.V. zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind.
3. Er hat zu kontrollieren, dass die Kämpfer keinen Schmuck tragen (außer im Point Fighting).
4. Der Hauptkampfrichter hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen (bis auf zwei Betreuer) oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf ausschließen, d.h. der Kämpfer

fer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.

5. Der Hauptkampfrichter muss den Kampf mit der Aufforderung zum „shake Hands“ an beide Kämpfer eröffnen. Jeder weitere Handgruß während des Kampfes ist wegen der hiermit verbundenen Gefahr verboten.

6. Seine Kommandos lauten allgemein „kämpft und stop“. Im Leicht- und Vollkontakt, K1, Low Kick und Kick Light zusätzlich „break“. Im Falle, dass die Kämpfenden die Trennkommandos nicht gehört haben und nicht sofort beachten, muss der Hauptkampfrichter dazwischen gehen und jede weitere Kampfhandlung unterbinden oder die Kämpfer mit einem Klaps auf die Schulter ermahnen, seine Kommandos zu respektieren.

7. Wenn ein Hauptkampfrichter / Ringrichter (nach Mehrheitsbeschluss mit den 3 Punktrichtern) einen Kämpfer disqualifiziert oder den Kampf abbricht, muss er erst dem Kampfflächenleiter anzeigen wer disqualifiziert wurde und / oder die Gründe für den Kampfabbruch erläutern. Danach wird das Urteil offiziell verkündet.

8. Um einen engen Kampf nicht zu stören, sollte der Ringrichter nicht im Weg stehen oder zu früh eingreifen. Er muss den Kämpfern durch bestimmte Zeichen / Gestik Regelverletzungen anzeigen.

9. Der Hauptkampfrichter ist verantwortlich, dass der Kampf nur dann geführt oder weitergeführt wird, wenn die Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim geringsten Verdacht oder Anhaltspunkt einer verminderten Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung muss der Kampf entweder unterbrochen oder mit dem Anzählen begonnen werden. Hierzu zählt auch Konditionsschwäche. Um die Kampffähigkeit eines Kämpfers zu prüfen ist dieser anzuzählen (dies gilt für alle Disziplinen).

10. Im Falle des Anzählens muss der andere Kämpfer sofort in die neutrale Ecke geschickt werden. Erst wenn dieser sich dort befindet wird mit dem Anzählen fortgefahren.

11. Im Falle einer Verletzung siehe **§ 10 Punkt 9.4. a bis h der Wettkampffregeln.**

12. Ist die Verletzung durch einen Regelverstoß verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren. Ebenso bei offensichtlichem zu hartem Kontakt zum Kopf beim Point Fighting, Leichtkontakt und Kick Light.

- 13.** Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der unverletzte Kämpfer zum Sieger zu erklären.
- 14.** Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst/Arzt an die Kampffläche oder den Ring zu holen um die Schwere festzustellen.
- 15.** Das An- und Auszählen geschieht im Sekunden-Rhythmus von eins bis zehn. Die Zahl 10 bedeutet das Aus, d.h. der Kampf ist damit beendet. Während des Anzählens kann der Betreuer den Kampf **nicht** durch Werfen des Handtuches aufgeben. Dies ist erst möglich, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf wieder freigibt.
- 16.** Wird der Kämpfer angezählt muss er bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft anzeigen, ansonsten wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.
- 17.** Kommt während des Anzählens der Runden- oder Schlussgong, so ist in jedem Fall über die Kampfzeit hinaus weiter zu zählen, um die Schwere eines Niederschlags oder der Schlägeinwirkung festzustellen.
- 18.** Leicht- und Vollkontakt, K1, Low Kick und Kick Light -Kämpfe soll der Hauptkampfrichter nur unterbrechen bei Knockout, bei Regelverstößen, zu hartem Kontakt (nur im Leichtkontakt und Kick Light), bei Verletzungen, oder wenn ein Kämpfer am Boden ist, die Kampffläche verlassen wird, in den Ringseilen verwickelt ist, wenn die Sicherheitsausrüstung nicht in Ordnung ist, oder wenn ein Kämpfer, der Coach oder der Ringarzt den Kampf beenden will.
- 19.** Der Hauptkampfrichter muss sich im Leichtkontakt, Kick Light und den Ringsportdisziplinen ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen Nachdruck zu verleihen.
- 20.** Der Hauptkampfrichter muss im Point Fighting seine Wertung ebenfalls wie die Seitenkampfrichter mit anzeigen. Er muss die Punktwertung deutlich zum Ausdruck bringen und darauf achten, dass die Punkte am Kampfrichtertisch registriert wurden.
- 21.** Der Hauptkampfrichter muss darauf achten, dass der Kampf rechtzeitig abgebrochen wird. Er muss darauf achten, dass nach einem Stopkommando, beim Ende des Kampfes, bei Verlassen der Kampffläche oder Verwicklung in den Seilen jede Kampfhandlung sofort gestoppt wird. Damit können unvorhergesehene Treffer oder unzulässige Niederschläge und evtl. Verletzungen verhindert werden, die sonst evtl. mit Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet werden müssten, denn jeder Kämpfer kann davon ausgehen, dass nach einer Unterbre-

chung der Kampf auch tatsächlich ruht. Er muss darauf achten, dass beim Kommando „break“ beide Kämpfer einen Schritt nach hinten treten ohne dabei eine Kampfhandlung auszuführen.

22. Der Hauptkampfrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie ermahnen. Bei groben Verstößen muss er warnen und dabei zu erkennen geben, dass weitere Unsportlichkeiten in der Folge geahndet werden. Bei einer Ermahnung soll er gleichzeitig mit den Fingern die 1., 2. Ermahnung deutlich machen. Ein 3. Regelverstoß ist gleichzeitig ein Minuspunkt. Bei grob unsportlichen Verhalten oder groben Regelverstößen kann er auch sofort einen Minuspunkt aussprechen

23. Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstoßes, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Für jede Regelverletzung, die durch einen Betreuer begangen wird, erhält dessen Kämpfer eine Verwarnung.

Schwere und ernste Regelverstöße werden mit der sofortigen Gabe eines Minuspunktes oder der Disqualifikation geahndet. Für den Fall, dass ein Hauptkampfrichter es für nötig hält eine Disqualifikation auszusprechen, soll er sich vorher mit seinen Seitenkampfrichtern und dem Kampfflächenleiter besprechen, um sicherzustellen, dass alles regelkonform abläuft.

24. Ein Kämpfer kann nicht gleichzeitig eine Verwarnung und einen Punkt erhalten.

25. Minuspunkte sollten in der Regel nur nach vorangehenden Ermahnungen ausgesprochen werden. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.

Beispiel: Verbale Ermahnung, offizielle Ermahnung, 1. Minuspunkt, 2. Minuspunkt, Disqualifikation

26. Ein Minuspunkt muss deutlich mit erhobenem Finger und einer folgenden Halbkreisbewegung nach unten direkt vor dem Kämpfer klar zum Ausdruck gebracht und ebenfalls auch jedem Punktrichter angezeigt werden. Außerdem ist im Point Fighting darauf zu achten, dass dieser am Kampfrichtertisch auch in der Bewertung berücksichtigt wird.

27. Beim erstmaligen absichtlichen Verlassen der Kampffläche ist sofort eine Ermahnung auszusprechen. Danach ist wie folgt zu verfahren: Ermahnung - Minuspunkt (1. Verwarnung) - Minuspunkt (2. Verwarnung) - Disqualifikation. Die Ermahnungen für das Verlassen der Kampffläche sind gesondert von den anderen Ermahnungen zu werten, jedoch nicht die Minuspunkte.

28. Wird ein Kämpfer durch eine Kampfhandlung aus dem Ring gekickt/gestoßen, so muss der Hauptkampfrichter mit dem Anzählen beginnen. Kommt der betreffende Kämpfer nicht sofort wieder in den Ring und signalisiert bei 8 mit erhobenen Händen und lockerer Bewegung seine Kampfbereitschaft, so wird mit der Zahl 10 der Kampf beendet.

29. Erleidet ein Kämpfer beim Fall durch die Ringseile eine Verletzung, so soll der Hauptkampfrichter entsprechend **§ 9 Punkt 9.4. a bis h der Wettkampfregelein** verfahren.

30. Der Hauptkampfrichter sammelt im Leicht- und Vollkontakt, K1, Low Kick und Kick Light die Wertungszettel der Punktrichter nach dem Ende des Kampfes ein und soll sich von deren Auffassung über die Kampfbeurteilung ein Bild machen. Er soll auch feststellen, ob die von ihm ausgesprochenen Minuspunkte in der Beurteilung berücksichtigt wurden. Stellt er fest, dass Punktrichter den notwendigen Anforderungen einer gerechten Beurteilung nicht genügen, so muss er dem Kampfrichterreferent Mitteilung machen.

31. Falls Fehler beim Ausfüllen der Punktezzettel festgestellt werden, darf nur der zuständige Punktrichter Änderungen vornehmen.

32. Der Hauptkampfrichter übergibt die Wertungsprotokolle nach seiner Einsicht dem Kampfgericht, das die Ergebnisse überprüft und den Sieger ausruft.

33. Zur Siegereverkündung ruft der Hauptkampfrichter beide Kämpfer in die Mitte, erfasst die ihm zugewandten Arme und hebt den Arm des Siegers Richtung Publikum in die Höhe. Danach veranlasst er die Kämpfer, sich sportlich zu verabschieden.

§ 2.4 Die Seitenkampfrichter

2.4a Im Point Fighting

1. Jeder Kampf im Point Fighting wird geleitet von einem Hauptkampfrichter und zwei assistierenden Seitenkampfrichtern. Die zwei assistierenden Seitenkampfrichter müssen sich auf der Kampffläche so mit den Kämpfern bewegen, dass sie das Kampfgeschehen deutlich überblicken.

2. Sie haben sich zu überzeugen, dass die Kämpfer ordnungsgemäß mit sauberer Kleidung und der kompletten von der WAKO Deutschland e.V. zugelassenen Schutzausrüstung ausgerüstet sind.

3. Sie haben zu kontrollieren, dass die Kämpfer keinen Schmuck tragen.
4. Bei Erkennen eines Treffers ist dieser sofort anzuzeigen und der Kampf durch den Hauptkampfrichter mit dem Kommando „Stopp“ zu unterbrechen. Entweder hat der Hauptkampfrichter Treffer selbst erkannt oder einer der Seitenkampfrichter, der eine Wertung signalisiert.
5. Es sind jedoch zwei Kampfrichter nötig, die beide die gleiche Technik gesehen haben müssen, um eine Wertung zu vergeben. Treffer werden anerkannt bei Stimmenmehrheit der Kampfrichter. Bei Bewertung der Technik wird diese durch den Hauptkampfrichter bekannt gegeben. Gleichzeitige Treffer müssen für beide Kämpfer anerkannt und nach den ausgeführten Techniken bewertet werden.
6. Sieht ein Kampfrichter einen Punkt, der andere jedoch zwei, so ist der Kampf zu unterbrechen. Der Hauptkampfrichter hat die Seitenkampfrichter nach deren Wertung zu befragen. Haben beide die gleiche Technik gesehen – einer jedoch zum Kopf und der andere zum Körper – wird die niedrigere Wertung gegeben. Ebenso verhält es sich z. B. bei einem Sprungkick.

**Beispiel: KR 1: keine Wertung
 KR 2: 1 Punkt (Körpertreffer)
 KR 3: 2 Punkte (Kopftreffer)**

Es ist folgende Entscheidung zu treffen: Die niedrigere Wertung löst die Mehrheitsentscheidung ab und der Kämpfer erhält die geringere Punktwertung.

7. Die Treffer sind auch vom Hauptkampfrichter anzuzeigen. Sollte nur ein Seitenrichter einen Treffer anzeigen und der Hauptkampfrichter nicht, kann er keine Wertung geben.
8. Der Hauptkampfrichter und die Seitenkampfrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Treffer der Kämpfer bewerten. Treffer sind sofort und deutlich von allen anzuzeigen.
9. Der Kampf soll nur gestoppt werden bei erkennbaren Treffern zur evtl. Bewertung bzw. beim Clinch oder bei Regelverstößen.
10. Den Seitenkampfrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.

2.4b Im Leicht- und Vollkontakt, K1, Low Kick und Kick Light

1. Ein Kampf soll durch drei Punktrichter bewertet werden. Diese sitzen um den Ring/die Kampffläche bzw. am Kampfrichtertisch.

2. Die Punktrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen.

3. Der Punktrichter benutzt entweder das elektronische Punktesystem(OSS) oder das manuelle System (Punktezettel des Verbandes)

3.1 OSS: Das elektronische System soll in allen Ringsportdisziplinen sowie im Leichtkontakt und Kick Light verwendet werden. Das System wird vom Zeitnehmer bedient. Alle 3 Punktrichter benutzen eine Computermaus mit 2 Knöpfen für die 2 Ecken. Ein Bildschirm zeigt den Punktestatus der beiden Kämpfer aller 3 Punktrichter zu jeder Zeit an. Der Bildschirm ist für das Publikum und die Betreuer sichtbar (Fernsehbildschirm oder Leinwand). Ermahnungen, Minuspunkte und Zeit werden auch angezeigt. Diese müssen vom Zeitnehmer nach Aufforderung des Ringrichters/Hauptkampfrichters in den Computer eingegeben werden. Dieser zieht die Minuspunkte automatisch vom Ergebnis ab. Der Kampf und seine Daten werden als PDF-File im Computer gesichert.

3.2 Punktezettel: Wenn manuell gewertet wird sind Clickers verpflichtend. Es ist wichtig im Vorfeld eines Turniers zu klären wer die Clickers zu Verfügung stellt (WAKO, Ausrichter, Kampfrichter)

4. Die Ergebnisse ihrer Bewertung sind nach jeder Runde einzutragen. Verwarnungen (Minuspunkte), Anzahlen im Stand und nach Niederschlägen sind zu notieren. Während der Runde kann der Punktrichter keine Regelverstöße ahnden. Er kann den Ringrichter darauf aufmerksam machen. Wenn der Ringrichter eine offizielle Ermahnung erteilt, muss dies vom Punktrichter notiert werden indem er „W“ in die Foul-Spalte einträgt. Wenn 1 Minuspunkt vergeben wird, wird ein „-1“ in der entsprechenden Spalte notiert. Für einen Minuspunkt werden am Rundenende von den erzielten Trefferpunkten 3 Trefferpunkte abgezogen.

5. Das Gesamtergebnis der Runden ist zu addieren.

6. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.

7. Jede Runde muss mit mechanischen Zählern einzeln bewertet werden. Am Ende jeder Runde werden die Trefferpunkte in den Punktezettel eingetragen.

Am Ende des Kampfes werden die Trefferpunkte addiert. Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat.

8. Kriterien für Ermahnungen und Minuspunkte, welche nur dem Hauptkampfrichter vorbehalten sind:

- a) zu harter Kontakt (nur im Leichtkontakt und Kick Light)
- b) unsauberer Kampfstil / unsaubere Techniken
- c) ständiges Klammern
- d) ständiges und wiederholtes Abducken
- e) zu wenig Fuß- oder Handtechniken
- f) unerlaubte Techniken
- g) grobe Unsportlichkeit
- h) Mattenflucht

9. Erhält ein Kämpfer einen Minuspunkt, so haben die Kampfrichter auf ihren Punktezetteln 3 Trefferpunkte abzuziehen.

10. Jeder Nahkampf ist ohne Berücksichtigung von Einzeltreffern nach seinem Gesamteindruck zu bewerten, falls Einzeltreffer nicht mehr erkennbar sind. Um den besseren Nahkämpfer nicht zu benachteiligen, soll der Ringrichter einen sich entwickelnden Nahkampf nicht behindern oder vorzeitig unterbinden.

11. Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat.

Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkten mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/ Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger indem sie ihm -auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt geben.

Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen

- aktiver
- mehr Kicks
- bessere Verteidigung
- besserer Stil und Technik

12. Ein unentschieden ist nur zulässig bei Einzel-, Freundschafts- und Mannschaftskämpfen.

13. Den Punktrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.

14. Die Entscheidungen der einzelnen Punktrichter können öffentlich bekannt gegeben werden.

15. Die Wertungen der Punktrichter dürfen nur von den zuständigen Verbandsorganen eingesehen werden.

§ 2.5 Der Kickzähler

Der Kickzähler ist ein Kampfrichter, der in der neutralen Ecke sitzt. Die Betreuer müssen ihn sehen können. Es ist verpflichtend Kickzähler auf allen WAKO Welt- und Kontinentalmeisterschaften zu haben. Es ist auch empfohlen diese in anderen WAKO Turnieren wie Weltcup oder offenen Turnieren einzusetzen. Der Kickzähler berichtet dem Ringrichter nach jeder Runde über die Anzahl der fehlenden Kicks.

Die Aufgabe des Kickzählers ist es sich zu vergewissern, dass die Kämpfer in jeder Runde ausreichend kicken (6x). Auf allen WAKO Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist es verpflichtend dafür Anzeigetafeln mit roten und blauen Ziffern zu verwenden. Auf anderen Turnieren können auch Clickers verwendet werden, aber auch dort sind Tafeln empfohlen.

Die Anzahl der Kicks kann beim OSS auch auf der Anzeige angezeigt werden, wenn das Programm dafür geeignet ist.

§ 3 Die Turnierleitung

-befasst sich mit dem offiziellen Wiegen, Auslosung, Anordnung der Kampfflächen in der Sporthalle

-ist für den Turnierablauf verantwortlich

-entscheidet mit den Kampfrichtern und Präsidium bei Protesten

-erstellt einen Zeitplan der jedoch jederzeit geändert werden kann

Der Turnierleiter ist für die Sammlung der gesamten Registrierungsdaten verantwortlich und gibt diese in den Computer ein um Poollisten vorzubereiten.

Zusammen mit dem Turnierausschuss erstellt er die Poollisten und verteilt sie an die offiziellen Tische.

Er sammelt vollständige Listen wieder ein und überträgt die Ergebnisse in den Computer.

Er stellt die Ergebnisse online und versendet diese auf Wunsch an die Vereine/Bundesländer.

§ 4 Der Hallen und Ringsprecher

Er ruft die Kämpfer auf- zuerst nennt er den Kämpfer in der roten Ecke, danach den in der blauen Ecke.

Bei Galakämpfen ist der Heimkämpfer in der roten Ecke. Daher wird dort erst der Gastkämpfer in die blaue Ecke gerufen und danach der Heimkämpfer in die rote Ecke.

Auf Meisterschaften und Cups ruft der Sprecher die Kämpfer für die nächste Kampfpaarung und zur Vorbereitung für den Kampf danach auf. Bei Nichterscheinen eines Kämpfers nach 3maligem Aufruf gibt er dem Zeitnehmer das Zeichen zum Start der Uhr.

Wenn der Kämpfer innerhalb von 2 min. nicht anwesend ist, gibt der Sprecher dem Kampfrichter ein Zeichen den Sieger durch Nichtantreten des Gegners (w.o.) zu erklären.

Bei den Musikformen liest er laut jede Wertungsnote der Punktrichter vor. Zeitnehmer werden vom Hauptkampfrichter oder Ausrichter eingesetzt.

§ 5 Der Zeitnehmer

1. Der Zeitnehmer hat die vorgesehene Kampfdauer zu kontrollieren. Er stoppt die Zeit eines Kampfes wie vom Ringrichter angezeigt.
2. Zum Ablauf der Kampfzeit soll er den Gong schlagen, ein Zeitzeichen auf die Kampffläche werfen oder den Kampf mit dem Ruf „Zeit“ beenden.
3. Bei mehreren Runden hat er darauf zu achten, dass die Pausenzeit von 1 Minute genau eingehalten wird. Er muss 10 Sekunden vor dem Ende der Pause dem Hauptkampfrichter durch das Kommando „seconds out“/ „ Ring frei“ ein Zeichen geben.
4. Die Stoppuhr darf erst bei der Vorstellung des nächsten Kampfes zurückgestellt werden.
5. Er beobachtet Extra-Zeit mit einer Uhr oder Stoppuhr
6. Wenn, am Rundenende, ein Kämpfer am Boden ist, und der Ringrichter diesen anzählt, muss der Gong trotzdem nach 2 min. ertönen, auch wenn der Ringrichter noch zu Ende zählen muss
7. Der Zeitnehmer muss in seiner Tätigkeit vom Hauptkampfrichter unterwiesen werden.
8. Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein.

9. Die Zeit muss jederzeit für die Betreuer sichtbar sein

10. Wenn es unklar ist ob ein Treffer oder eine Regelverletzung vor oder nach dem Zeitzeichen passierte, entscheidet die Mehrheit der Kampfrichter.

§ 6 Der Punktezähler

Der Punktezähler notiert alle Punkte, Verwarnungen und Strafen, die der Hauptkampfrichter gibt und soll diesen über einen 10-Punkte-Vorsprung informieren (im Point Fighting).

Der Punktezähler muss den Hauptkampfrichter informieren, wenn sich die Ermahnungen zu einem Minuspunkt addieren, oder die Minuspunkte zur automatischen Disqualifikation.

§ 7 Der Listenführer

1. Bei Wettkämpfen dürfen nur die vom Verband vorgeschriebenen Listen verwendet werden.

2. Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Sport vertraut sein.

3. Er hat die Listen sauber und ordentlich zu führen. Alle Eintragungen müssen deutlich lesbar in Druckschrift vorgenommen werden.

4. Er hat die Kampfergebnisse in die Wettkampflisten einzutragen.

5. Die Kämpfe sollen in der Reihenfolge der Austragung für jede Kampfklasse nummeriert werden.

6. Der Listenführer soll die nächsten Kampfpaarungen rechtzeitig aufrufen.

§ 8 Der Arzt / Das Sanitätsteam

1. Ohne Anwesenheit eines Arztes (in den Ringsportdisziplinen Pflicht) oder des Sanitätsteams darf kein Kampf stattfinden.

2. Verlässt das Sanitätsteam oder der Arzt die Veranstaltung vorübergehend, so sind die Kämpfe bis zu deren Wiederkehr zu unterbrechen.

3. Das Sanitätsteam/der Arzt muss der Turnierleitung oder dem Kampfrichterreferenten seine vorübergehende Abwesenheit mitteilen.

4. Das Sanitätsteam/der Arzt ist vor Beginn der Veranstaltung durch den Veranstalter über diesen Punkt zu informieren. Eine schriftliche Bestätigung der Belehrung ist optional.
5. Der Arzt/Das Sanitätsteam soll mit dem Kickboxen vertraut sein. Nach dem Ende der Veranstaltung soll ein Abschlussgespräch zwecks Analyse aus medizinischer Sicht mit dem Präsidium oder der Turnierleitung stattfinden.
6. Der Arzt muss auf Aufforderung durch Kampfrichter sofort handlungsbereit sein. Er darf die Tatami oder den Ring ohne Aufforderung nicht betreten.
7. Das medizinische Team muss genügend Ausrüstung und Personal für alle Flächen/ Ringe zu Verfügung haben.
8. Der Arzt muss Erfahrung im Umgang mit kickboxspezifischen Verletzungen haben.
9. Der Ausrichter ist verantwortlich für das Stellen eines medizinischen Teams mit Ambulanzwagen. WAKO medizinische Abläufe und Gesundheitssicherheitsrichtlinien müssen befolgt werden.

§ 9 Richtlinie Punktevergabe

9.1 mit elektronischem System (OSS)

Für alle erlaubten Techniken (Schläge, Kicks, Feger), die mit Schnelligkeit, Fokus, Balance und Kraft auf eine erlaubte Trefferfläche gelangen betätigt der Punktrichter die Maus für die entsprechende Ecke:

Im Low Kick und K1 Style

- für Hand- und Fußtechniken zum Körper oder Oberschenkel: 1x
- für Kicks zum Unterschenkel 1x (**nur im K1 erlaubt**)
- für Knietechniken zum Kopf oder Körper: 1x (**nur im K1 erlaubt**)
- für Kopfkicks: 1x
- für Sprungkicks zum Körper: 1x
- für Sprungkicks zum Kopf: 1x
- für Fußfeger 1 x

Leicht- und Vollkontakt sowie Kick Light

- für Handtechniken zum Kopf oder Körper 1x
- für Kicks zum Oberschenkel 1 x (nur im Kick Light erlaubt)
- für Fußfeger 1 x
- für Kopfkicks: 2x
- für Sprungkicks zum Körper: 2x

- für Sprungkicks zum Kopf: 3x

9.1.1 Alle Punkte werden fortlaufend gezählt, was auf einem Bildschirm für alle sichtbar ist. Am kämpfende gewinnt derjenige, der mehr Punkte erzielt hat. Der Sieger erscheint auf dem Bildschirm. Wenn der Ringrichter eine Ermahnung oder 1 Minuspunkt ausspricht, muss er dies den Punktrichtern und dem Zeitnehmer anzeigen, der diese ins System eingibt, was wiederum für alle sichtbar ist. Bei einem Minuspunkt werden 3 trefferpunkte abgezogen (total 9 Punkte). Das elektronische System zeigt die Zeit und die Punkte fortlaufend. Jeder kann zu jeder Zeit den Stand des Kampfes erkennen.

9.1.2 Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat.

9.1.3 Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkten mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/ Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger indem sie ihm -auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt geben.

9.1.4 Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen

- aktiver
- mehr Kicks
- bessere Verteidigung
- besserer Stil und Technik

9.2 mit Clickers und Punktezettel

Für alle erlaubten Techniken (Schläge, Kicks, Feger), die mit Schnelligkeit, Fokus, Balance und Kraft auf eine erlaubte Trefferfläche gelangen drückt der Punktrichter den jeweiligen Clicker.

Im Low Kick und K1

- für Hand- und Fußtechniken zum Körper oder Bein: 1 Click
- für Kicks zum Oberschenkel 1 Click
- für Kicks zum Unterschenkel 1 Click (ist nur im K1 erlaubt)
- für Kopfkicks: 1 Click
- für Sprungkicks zum Körper: 1 Click
- für Sprungkicks zum Kopf: 1 Click
- für Fußfeger 1 Click

Leicht- und Vollkontakt sowie im Kick Light

- für Handtechniken zum Kopf oder Körper: 1 Click

- für Kicks zum Oberschenkel 1 x (nur im Kick Light erlaubt)
- für Fußfeger 1 Click
- für Kopfkicks: 2 Clicks
- für Sprungkicks zum Körper: 2 Clicks
- für Sprungkicks zum Kopf: 3 Clicks

9.2.1 Nach jeder Runde wird der Clicker-Wert auf den Punktezettel übertragen. Am Ende des Kampfes werden die erzielten Treffer pro Runde addiert, und Sieger ist der mit den meisten Punkten. Wenn kein digitales System verwendet wird, ist die Benutzung der Clicker auf Landes und Bundesturnieren verpflichtend. Jeder Punktrichter muss den Gewinner auf seinem Wertungszettel einkreisen.

9.2.2 Endet der Kampf nach drei Runden unentschieden, ist demjenigen der Sieg zu geben der die letzte Runde gewonnen hat.

9.2.3 Ist diese ebenfalls unentschieden muss der Punktrichter bei seiner Entscheidung die Ermahnungen und Minuspunkten mit einbeziehen. Es wird der Kämpfer ausgewählt, der weniger Ermahnungen/Minuspunkte aufweist. Der Grund dafür ist der, dass dieser den faireren Kampf geführt hat. Die Punktrichter ermitteln den Sieger indem sie ihm -auf Aufforderung des Ringrichters- einen weiteren Punkt auf ihrem Wertungszettel geben.

9.2.4 Sollten die Kämpfer auch hier keine gleich viele Vergehen aufweisen ist nach den Kriterien in der folgenden Reihenfolge vorgehen

- aktiver
- mehr Kicks
- bessere Verteidigung
- besserer Stil und Technik

9.3 mit elektronischer Anzeigetafel nur im Point Fighting,

- für Handtechniken zum Kopf oder Körper: 1 Punkt
- für Kopfkicks: 2 Punkte
- für Sprungkicks zum Körper: 2 Punkte
- für Sprungkicks zum Kopf: 3 Punkte

Die Wertung muss sofort durch Handheben und Deuten auf den Kämpfer, der die Wertung erzielt hat, angezeigt werden. Es müssen mind. 2 Kampfrichter eine Wertung anzeigen um eine Punktevergabe zu ermöglichen.

Wenn 2 Kampfrichter auf beide Kämpfer deuten, 1 Kampfrichter nur auf einen, erhalten beide Kämpfer einen Punkt.

Wenn ein Kampfrichter 2 Punkte, ein anderer 1 Punkt anzeigt, muss der Hauptkampfrichter nachfragen ob eine Fuß- oder Handtechnik gewertet wurde. Wenn beide eine Fußtechnik sahen, erhält der Kämpfer 1 Punkt. Wenn 1 Kampfrichter eine Hand-, der andere eine Fußtechnik gesehen hat, erhält der Kämpfer keinen Punkt.

Sieger ist der Kämpfer, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat.

Bei einem 10-Punkte-Vorsprung wird der Kämpfer zum Sieger erklärt.

Andere Gewinnarten:

-Disqualifikation, Exits

§ 10 Entscheidungen

Folgende Entscheidungen können einen Kampf beenden:

1. Sieg durch Niederschlag = K.o. (nur im Vollkontakt, K1 und Low Kick)

Ein Sieg durch K.o. wird verkündet, wenn einer der Kämpfer mindestens 10 Sekunden kampfunfähig ist, sei es, dass er/sie am Boden liegt, auf dem Boden kniet, in den Seilen hängt, sich außerhalb des Ringes befindet oder verteidigungsunfähig ist. Diese Entscheidung erfolgt auch bei einem schweren Niederschlag, wenn das „Aus“ des Ringrichters bereits nach der Zahl „1“ erfolgt und eine sofortige Unterbrechung oder Behandlung notwendig ist.

Wenn beide bei 10 noch am Boden sind wird der Kampf beendet und die Entscheidung verkündet- Punktestand vor KO. Anderenfalls ist es ein Kampf ohne Ergebnis.

2. Sieg durch Aufgabe eines Kampfes:

Der Kampf kann durch einen Kämpfer oder seinen Betreuer aufgegeben werden. Der Kämpfer muss in diesem Fall einen Arm gestreckt hochheben und den Boden mit einem Knie berühren. Nach Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter teilt der Kämpfer diesem seine Aufgabe mit. Sein Gegner wird zum Sieger durch Aufgabe. Ein Kämpfer, der den Kampf nach einer Pause oder dem Anzählen nicht fortführt, verliert den Kampf.

3.a) Sieg durch Abbruch wegen technischer Überlegenheit (nur Point Fighting):

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Hauptkampfrichter dann ausgesprochen, wenn der Trefferunterschied 10 Wertungspunkte beträgt. Die Entscheidung des Kampfes heißt: „Abbruch

wegen technischer Überlegenheit“. Dies gilt nicht für Turniere bei denen die Treffer zur Berechnung einer Rangliste (z.B. Ranglistenturniere) benötigt werden.

3.b) Sieg durch RSC (Abbruch eines Kampfes nur Leicht- und Vollkontakt, K1, Low Kick und Kick Light):

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Ringrichter bestimmt. Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch „RSC = Referee Stopps contest“.

4. die 3. Niederschlag-Regel:

Nach dreimaligem Anzählen im Verlauf eines Kampfes ist der Kampf zum Schutze des Kämpfers abubrechen.

Das bedeutet, dass der Kampf beendet wird, wenn ein Kämpfer in einem Kampf durch erlaubte Kopf- oder Körpertreffer 3x niedergeschlagen bzw. angezählt wird. Der Ringrichter erklärt den Kämpfer nach dem 3. Niederschlag für technisch KO (T-KO)

5. Abbruch wegen Verletzung:

Wenn der Ringrichter einen Kämpfer für unfähig weiterzukämpfen erachtet, wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Ursache, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt. Das Recht diese Entscheidung zu fällen obliegt dem Ringrichter, der einen Arzt hinzuziehen kann. Falls er dies tut, folgt er dem Rat des Arztes. Wenn der Ringrichter den Arzt zum einschreiten bittet, sind diese 2 Personen als offizielle im Ring. Betreuer sind nicht zugelassen. Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den Seitenkampfrichtern festgestellt werden:

- a) wer die Verletzung verursacht hat.
- b) ob die Verletzung absichtlich oder unabsichtlich verursacht wurde.
- c) ob die Verletzung durch erlaubte oder unerlaubte Techniken verursacht wurde.
- d) ob ein Verschulden des Gegners vorliegt durch eine verbotene Technik.
In diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners.
- e) ob es sich um eine Eigenverletzung handelt. In diesem Fall ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.

- f) Ist eine Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte oder verbotene Technik verursacht worden und kann der Verletzte den Kampf nicht sofort weiterführen, so muss der Kämpfer zum Sieger erklärt werden, welcher bis zu diesem Zeitpunkt nach Wertungspunkten vorn liegt. Voraussetzung dafür ist, dass der Sanitätsdienst eine Verletzung feststellt. Stellt der Sanitätsdienst keine Verletzung fest, so ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
- g) Erfolgt die Verletzung in der ersten Runde, ist diese auszuwerten. Sind in der ersten Runde keine Wertungspunkte durch Trefferpunkte erfolgt, so siegt der Unverletzte. Die Regelung f und g gilt nur für Einzel-, Freundschaftskämpfe, Gala's usw. und Finalkämpfe. Bei Vorkämpfen siegt der Unverletzte nur dann, wenn die Verletzung nicht durch eine verbotene oder unerlaubte Technik verursacht wurde, um den Turnierablauf zu gewährleisten. Ansonsten wird der Verursacher Disqualifiziert und der nächste Gegner des verletzten Kämpfers kommt durch ein Freilos weiter.
- h) **Nasenbluten:** Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitätsteam zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt. Dann ist wie unter § 10 Punkt 5 a-f der Wettkampfgeln zu verfahren.

5.a) Sieg durch Punktwertung im Point Fighting:

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, der am Ende der Kampfzeit nach Wertungspunkten vorne liegt.

5.b) Sieg durch Punktwertung im Leicht- und Vollkontakt:

Sieger eines Kampfes wird der Kämpfer, für den sich die Mehrheit der Punktrichter entscheidet.

Beispiel: Liegt bei 2 Punktrichtern die blaue Ecke vorne, und ein Punktrichter sieht die rote Ecke vorne, so ist blau der Sieger mit 2:1 Punktrichterstimmen.

Werden zwei Punktrichter unentschieden, und ein Punktrichter sieht blau oder rot vorne, so endet der Kampf mit 2:1 Stimmen unentschieden (jedoch nur bei Freundschafts- oder Mannschaftskämpfen). Bei Turnieren darf nicht unentschieden gewertet werden.

6. Sieg durch Disqualifikation des Gegners:

Nach dreimaliger Verwarnung, d.h. beim 3. Minuspunkt, ist der Kampf abzubrechen. Der Gegner wird zum Sieger durch Disqualifikation.

In schwerwiegenden Fällen kann der Hauptkampfrichter eine Disqualifikation auch aussprechen, ohne dass vorher eine Verwarnung erfolgt ist. Zum Beispiel:

- a) bei extrem hartem Kontakt (**außer im Vollkontakt**)
- b) bei exzessivem Nachschlagen nach dem Kommandos „Stopp“/„Break“ oder nach den Rundenenden.
- c) bei Verlassen des Ringes, wenn der Kämpfer nicht bis „9“ wieder kampfbereit im Ring steht.
- d) bei grob unsportlichem Verhalten eines Kämpfers wie Beleidigung des Ringrichters, Gegners oder Publikums bzw. aggressivem Verhalten etc.
- e.) bei absichtlicher Ausführung verbotener Techniken.

Ein disqualifizierter Kämpfer kann keine Medaille, Pokal, Preisgeld oder Titel erhalten- außer das Präsidium entscheidet anderweitig.

7. Unentschieden:

Ein Unentschieden darf im Turnier nicht gegeben werden. Es darf nur bei Einzel-, Freundschafts- oder Mannschaftskämpfen erfolgen.

8. Sieg durch Nichtantreten

Sieger durch Nichtantreten wird der Kämpfer, dessen Gegner wegen Verletzung oder aus anderen Gründen zu einem Kampf nicht antritt.

9. Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abzubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Der Hauptkampfrichter ist dazu berechtigt, infolge höherer Gewalt, Ausfall der Ringbeleuchtung, schadhaften Rings und gewaltsamen Störungen.

10. Verweisung

Wenn ein Kämpfer auf Rat des Ringrichters verwiesen wird, oder er eine übermäßige Strafe erhält, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt.

11. Entscheidungsänderungen

Alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nicht geändert werden außer:

- Fehler beim Zusammenrechnen der Punkte sind entdeckt worden
- wenn ein Punktrichter erklärt, dass er die Ecken vertauscht hat
- wenn eine klare Regelverletzung vorliegt

Der Kampfrichterreferent vom Ring behandelt alle Proteste sofort mit Hilfe der anderen Kampfrichter am Ring. Nach der Aussprache verkündet der Kampfrichterreferent das offizielle Ergebnis.

Kickboxen Wettkampffregeln

§ 1 Schutzausrüstung

Ein Kickboxkampf darf nur ausgetragen werden, wenn die Kämpfer eine komplette Schutzausrüstung tragen.

Kopf- und Handschutz müssen Richtlinien der WAKO Deutschland e.V. entsprechen und von der WAKO Deutschland e.V. zugelassen sein. Sie müssen den und in der Liste „zugelassene Sicherheit“ aufgelistet sein, und eine WAKO Zulassungsmarke aufweisen. Wenn die Handschuhe vom Veranstalter gestellt werden, müssen die Kämpfer die gleichen Handschuhe tragen. Alle Gegenstände der Schutzausrüstung müssen der EU Norm entsprechen und das CE Zeichen aufweisen. Alle Teile der Schutzausrüstung müssen im wettkampftauglichen Zustand sein. Zur Schutzausrüstung gehören:

1.1. Kopfschutz

Der Kopfschutz ist für alle Kickboxkämpfe in allen Disziplinen außer Musikformen verpflichtend. Er muss aus Schaumgummi, Weichplastik oder Kompaktschaum bestehen und kann mit Leder bzw. Kunstleder bezogen sein. Kopfschützer, die das Gesicht bedecken oder das Sichtfeld im Kampf einschränken sind nicht erlaubt.

Der Kopfschutz muss Stirn, Oberkopf, Schläfe, das Kiefergelenk, Ohren und Hinterkopf bedecken. Er darf das Gehör nicht einschränken. Die Fixierung darf nicht aus Metall oder Plastik sein. Ein Klettverschluss unter dem Kinn und am Hinterkopf ist erlaubt. Kopfschutz mit Jochbeinschutz ist erlaubt.

1.2. Wettkampfhandschuhe

Es gibt 2 Arten von Handschuhen:

- Handschuhe für Point Fighting
 - Handschuhe für Leichtkontakt/ Kick-Light und Ringssportarten
- In jeder Disziplin sind Handschuhe verpflichtend.

1.2.1. Handschuhe für Point Fighting

Im Point Fighting sind Handschuhe mit offener Handfläche und Vollbedeckung der ersten Hälfte der Finger und des Daumens verpflichtend. Die Handschuhe ermöglichen das Öffnen und Schließen der Hand.

Die Handschuhe müssen:

- die Schlagfläche auf Vorder- und Oberseite der Faust bedecken
- ein Minimum von 5 cm über das Handgelenk reichen
- aus weichem und kompaktem synthetischen Schaumgummi mit echtem oder Kunstleder bezogen sein

-durch Klettverschluss über dem Handgelenk fixiert werden
Metall- oder Plastikverschlüsse oder Schnürsenkel sind nicht erlaubt.
Tape ist nicht erlaubt, außer auf Baumwolle basierendes zum Fixieren
am Handgelenk. Das Gewicht beträgt 8 oz (226 Gramm)

1.2.2. Handschuhe für Leichtkontakt/ Kick-Light und Ringsportarten

Die Handschuhe im Leichtkontakt, Kick Light sowie für die Ringssportarten die auf offiziellen WAKO Turnieren verwendet werden, müssen von der WAKO zugelassen sein und werden vom Kampfrichter überprüft. Das Gewicht beträgt 10 oz (283 Gramm) und muss am Handschuh deutlich erkennbar sein. Sie müssen in gutem Zustand ohne Risse sein. Sie werden mit Klettverschluss am Handgelenk geschlossen. Handschuhe mit Schnürsenkeln sind nicht erlaubt.

Die Handschuhe bestehen aus einem speziellen Schaumgummi-synthetisches, kompaktes und weiches Material-, der mit echtem oder Kunstleder überzogen ist. Die Handschuhe müssen dem Kämpfer ermöglichen die Faust zu ballen und den Daumen in Kontakt zu den anderen Fingern zu bringen. Die Handschuhe bedecken die Faust komplett mit verschiedenen Teilen für Finger und Daumen. Der Daumen ist mit einem schmalen, starken Band am Rest des Handschuhs fixiert. Dieses Band hält den Daumen an der Faust und verhindert so eine Eigenverletzung oder Verletzung des Gegners während eines Schlags durch Abtrennung. Der innenliegende Schaumgummi bedeckt die Vorder- und Oberseite der Faust, die Seite der Handfläche und die Vorder- und Oberseite des Daumens.

Der innere Teil des Handschuhs bedeckt die Unterseite der Finger und die Handinnenfläche mit Leder und reicht mind. 5 cm über das Handgelenk. Die Handschuhe werden mit Klettverschluss fixiert. Die Benutzung von Baumwolltape ist erlaubt (Plastik oder anderes Tape ist verboten). Handschuhe mit Bändern oder Knöpfen sind nicht erlaubt.

1.3. Fußschutz (nicht für Low Kick und K1)

Der Fußschutz besteht aus einem speziellen synthetischen Schaumgummi, ein kompaktes, weiches Material, das mit echtem oder Kunstleder überzogen ist. Er bedeckt die Fußoberseite, den Innen- und Außenknöchel und die Ferse. Er besteht aus einem Stück, die Fußsohle aussparend. Er muss lang genug sein um den kompletten Fuß samt Zehen zu bedecken. Der vordere Teil wird durch Gummis an den Zehen befestigt, der Schutz an sich mit elastischen Klettbindern am Fußende- über der Ferse.

1.4. Schienbeinschutz

Ein Schienbeinschutz muss getragen werden. Er darf keine harten Einlagen aufweisen. Er muss das Schienbein großflächig bedecken und von handelsüblicher Qualität sein.

Für Low Kick und K1 Kämpfer ist ein Schienbeinschutz mit Spannschutz verpflichtend. Der Schienbeinspannschutz besteht aus einem Strumpffartigen Schützer, der sowohl den Spann als auch das Schienbein bis unter das Knie bedeckt. Der Strumpf kann aus beliebigem Material sein, ist aber mit einem Schaumstoffpolster an Spann und Schienbein ausgestattet. Der Schienbeinschutz darf nicht verrutschen

1.5. Zahnschutz

Ein Zahnschutz ist ebenfalls Pflicht. Er muss von handelsüblicher Qualität sein. Sportler, die für die Unterkieferzähne eine Zahnspange tragen, müssen einen doppelten Zahnschutz, der ebenfalls die Unterkieferzähne schützt, tragen.

1.6. Tiefschutz

Der Tiefschutz ist für alle männlichen und weiblichen Teilnehmer verpflichtend. Er besteht aus Hartplastik und bedeckt vollständig die Genitalien. Er kann zusätzlich den Unterbauch bedecken und muss unter der Hose getragen werden.

1.7. Brustschutz

Der Brustschutz ist für alle weiblichen Teilnehmer verpflichtend. Voraussetzung für das Tragen des Brustschutzes ist, dass eine Brust sichtbar vorhanden ist. Er besteht aus Hartplastik und kann mit Baumwolle überzogen sein. Der Brustschutz kann aus einem Teil, der die ganze Brust bedeckt, oder aus 2 Teilen, die in den BH eingesteckt werden, bestehen.

1.8 Handbandagen

Bandagen werden zum Bandagieren der Faust genutzt um Verletzungen zu vermeiden. Sie sind außer im Point Fighting in allen Disziplinen Pflicht. Sie sind 250cm lange und 5cm breite Baumwollstreifen ohne scharfe Kanten. Die Bandagen werden mit einem selbstklebenden Tape auf Baumwollbasis am Handgelenk fixiert (max. Länge: 15cm, max. Breite: 2cm)

1.9. Ellbogenschutz

Der Ellbogenschutz besteht aus weichem Schaumgummimaterial. Er bedeckt jeweils den halben Unter- und Oberarm mit einem abriebfesten Schutzmaterial. Er ist optional im Point Fighting und Leichtkontakt.

Die Sicherheitsausrüstung ist vor jedem Kampf von den Kampfrichtern zu überprüfen.

Fehlt ein Bestandteil der Schutzausrüstung, ist ein Kämpfer auf Bundesturnieren zu disqualifizieren. Bei Landesturnieren hat der Kämpfer eine Minute Zeit die Ausrüstung zu komplettieren. Bleibt die Ausrüstung danach unvollständig, ist der Kämpfer vom Turnier auszuschließen.

§ 2 Kampfkleidung

-Point Fighting:

Bei Herren und Damen: T-Shirt bzw. Trikot und lange Kickboxhose. Ein Gürtel kann getragen werden.

-Leichtkontakt:

Bei den Herren und Damen T-Shirt bzw. Trikot und lange Kickboxhose. Es darf kein Gürtel getragen werden.

-Kick-Light:

Bei Herren und Damen: Kickbox-Shorts und T-Shirts müssen getragen werden. Es darf kein Gürtel getragen werden.

Vollkontakt

Bei den Herren: -freier Oberkörper und lange Hose

Bei den Damen: -Sport top und lange Hose

Low Kick

Bei den Herren: -freier Oberkörper und Shorts

Bei den Damen: -Sport top und Shorts

K1 Style

Bei den Herren: -freier Oberkörper und Shorts

Bei den Damen: -Sport top und Shorts

Budogürtel sind bei den Ringsportarten nicht erlaubt.

Kämpfer dürfen nichts tragen, was Verletzungen verursachen könnte; wie z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohringe, Piercings etc.

Sonderregelung

Um religiöse Überzeugungen zu respektieren ist es weiblichen muslimischen Kämpferinnen erlaubt bei der Teilnahme an WAKO Veranstaltungen spezielle Kleidung zu tragen.

Alle Teilnehmer auf WAKO Wettkämpfen müssen die Regeln befolgen wie in Tatisport und Ringsport beschrieben.

Weibliche muslimische Kämpfer dürfen jedoch zusätzlich spezielle Kleidung, die den gesamten Körper außer das Gesicht bedeckt, tragen.

Die Unterwäsche muss aus Stretchmaterial sein und eng am Körper anliegen. Sie dürfen ein Kopftuch unter dem Kopfschutz tragen, das den Kopf jedoch nicht das Gesicht bedeckt. Bei Musikformen ebenfalls. Darüber hinaus müssen sie für den Fall eines medizinischen Notfalls (Verletzungen, Cuts, usw.) unterschreiben, dass medizinisches Personal die nötigen Untersuchungen durchführen darf. Die zusätzliche Kleidung darf keine Verletzungen verursachen.

§ 3 Altersklassen

Die Altersklassen werden folgendermaßen für alle WAKO Meisterschaften festgelegt. Ein Kämpfer wird entsprechend seines Geburtsdatums eingruppiert.

Point Fighting:

-Jugend B -12 Jahre): bis zum Tag bevor er 13 Jahre wird

-Jugend A (13-15 Jahre): vom Tag an dem er 13 Jahre wird bis zum Tag bevor er 16 Jahre wird

-Junioren nur männlich (16-18 Jahre): vom Tag an dem er 16 Jahre wird bis zum Tag bevor er 19 Jahre wird

-Herren (19-40 Jahre): vom Tag an dem er 19 Jahre wird bis zum Tag bevor er 41 Jahre wird.

-Damen (16-40 Jahre): vom Tag an dem sie 16 Jahre wird bis zum Tag bevor sie 41 Jahre wird

-Veteranen: Herren und Damen (41-50 Jahre): vom Tag an dem er /sie 41 Jahre wird bis zum Tag bevor er / sie 51 Jahre wird

Leichtkontakt

-Jugend B (10-12 Jahre): vom Tag an dem er 10 Jahre wird bis zum Tag bevor er 13 Jahre wird

-Jugend A (13-15 Jahre): vom Tag an dem er 13 Jahre wird bis zum Tag bevor er 16 Jahre wird

-Junioren nur männlich (16-18 Jahre): vom Tag an dem er 16 Jahre wird bis zum Tag bevor er 19 Jahre wird

-Herren (19-40 Jahre): vom Tag an dem er 19 Jahre wird bis zum Tag bevor er 41 Jahre wird.

-Damen (16-40 Jahre): vom Tag an dem sie 16 Jahre wird bis zum Tag bevor sie 41 Jahre wird

-Veteranen: Herren und Damen (41-50 Jahre): vom Tag an dem er /sie 41 Jahre wird bis zum Tag bevor er / sie 51 Jahre wird

Vollkontakt, K1 und Low Kick

Junioren nur männlich: 15-18 Jahre: ab dem Zeitpunkt an dem er 15 Jahre wird bis zum Tag bevor er 19 Jahre wird

Herren 19-40 Jahre. Ab dem Zeitpunkt an dem er 19 Jahre wird bis zum Tag bevor er 41 Jahre wird

Damen 16-40 Jahre. Ab dem Zeitpunkt an dem sie 16 Jahre wird bis zum Tag bevor sie 41 Jahre wird

Wichtige Zusatzbestimmungen

Altersänderung während Meisterschaften/ Turnieren

Im Falle eines Geburtstages während einer Meisterschaft, der einen Altersklassenwechsel betrifft, kann er in der niedrigeren Klasse antreten bis das Turnier zu Ende ist. Eine Turnierperiode ist definiert vom Beginn des offiziellen Wiegens bis zur Beendigung der Finalkämpfe

Für alle Junioren gilt: Ab dem Datum an dem der Kämpfer 18 wird, kann er entscheiden ob er Junioren- oder Seniorenklasse kämpfen möchte.

Das Alter wird mittels WAKO Sportpass bei allen Turnieren überprüft. Ein offizielles Ausweisdokument ist für Stichproben mitzuführen

Teamkämpfe

Ein Kämpfer kann nur mit einem Team seiner entsprechenden Altersklasse an den Start gehen.

Jugend B und Jugend A, Junioren nur männlich, Herren, Damen, Veteranen - männlich und weiblich Kategorien

Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung

Es ist den Ländern sowie dem Bundesfachverband vorbehalten, Gewichts- und Altersklassen bei den Landes- und Bundesturnieren einzuschränken bzw. bei Liga oder Nachwuchsturnieren bei Bedarf abzuändern.

Altersbegrenzung

Kickboxer, die jünger als 19 Jahre und älter als 40 Jahre sind, dürfen nicht an Welt- und Kontinentalmeisterschaften für Erwachsene teilnehmen; auch nicht an internationalen Turnieren.

Auch für Frauen gilt das Alter von 19 bis 40 Jahren.

Spezielle Vorgabe für Veteranen im Ringsport:

Wenn ein Veteran in einer Seniorenklasse starten möchte, muss er im Besitz eines medizinischen Check-Ups und eines Attests, das ihn für kampftauglich erklärt. Er muss eine Freigabe bei der WAKO Geschäftsstelle einholen.

§ 4 Gewichtsklassen

Die Kämpfer kämpfen in verschiedenen Gewichtsklassen. Keine Dolerenz beim Gewicht. (Beispiel -42 kg bedeutet 37,1-42,0 kg) Dies gilt für jede Gewichtsklasse. Diese sind wie folgt eingeteilt:

Point Fighting

Jugend B (-12 Jahre) männlich und weiblich

-28,0 kg, 32,0 kg, -37,0 kg, -42,0 kg, -47,0 kg, +47,1kg

Jugend A (13-15 Jahre) männlich

-42,0 kg, -47,0 kg, -52,0 kg, -57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, +69,1 kg

Jugend A (13-15 Jahre) weiblich

-42,0 kg, -46,0 kg, -50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, +65,1 kg

Junioren (16-18 Jahre) nur männlich und Herren (19-40 Jahre)

-57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, -74,0 kg, -79,0 kg, -84,0 kg, -89,0 kg, -94,0 kg, +94,1 kg

Damen (16-40 Jahre)

-50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, -70,0 kg, +70,1 kg

Veteranen Herren (41-50 Jahre)

-63,0 kg, -74,0 kg, -84,0 kg, -94,0 kg, +94,1 kg

Veteranen Damen (41-50 Jahre)

-55,0 kg, -65,0 kg, +65,1 kg

Leichtkontakt und Kick Light

Jugend B (10-12) männlich und weiblich (nur Leichtkontakt)

-28,0 kg, -32,0 kg, -37 kg, -42,0 kg, -47,0 kg, +47,1kg

Jugend A (13-15) männlich (nur Leichtkontakt)

-42,0 kg, -47,0 kg, -52,0 kg, -57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, +69,1 kg

Jugend A (13-15) weiblich (nur Leichtkontakt)

-42,0 kg, -46,0 kg, -50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, +65,1 kg

Junioren (16-18 Jahre) nur männlich und Herren (19-40 Jahre)

-57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, -74,0 kg, -79,0 kg, -84,0 kg, -89,0 kg, -94,0 kg, +94,1 kg

Damen (16-40 Jahre)

-50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, -70,0 kg, +70,1 kg

Veteranen Herren (41-50 Jahre) (nur Leichtkontakt)

-63,0 kg, -74,0 kg, -84,0 kg, -94,0 kg, +94,1 kg

Veteranen Damen (41-50 Jahre) (nur Leichtkontakt)

-55,0 kg, -65,0 kg, +65,1 kg

Vollkontakt, K1 und Low Kick

Juniororen männlich (15-18 Jahre) und Herren (19-40 Jahre)

Fliegengewicht	-51,0 kg
Bantamgewicht	-54,0 kg
Federgewicht	-57,0 kg
Leichtgewicht	-60,0 kg
Leicht-Weltergewicht	-63,5 kg
Weltergewicht	-67,0 kg
Leicht-Mittelgewicht	-71,0 kg
Mittelgewicht	-75,0 kg
Leicht-Schwergewicht	-81,0 kg
Cruisergewicht	-86,0 kg
Schwergewicht	-91,0 kg
Super-Schwergewicht	+91,1 kg

Damen (16-40 Jahre)

Fliegengewicht	-48,0 kg
Federgewicht	-52,0 kg
Leichtgewicht	-56,0 kg
Mittelgewicht	-60,0 kg
Leicht-Schwergewicht	-65,0 kg
Schwergewicht	-70,0 kg
Super-Schwergewicht	+70,1 kg

§ 5 Kampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

5.1. Handtechniken und Fußtechniken

5.1.1 K1 Style

Handtechniken

- alle Boxtechniken

- Backfist und gedrehte Backfist

Halten mit 2 Händen (Hals) nicht länger als 5 Sekunden- dabei nur 1 Knie

Fuß-, Bein- und Knietechniken

-Frontkick, Sidekick, Rundkick, Fersenkick, Crescentkick, Axtkick, Sprungkick

-Schienbein für Angriffe auf Beine oder Körper (erlaubte Ziele!)

-Fußfeger: Fuß an Fuß (unterhalb des Knöchels)

K1 Kämpfer dürfen den Gegner nicht durch Oberkörper, Hüfte Knöchel, Füße oder Beine werfen.

Hand- und Fußtechniken sollen ausgewogen sein. Fußtechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit voller Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird oder den Gegner nur leicht berührt, wird nicht gewertet.

Anzahl Kicks pro Runde

Wegen des K1 Charakters ist das Zählen der Kicks nicht notwendig.

5.1.2 Low Kick

Handtechniken

- alle Boxtechniken

Fußtechniken

- Frontkick
- Sidekick
- Rundkick
- Fersenkick (nur mit Fußsohle)
- Crescentkick
- Sprungkick
- Axtkick (nur mit Fußsohle)
- Schiebeinicks
- Fußfeger nur auf Knöchelhöhe; von außen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen

Hand- und Fußtechniken sollen ausgewogen sein. Fußtechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit voller Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird oder den Gegner nur leicht berührt, wird nicht gewertet.

5.1.3 Vollkontakt

Handtechniken

-alle Boxtechniken

Fußtechniken

- Frontkick
- Sidekick
- Rundkick
- Fersenkick (nur mit Fußsohle)
- Crescentkick
- Sprungkick
- Axtkick (nur mit Fußsohle)

-Fußfeger nur auf Knöchelhöhe; von außen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen

Klarstellung Rundkick: Der Rundkick zum Körper und Kopf ist nur mit der Trefferfläche des Fußes erlaubt. Es darf nicht mit dem Schienbein getroffen werden.

Hand- und Fußtechniken sollen ausgewogen sein. Fußtechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit voller Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird oder den Gegner nur leicht berührt, wird nicht gewertet.

Anzahl Kicks pro Runde

Jeder Kämpfer muss mind. 6 Kicks pro Runde leisten. Er muss die klare Absicht durch den Kick zu treffen erkennen lassen. Der Kämpfer muss im gesamten Kampf 18 Kicks erzielen.

Nach der 1. Runde muss der Kickzähler den Ringrichter über fehlende Kicks informieren, der wiederum die Ringecke in Kenntnis setzt. Der Kämpfer hat die Möglichkeit die fehlenden Kicks in der nächsten Runde nachzuholen. Falls er dies nicht schafft, erhält er nach der 2. Runde 1 Minuspunkt.

Wenn der Kämpfer in der 1. Runde 6 Kicks erzielt, in der 2. Runde jedoch nicht, kann er dies in der 3. Runde ausgleichen. Falls nicht, erhält er nach der 3. Runde 1 Minuspunkt.

Wenn der Kämpfer in der 1. Runde 6 Kicks, in der 2. Runde 6 Kicks, aber in der 3. Runde weniger erzielt, erhält er 1 Minuspunkt- unabhängig davon wie viel mehr Kicks er in den Vorrunden erzielt hat.

Der Ringrichter kann einen Kämpfer aufgrund fehlender Kicks max. 2 Minuspunkte erteilen. Minuspunkte für Kicks werden zu den Minuspunkten bei vergehen dazugezählt. Der 3. Minuspunkt im Kampf ist gleichzeitig die Disqualifikation.

5.1.4 Kick Light und Leichtkontakt

Handtechniken

- alle Boxtechniken
- Backfist

Fußtechniken

- Frontkick
- Sidekick
- Rundkick
- Fersenkick (nur mit Fußsohle)

- Crescentkick
- Sprungkick
- Axtkick (nur mit Fußsohle)
- Schienbeinkicks (nur im Kick Light)
- Fußfeger nur auf Knöchelhöhe; von außen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen

Hand- und Fußtechniken sollen ausgewogen sein. Fußtechniken werden als solche angesehen, wenn sie die klare Absicht zu treffen erkennen lassen. Alle Techniken müssen mit leichtem, kontrolliertem Kontakt ausgeführt werden. Jede Technik, die komplett oder teilweise geblockt wird, soll nicht gewertet werden.

Anzahl Kicks pro Runde

Im Leichtkontakt sowie im Kick Light muss keine spezifische Anzahl an Kicks erbracht werden, weil die Kämpfer Punkte je nach Technik erhalten- wie im Point Fighting differenziert. Die Kämpfer sollten auf Ausgewogenheit bei Hand- und Fußtechniken achten.

2. Kämpft ein Kämpfer fast ausschließlich nur mit Hand- oder nur mit Fußtechniken, so muss er ermahnt und im Wiederholungsfall mit Minuspunkten bestraft werden.

5.1.5 Point Fighting

Handtechniken

- Gerade Schläge
- Back fist (nicht gedreht)
- Handkante

Fußtechniken

- Frontkick
- Sidekick
- Rundkick
- Fersenkick (nur mit Fußsohle)
- Crescentkick
- Sprungkick
- Axtkick (nur mit Fußsohle)
- Fußfeger nur auf Knöchelhöhe; von außen nach innen und umgekehrt; um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und dann eine Folgetechnik anzuwenden oder ihn zu Fall zu bringen

Anzahl Kicks pro Runde

1. Die Kämpfer sollten auf Ausgewogenheit bei Hand- und Fußtechniken achten.
2. Kämpft ein Kämpfer fast ausschließlich nur mit Hand- oder nur mit Fußtechniken, so muss er ermahnt und im Wiederholungsfall mit Minuspunkten bestraft werden.

§ 6 Erlaubte Angriffsziele

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:

Im K1 Style

- Kopf vorne, Seite und oben
- Oberkörper: vorne, Seite
- Beine (überall): (von außen nach innen und umgekehrt) durch das Schienbein des Gegners
- Fuß: zum Fegen

Im Low Kick und Kick Light

- Kopf: oben, vorn und seitlich
- Oberkörper: vorne und seitlich
- Beine: Oberschenkel (von außen nach innen und umgekehrt) durch das Schienbein des Gegners
- Fuß: Fuß an Fuß zum Fegen

Im Voll- und Leichtkontakt

- Der Kopf oben, vorn und seitlich.
- Der Oberkörper vorn und seitlich.
- Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen bis Knöchelhöhe).

Im Point Fighting

- Der Kopf oben, vorn und seitlich.
- Der Hinterkopf (nur mit kontrollierten Techniken)
- Der Oberkörper vorn und seitlich.
- Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen bis Knöchelhöhe).

§ 7 Nicht erlaubte Angriffsziele, verbotene Techniken und Verhaltensweisen

Es ist/sind verboten:

1. Angriffe gegen Hals, Unterleib, Nieren, Rücken, Beine (außer im K1), Oberschenkel (außer im Low Kick und Kick Light), Gelenke, Leiste, Hinterkopf (außer im Point Fighting) und Nacken

2. Angriffe mit Knie (außer im K1), Ellbogen, Schulter, Handkante (außer im Point Fighting), Kopfstöße und Daumen
3. Abdrehen, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Halten, blinde Techniken, zu tiefes Abducken (unter Gürtelhöhe des Gegners) und Wrestling/ Ringen
4. Angriff gegen einen Kämpfer, der zwischen den Seilen ist
5. Angriff gegen einen Kämpfer, der am Boden ist (d.h. sobald eine Hand oder Knie den Boden berührt)
6. Verlassen des Rings
7. Fortfahren nach dem Kommando „stopp“ oder „break“ oder nach dem Rundengong
8. Ölen des Gesichts oder Körpers
9. -das Bein festzuhalten
10. Ausspucken des Mundschutzes: wenn ein Kämpfer den Mundschutz absichtlich ausspuckt, wird der Kampf unterbrochen und der Kämpfer angezählt. Beim zweiten Mal erhält er eine offizielle Ermahnung.
11. Bodenangriffe: ein Kämpfer darf seinen Gegner nicht am Boden angreifen. Der Ringrichter muss den Kampf unterbrechen sobald ein Kämpfer den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt.
12. Schläge auf Kopf oder Körper eines sich am Boden befindlichen Kämpfers werden mit Minuspunkt oder Disqualifikation (Mehrheitsbeschluss der Kampfrichter) geahndet.

Zusätzlich verboten im K1:

- Wai Khru zu Beginn des Kampfes auszuführen
- Mon Kong, Pratchat oder andere traditionelle Symbole des Muay Thai zu tragen
- während des Kampfes Muay Thai Musik zu spielen

Regelverletzungen führen- je nach Schwere- zu Ermahnungen, Minuspunkten und/ oder Disqualifikation

unsportliches Verhalten des Kämpfers:

Ein Kämpfer bekommt nur 1 Ermahnung, danach folgt der normale strafablauf. Im Falle großer Unfairness kann der Kämpfer sofort einen

Minuspunkt erhalten oder disqualifiziert werden- abhängig von der Schwere des Vergehens.

unsportliches Verhalten des Betreuers:

unangebrachtes Diskutieren/ Äußerungen über Kampfrichtersentscheidungen

unangebrachtes Diskutieren/ Äußerungen über nicht gegebene Trefferpunkte

Angreifen oder Beleidigen eines Offiziellen

schubsen, packen, spucken- auch der Versuch- führt zur sofortigen Verweisung vom Ring und möglicherweise (nach Absprache mit dem techn. Ausschuss) zum Ausschluss aus der Halle/ Veranstaltung

§ 8 Kampfzeit

8.1. Alle Disziplinen

a) Damen und Herrenklassen:

Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen und Finale 3 x 2 Minuten mit je 1 Minute Pause dazwischen betragen.

b) Juniorenklassen:

Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen und Finale 3 x 2 Minuten mit je 1 Minute Pause dazwischen betragen.

8.2. nur im Point Fighting und Leichtkontakt

b) Veteranenklasse:

2 x 2 Minuten, 1 Minute Pause

c) Weltcups/ internationale Turniere:

1 Runde a 3 Minuten möglich

d) Jugendklassen:

Jugend B: 2 x 1.30 Min., 1 Min. Pause

Jugend A: 2 x 2 Min., 1 Min. Pause

e) Die Kampfzeit kann aus organisatorischen Gründen gekürzt werden. Dies ist zu Beginn der Veranstaltung den Teilnehmern mitzuteilen.

f) Bei Einzel- oder Mannschaftskämpfen kann die Rundenzahl je nach Vereinbarung 3 x 2 Minuten oder 5 x 2 Minuten betragen.

g) Die Zeit wird nur unterbrochen beim „Zeit aus“ Zeichen des Hauptkämpfrichters.

h) Bei Verletzungen darf die Zeit nur solange unterbrochen werden, bis festgestellt wird, wie schwer die Art der Verletzung ist bzw. ob der

Kampf sofort weitergeführt werden kann oder ob abgebrochen werden muss. Maximal 1 Minute.

i) Eine Behandlung kann nur in der Kampfpause - die eine Minute beträgt - oder nach dem Kampf vorgenommen werden.

j) Ausnahme: Zeigt ein Kämpfer nach einem groben Faul des Gegners seine Kampfbereitschaft und kann jedoch nach Auffassung des Hauptkampfrichters nicht sofort ohne Einschränkung weiterkämpfen kann der Hauptkampfrichter ihm eine Pause bis zu einer Minute gewähren.

k) Ist eine Behandlung erforderlich, so muss der Kampf beendet werden.

l) Endet der Kampf bei einem Turnier nach Ablauf der Zeit unentschieden, so wird er nach 30 Sekunden Pause um 1 Minute verlängert. Ist das Ergebnis nach dieser Verlängerung immer noch unentschieden, so wird der Kampf sofort fortgesetzt bis einer der Kämpfer eine klare Wertung erzielt. Die Wertung muss von allen drei Kampfrichtern gesehen werden. Sieger ist der Kämpfer mit der ersten Wertung.

8.3 Leichtkontakt, Kick Light und Ringsportarten:

Wie unter 7.1 jedoch Änderung des Punktes I

i) Bei Punktgleichheit hat sich der Punktrichter nach den in § 9 Punkt 9.1.2 bis 9.1.4 bzw. 9.2.2 bis 9.2.4 dieser Wettkampffregeln angegebenen Richtlinien für einen Kämpfer zu entscheiden und dies zu dokumentieren.

§ 9 Wertungen

Definition Treffer: Eine Wertung erhält der Kämpfer nur dann, wenn eine erlaubte Technik ein erlaubtes Ziel trifft. Der erlaubte Teil der Hand (keine Innenhand) oder des Fußes muss einen klaren, kontrollierten Kontakt herstellen. Die Kampfrichter müssen sehen, dass die Technik das Ziel trifft. Eine Punktevergabe aufgrund eines Treffergeräusches ist nicht zulässig. Der Kämpfer muss seinen Blick auf die Trefferfläche richten, wenn er eine Technik ausführt.

Jede Technik muss mit vernünftiger Kraft entsprechend der Disziplin durchgeführt werden.

Wenn ein Kämpfer einen Sprung ausführt, muss er innerhalb der Kampffläche landen um für die Technik eine Wertung zu erhalten. Er muss die Balance halten und darf den Boden mit keinem anderen Körperteil als den Füßen berühren. Wenn der Kämpfer außerhalb der Kampffläche landet, wird seine Technik nicht gewertet.

Wenn ein Kämpfer nach Ausführung einer Technik die Balance verliert und den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen berührt, wird sein Treffer nicht gewertet.

Wertung: Eine Wertung wird gegeben, wenn eine erlaubte Technik mit folgenden Kriterien ein erlaubtes Ziel trifft:

- gute Ausführung (saubere Technik in Balance)
- kraftvolle Ausführung (einer der Disziplin entsprechenden kraftvollen Ausführung)
- Wachsamkeit (volle Konzentration)
- gutes Timing und richtige Distanz (damit die Technik den größtmöglichen Effekt hat)
- sportliche Haltung (kein böses Verhalten bei erhaltenen Schlägen)
- der Gegner angeschaut wird (Fokus=keine Blinden Techniken)

§ 10 Proteste

10.1 reguläre Proteste

Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung, Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort bei dem Hauptkampfrichter machen der den Kampf leitet.

Wenn ein Team gegen ein Urteil Protest einlegen will, muss dies dem Kampfrichterreferenten in Schriftform spätestens 15 min. nach dem Kampf vorliegen. Der schriftl. Protest muss das Problem klar darlegen.

Der Kampfrichterreferent muss den Protest dem Kampfrichterausschuss vorlegen, der das Problem erörtert.

Der Protest wird sofort behandelt.

Die endgültigen Entscheidungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar.

Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Wettkampfbestimmungen nicht richtig angewendet worden sind.

Bei einem Protest gegen Punktwertungen ist dieser schriftlich mit Hinterlegung einer Kautions von 50 EURO einzureichen. Danach kann einem Betreuer erlaubt werden mit dem Hauptkampfrichter oder dem Präsidium die Wertungen einzusehen. Ist der Protest unbegründet, verfällt die Kautions zu Gunsten des Verbandes.

10.2 Irreguläre Proteste

Auf irreguläre Proteste, die Uneinigkeit bei Entscheidungen durch Programmablaufverzögerungen ausdrücken- wie sich im Ring / auf der Tatami abzusetzen (entweder aus eigenem Antrieb oder vom

Coach angewiesen) -wird sofort durch den Kampfrichterausschuss oder das Präsidium reagiert. Die Konsequenz kann der vollständige Team-ausschluss in dieser Disziplin sein. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, führt die sofort zu einer Disqualifikation des gesamten Vereins.

Ein Protest wird nur in schriftl. Form behandelt und nicht, wenn oben genannte Aktionen bereits im Gange sind.

10.3 Während des Kampfes

1. Einsprüche über Regelverstöße gegen die Wettkampfbestimmungen müssen unmittelbar nach Regelverstoß mündlich beim Hauptkampfrichter der den Kampf leitet und danach schriftlich eingereicht werden.

2. Der Einspruch muss grundsätzlich mit der Angabe des Regelverstößes begründet werden.

3. Eine Entscheidung über einen Protest muss vom gesamten Kampfgericht bestehend aus Kampfrichterreferent, Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter gefällt werden.

4. Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und sportlicher Fairness getroffen werden.

5. Ergeben sich Auslegungsschwierigkeiten in unmittelbarem Zusammenhang mit einem Kampf oder während eines Kampfes, so wird eine notwendige Entscheidung durch den Hauptkampfrichter bzw. Kampfrichterreferenten getroffen.

6. In allen hier nicht aufgeführten Streitfällen entscheiden die Präsidien der jeweiligen Landesverbände. (Bei Bundesturnieren entscheidet das Präsidium der WAKO-Deutschland e.V. in Zusammenarbeit mit dem Bundeskampfrichterreferenten).

§ 11 Videobeweis

Videobeweise sind bei WAKO Veranstaltungen nicht zugelassen. Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Beschwerden oder Punktevergabe zugelassen.

Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände

Wettkampfregele Point Fighting- und Leichtkontakt

Es gelten die gleichen Regeln wie bei allen Turnieren der WAKO Deutschland e.V. jedoch mit folgenden Ausnahmen:

§ 1 Mannschaftsstärke

Jede Herrenmannschaft besteht aus fünf, jede Frauenmannschaft aus drei Kämpfern. Diese sind in Gewichtsklassen eingeteilt.

§ 2 Gewichtsklassen

Die Kämpfer kämpfen in verschiedenen Gewichtsklassen. Diese sind wie folgt eingeteilt:

Männer

Leichtgewicht	bis	63,0 kg	Light-Weight
Weltergewicht	bis	69,0 kg	Welter-Weight
Halb-Mittelgewicht	bis	74,0 kg	Light-Middle-Weight
Mittelgewicht	bis	79,0 kg	Middle-Weight
Schwergewicht	über	79,0 kg	Heavy-Weight

Frauen:

Leichtgewicht	bis	55,0 kg	Light-Weight
Mittelgewicht	bis	60,0 kg	Middle-Weight
Leicht-Schwergewicht	über	60,0 kg	Light-Heavy-Weight

§ 3 Kampfzeit

Die Kampfzeit beträgt für jeden der fünf bzw. drei Kämpfer je 3 x 2 Minuten.

§ 4 Wertung

1. Die einzelnen Kämpfe werden gesondert gewertet. Nach jedem Kampf beginnt der nächste bei null, das heißt der Punktestand des ersten Kampfes wird nicht mit übernommen.
2. Die Mannschaft des Siegers erhält zwei Punkte, die des Verlierers einen Antrittspunkt. Stellt die Gegnerische Mannschaft keinen Kämpfer so erhält sie auch keinen Antrittspunkt.

§ 5 Entscheidungen

Die Mannschaft, welche am Ende nach Mannschaftspunkten vorne liegt hat den Kampf gewonnen.

§ 6 Sonstiges

1. Um keine Mannschaft zu bevorzugen werden die einzelnen Paarungen vor Turnierbeginn ausgelost. Somit sind die Chancen für alle Mannschaften die gleichen.
2. Der dritte Platz wird ausgekämpft.

Grand Champion (nur im Point Fighting) und Teamkampf

Grand Champion

Auf Turnieren wie Weltcup und internationalen Opens kann ein sogenannter Grand Champion ausgekämpft werden, bei dem Kämpfer egal welcher Gewichtsklasse gegeneinander antreten können.

Die Grand Champion Klasse kann folgendermaßen durchgeführt werden:

Original Grand Champion

Nur die Gewinner der einzelnen Gewichtsklassen dürfen teilnehmen. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.

Offener Grand Champion

Jeder kann teilnehmen, der sich dafür während des Turniers angemeldet hat. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.

Die Kampfzeit beträgt 1x3 oder 2 Minuten- die Kämpfer dürfen keinen Zeitstopp fordern.

Regeln und Ausrüstung entsprechen denen des normalen Point Fightingwettkampfs.

Die Art des Grand Champion Wettkampfs muss in der Turnierausschreibung ausgeführt sein.

Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften gibt es keinen Grand Champion.

Teamkampf

Bei Bundes-, Landes-, Welt- und Kontinentalmeisterschaften

-Team: 3 Männer, 1 Frau

-wenn ein Team nicht komplett ist, darf es nicht antreten oder fortfahren
- ein Team darf je 1 Mann und 1 Frau als Ersatz haben. Der Ersatz darf nur eingesetzt werden, wenn ein anderer Kämpfer nicht antreten kann.

-bei Junioren-, Jugend B- und Jugend A-Wettkämpfen müssen die Teilnehmer die entsprechende Altersklasse haben.

-die Abfolge des Wettkampfs wird durch Werfen einer Münze zu Beginn entschieden. Das Siegerteam kann entscheiden, ob es selbst den ersten Kämpfer stellt oder ob das gegnerische Team dies tun soll. Der Kampf kann sowohl mit einem Mann als auch mit einer Frau eröffnet werden.

-alle Kämpfer sind mit kompletter Schutzausrüstung in ihrer Ecke.

-es gibt keine Gewichtsklassen

(bei Jugend B und Jugend A muss vom kleinsten zum größten an den Start gegangen werden; der weibliche Kämpfer darf nur auf den anderen weiblichen Kämpfer treffen)

- das Team setzt sich aus Kämpfern einer Nation zusammen (keine gemischten Teams mit Kämpfern verschiedener Länder)
- jeder Kampf: 1x2 Minuten
- Extra-Kampf (bei unentschieden):
 - 1x1.30 Minuten (Jugend B)
 - 1x2 Minuten (Jugend A, Junioren, Senioren)
- wenn es nach dem extra-Kampf immer noch unentschieden steht, kämpfen die gleichen Kämpfer weiter bis ein Treffer erzielt wird.
- das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Alle Exits und Verwarnungen werden fortlaufend gezählt um einen aktiven Wettkampf zu gewähren. Im Teamkampf kann kein Kämpfer wegen Exit disqualifiziert werden. Sein Team erhält ab dem 3. Exit jedes Mal einen Punktabzug.
- wenn es nach Kampfbende unentschieden steht wird eine Münze geworfen. Das Siegerteam kann entscheiden, ob es selbst den nächsten Kämpfer stellt oder ob das gegnerische Team dies tun soll. Wenn die Frau die Verlängerung kämpft, muss sie gegen die gegnerische Frau antreten.

Anmerkung für Junioren- und Cadets-Welt- und Kontinentalmeisterschaften:

Jeder Kämpfer darf nur in seiner Altersklasse antreten: Kein Kämpfer erhält die Erlaubnis außerhalb seiner Altersklasse an den Start zu gehen.

Verletzung im Teamkampf

Für den Fall einer Verletzung im Teamwettkampf, bei der der Kämpfer nach einer medizinischen Untersuchung unfähig ist weiterzukämpfen, geschieht folgendes:

Das gegnerische Team erhält einen 10-punkte-Bonus, der zu den bereits erzielten Punkten addiert wird.

Weltcups und Intern. Opens

Ein Team kann sich folgendermaßen zusammensetzen, abhängig von den Vorstellungen des Ausrichters. Die Teammitglieder können aus versch. Ländern oder Kontinenten stammen:

- 4 Kämpfer (3 Männer, 1 Frau)
- 5 Kämpfer (4 Männer, 1 Frau)
- 5 Kämpfer (5 Männer)
- 3 Kämpfer (3 Frauen)

Gekämpft wird nach den geltenden Point Fightingregeln der WAKO Deutschland jedoch mit den oben aufgeführten Änderungen.

Anhang I

Einverständniserklärung des Erziehungsberechtigten für alle Kämpfer unter 18 Jahren.

Diese Erklärung ist beim Vereinsleiter vor einem Turnier abzugeben. Sie ist für jedes Turnier neu auszustellen. (bitte vorher kopieren)

Hiermit bestätigen ich _____, dass mein

Kind (Name:) _____

sporttauglich ist. Mir sind keine gesundheitlichen Einschränkungen bekannt.

Ich erlaube hiermit den Start bei der

in der Disziplin Point Fighting-, Leicht-, Vollkontakt (nicht zutreffendes bitte streichen).

Ort, Datum

Unterschrift Erziehungsberechtigter

Anhang II

Bestätigung über die Belehrung von Ärzten / Sanitäter

Hiermit bestätige wir, dass wir am _____ über den § 9 „Der Arzt / Das Sanitätsteam“ (siehe unten) informiert wurden.

Name des Arztes _____
Unterschrift

Name des Sanitäters _____
Unterschrift

Name des Sanitäters _____
Unterschrift

§ 9 Der Arzt / Das Sanitätsteam

1. Ohne Anwesenheit eines Arztes (im Vollkontakt Pflicht) oder des Sanitätsteams darf kein Kampf stattfinden.
2. Verlässt das Sanitätsteam oder der Arzt die Veranstaltung vorübergehend, so sind die Kämpfe bis zu seiner Wiederkehr zu unterbrechen.
3. Das Sanitätsteam/Der Arzt muss der Turnierleitung oder dem Kampfrichterreferenten seine vorübergehende Abwesenheit mitteilen.
4. Das Sanitätsteam/Der Arzt ist vor Beginn der Veranstaltung durch den Veranstalter über diesen Punkt zu informieren. Eine schriftliche Bestätigung der Belehrung ist optional.
5. Der Arzt/Das Sanitätsteam soll mit dem Kickboxen vertraut sein. Nach dem Ende der Veranstaltung soll ein Abschlussgespräch zwecks Analyse aus medizinischer Sicht mit dem Präsidium oder der Turnierleitung stattfinden.

Anhang III

Punktrichter-Zettel

Turnier: _____

Klasse: _____

Kampf Nr: _____



A) _____ B) _____
 Sieger ankreuzen

Runde	Kämpfer A (rote Ecke)			Kämpfer B (blaue Ecke)		
	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung
1						
2						
3						
Gesamttreffer						

Sieg durch (bitte ankreuzen)				
Punkte	RSC	Aufgabe	K.O.	Aufgabe
Disqualification		nicht antreten		Verletzung

Kampfrichter: _____ Unterschrift
 (Name leserlich in Druckschrift)

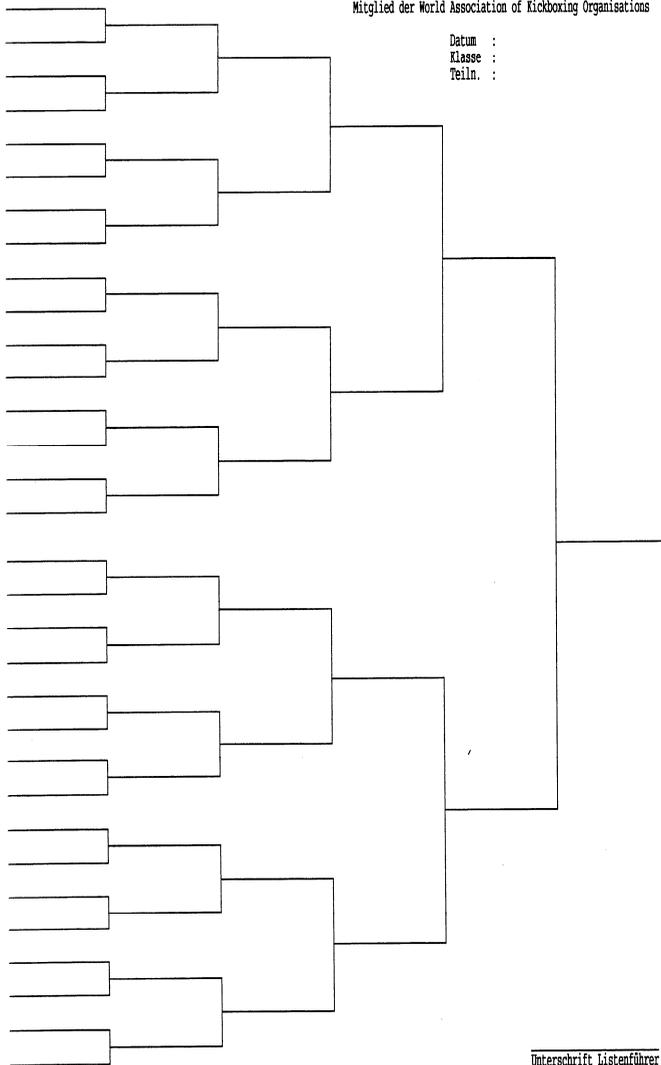
Ort, Datum: _____

Turnierleitung: _____
 Unterschrift

Anhang IV

WAKO Deutschland
World Association of Kickboxing Organizations
Mitglied der World Association of Kickboxing Organizations

Datum :
Klasse :
Teiln. :



Anhang V

STIFTUNG NATIONALE ANTI DOPING AGENTUR
DEUTSCHLAND

**ANTI-DOPING-REGELWERK DER NATIONALEN
ANTI-DOPING-AGENTUR**

NADA-CODE

Da die Liste der NADA jährlich neu erscheint bitten wir alle Sportler sich die jeweils aktuelle Liste aus dem Internet herunter zu laden.

Ihr findet die Listen auf der Seite www.wako-deutschland.de unter dem Menüpunkt „Regeln“ oder auf der Seite der NADA www.nada-bonn.de unter TOP Downloads.

Hinweis für Turnierveranstalter zu Anti Doping Tests:

Kontrollen

Für die Dopingkontrollen vor Ort benötigen wir einen geeigneten Kontrollbereich.

*Dieser soll mit einem Wartezimmer, einem Arbeitsraum, einer **nicht öffentlichen** Toilette (Damen und Herren) ausgestattet sein.*

*Des Weiteren sollte fließend Wasser, eine Dusche, vorhanden sein. Bitte stellen Sie auch **geschlossene** Getränke (Mineralwasser, Fruchtsäfte) zur Verfügung.*

Bitte organisieren Sie für uns pro Tag ...4 - 6 Eskorten (jeweils männlich / weiblich je nach zu testenden Athleten) welche die ausgewählten Athleten zum Kontrollbereich bringen. Dabei sollte die Eskorte nahe beim Athleten bleiben, und zumindest den Sichtkontakt nie verlieren. Hilfreich wäre auch, wenn die Eskorten ggf. bei Übersetzungen behilflich sein könnten.

*Vor dem ersten Wettkampf am ... - **sollte ein „Captains Meeting“ / Besprechung zwischen den Eskorten und dem Kontrolleur stattfinden, dies am besten ca. 1 knappe Stunde davor. Die Eskorten unterschreiben dabei noch eine Verschwiegenheitserklärung.***

Anhang VI

Leitfaden zur Ärztlichen Untersuchung

Abgestufte sportärztliche Untersuchung

(Ebene 0 - 03/2002)



Stufe 1: Sportärztliche Vorsorgeuntersuchung

Zielgruppe

- Reihenerkrankung aller Sporttreibenden im Kindes- und Jugendalter
- Freizeit-, Breiten- und Volkssportler bis 35 Jahre

• Vorsorgeuntersuchung

- Anamnesebogen zum Selbstausfüllen
- Standardisierte Anamnese (durch den Arzt)
- Körperliche Untersuchung (internistisch und orthopädisch) gem. einem Erhebungsbogen, ggf. zusätzliche Untersuchungen bei bestimmten Sportarten

Für Anamnese und körperliche Untersuchung sind Anleitungen zur Untersuchung und Dokumentation erstellt.

• Fakultativ

- EKG in Ruhe, ggf. Laboruntersuchungen (Urinstatus)
- Belastungsuntersuchung (Ergometrie)

• Beurteilung / Beratung

- Gesund, tauglich für alle Sportarten
- Gesund mit Einschränkung, tauglich für alle Sportarten/Belastungsformen ausser: ...
- Nicht sporttauglich, weitere Abklärung erforderlich
- Empfehlungen: ...

• Häufigkeit

- Mindestens alle 2 – 4 Jahre, jährlich wünschenswert

Stufe 2: Sportärztliche Untersuchung

Zielgruppe

- Alle Sporttreibenden über 35 Jahre, insbesondere solche mit mehr als einem Risikofaktor
- Kinder und Jugendliche mit auffälligen Befunden
- Sportarten mit besonderem Risiko

• Anamnese und körperliche Untersuchung wie unter Stufe 1

• Ergänzende Untersuchungen

- Ergometrie (Fahrrad, Laufband) - einschl. EKG- und Blutdruckbeurteilung unter Belastung
- Laboruntersuchungen: Urinstatus, Blutbild, Lipidstatus, Glucose (ggf. weitere je nach Anamnese und klinischem Befund)

• Beratung zu

- Gesunder Lebensführung (Prävention)
- Risikofaktoren-Profil
- Leistungsfähigkeit
- Trainingsanalyse und Trainingsberatung

• Beurteilung/Beratung

- Gesund, tauglich für alle Sportarten
- Gesund mit Einschränkung, tauglich für alle Sportarten/Belastungsformen ausser: ...
- Nicht sporttauglich, weitere Abklärung erforderlich
- Empfehlungen zu Prävention, Leistungsfähigkeit, Training

- **Häufigkeit**
 - Mindestens alle 2 – 4 Jahre, möglichst jährlich

Stufe 3: Erweiterte Sportärztliche Untersuchung

Zielgruppe

- Breitensportler mit zukünftiger Wettkampfteilnahme oder bei Trainingsumfang > 6 Std./Woche
- Breitensportler mit Wunsch einer eingehenden Leistungsdiagnostik zur Optimierung der Trainingsplanung (z. B. im Rahmen eines Fitnessstrainings oder vor Marathonteilnahme)
- Leistungssportler, die keinem der Kader angehören
- Breitensportler (Gesundheitssportler) mit Herz-Kreislauf-Krankheiten

• Vorsorgeuntersuchung wie unter Stufe 1

• Ergänzende Untersuchungen

- Ergometrie (Fahrrad, Laufband) bzw. Belastungs-EKG
 - ggf. sportartspezifische Leistungsdiagnostik: Bestimmung von Laktat unter Belastung, ggf. Spiroergometrie und Kraftdiagnostik
- Labordiagnostik
 - z. B. Urinstatus, Blutbild, Lipidstatus, Ferritin, Kalium, Magnesium, gGT, Kreatinin, Blutzucker
- Echokardiographie
- Spezielle orthopädische Untersuchungen
- Trainingsanalyse und Trainingsberatung
- Körperkomposition

• Beurteilung/Beratung

- Gesundheitszustand
- Trainingszustand
- Trainingsempfehlung/Beratung

• Häufigkeit

- Jährlich, ggf. weitere Untersuchungen nach Bedarf

Stufe 4: Kaderuntersuchung

Untersuchung gem. den Vorgaben des DSB-BL bzw. der jeweiligen LAL. Profisportler sind ebenfalls nach diesem Schema zu untersuchen, falls keine anderweitigen Vorschriften vom nationalen oder internationalen Verband vorliegen.

Zielgruppe

- D, D/C, C-, B- und A-Kader, Profisportler

• Untersuchung: Vordruck der Kaderbögen

• Beurteilung/Beratung

- Gesundheitszustand
- Trainingszustand
- Trainingsempfehlung und Trainingsplanung

• Häufigkeit

- Ein- bis mehrmals jährlich je nach Trainings- und Wettkampfplanung

Expertenkommission und Präsidium der Deutschen Gesellschaft für Sportmedizin und Prävention

Stand: 03/2002