

Kick-Boxen



Sportordnung und Wettkampfregeln

Semikontakt / Leichtkontakt / Vollkontakt / Formen / Prüfung / Mannschaftsmeisterschaft / Doping

WAKO DEUTSCHLAND e.V.

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung von Georg F. Brückner	Seiten 5 - 6
Kickboxen – Allgemeines	Seite 7
§ 1 Veranstaltungen	Seiten 7 - 8
§ 2 Ausschreibungen	Seite 8
§ 3 Meisterschaften	Seite 9
§ 4 Teilnahme an Wettkämpfen	Seiten 10 - 11
§ 5 Teilnahme an Turnieren anderer Verbände	Seite 11
§ 6 Sperren	Seite 12
§ 7 Doping	Seite 12

Allgemeine Wettkampfregelein:

§ 1 Wettkampfsprache	Seite 13
§ 2 Ärztliche Untersuchungen	Seite 13
§ 3 Schutzausrüstung	Seiten 13 - 15
§ 4 Richtlinien zum Turnierstart	Seiten 15 - 16
§ 5 Gewichtskontrolle	Seite 16
§ 6 Schutzbestimmungen	Seiten 16 - 17
§ 7 Erlaubte Angriffsziele	Seite 17
§ 8 Nicht erlaubte Angriffsziele etc.	Seite 18

Kampfrichter / Kampfgericht

§ 1 Bekleidung der Kampfrichter	Seite 19
§ 2 Das Kampfgericht	Seite 19
§ 3 Der Kampfrichterreferent	Seiten 19 - 20
§ 4 Der Kampfflächenleiter	Seite 20
§ 5 Der Hauptkampfrichter	Seiten 20 - 24
§ 6 Die Seitenkampfrichter	Seiten 24 - 27
§ 7 Zeitnehmer	Seite 27
§ 8 Listenführer	Seite 28
§ 9 Der Arzt / Das Sanitätsteam	Seite 28

Kickboxen Wettkampfregelein:

§ 1 Wettkampfkommandos	Seite 29
§ 2 Die Kampfflächen	Seiten 29 - 31
§ 3 Kampfkleidung	Seite 31
§ 4 Altersklassen	Seiten 31 - 32
§ 5 Gewichtsklassen	Seite 32 - 33
§ 6 Kampftechniken	Seite 34
§ 7 Die Kampfzeit	Seiten 35 -36
§ 8 Wertungen	Seiten 36-38

§ 9 Entscheidungen	Seiten 38 - 41
§ 10 Betreuer	Seite 41
§ 11 Proteste	Seite 42
§ 12 Der Veranstalter	Seiten 42 - 43

Anhang I

Checkliste für Veranstaltungen	Seiten 44
Einverständniserklärung des.....	Seite 45
Bestätigung Belehrung von Ärzten/Sanitärern	Seite 46
Geprüfte Sicherheit	Seiten 47 - 48
Punktrichterzettel	Seite 49
Turnierbaum	Seite 50

Regeln Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände

Wettkampfregele	
§ 1 Mannschaftsstärke	Seite 51
§ 2 Gewichtsklassen	Seite 51
§ 3 Kampfzeit	Seite 51
§ 4 Wertung	Seite 52
§ 5 Entscheidungen	Seite 52
§ 6 sonstiges	Seite 52

Musikformen

§ 1 Allgemeines	Seiten 53 - 54
§ 2 Kleidung	Seite 55
§ 3 Waffen	Seiten 55 - 56
§ 4 Verhalten der Wettkämpfer	Seite 56
§ 5 Kampffläche	Seite 56
§ 6 Kampfgericht	Seite 57
§ 7 Ausrüstung	Seite 57
§ 8 Bewertungssystem	Seiten 57 - 59
§ 9 Nominierungen	Seite 60
§ 10 Organisation	Seite 60
§ 11 Proteste	Seite 60

Prüfungsprogramm

Ausbildungs- und Prüfungsrichtlinien	Seite 61
Gelb-Gurt	Seite 62
Orange-Gurt	Seite 63
Grün-Gurt	Seite 64
Blau-Gurt	Seite 65

Braun-Gurt	Seite 66
Schwarz-Gurt	Seite 67
2. Meistergrad	Seiten 68 - 69
3. Meistergrad	Seite 69
Auswertungsbogen zu Gürtelprüfungen	Seite 70
Punktwertung Gürtelprüfung	Seite 71
Ausbildungs- und Prüfungsrichtlinien Kindergurte	Seiten 72-73
Ablauf der Prüfungen	Seiten 73-74
Prüfungsrichtlinien weiß-gelb bis braun 2	Seiten 75-85

Anhang II

Neueste Änderungen	
Definition Nachwuchseigenschaft der Kämpfer	Seite 86

Anhang III

Hinweis Anti Doping Regeln	Seite 87
----------------------------	----------

Anhang IV

Wertung mit dem neuen Online Scoring System (OSS)	Seiten 88 - 90
---	----------------

Anhang V

Teamfights	Seiten 91 - 92
------------	----------------

Anhang VI

Leitfaden zur Ärztlichen Untersuchung	Seiten 93 - 94
---------------------------------------	----------------

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.

Geschäftsstelle Werner Sossna

WAKO Deutschland e.V.

Neue überarbeitete Ausgabe Höchststadt, **Stand 23.02.2010**

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 Leicht- und Vollkontakt-Turnieren und Meisterschaften 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 Semi-, Leicht- und Vollkontakt sowie Musikformen weltweit praktiziert. Im Kickboxen wurden naturgemäß viele Erfahrungswerte aus dem Boxen übernommen: Technik, Sicherheitsbestimmungen, Gewichtsklasseneinteilungen, etc.

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

1. Semikontakt: 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. 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 Semi-, Leicht- und Vollkontakt 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 Semi-, Leicht- und Vollkontakt 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

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. 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.
3. Alle Mitglieder der Landesverbände sind verpflichtet diese Wettkampfbestimmungen ihren Verantwortlichen und Kämpfern auszuhändigen und bei Bedarf zu erläutern.
4. Veranstaltungen dürfen nur durch die WAKO Deutschland e.V., die Landesverbände und Ihre Vereine durchgeführt werden.

§ 1 Veranstaltungen

1. 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.

§ 2 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 Gewichtsklassen und Kampfklassen
 - e) Teilnahmeberechtigung
 - f) Wiegetermine (eine Vorwiegezeit von mindestens 1 Stunde muss hierbei gegeben sein) und Passkontrolle
 - g) Zeitplan der Veranstaltung
 - h) Startgebühren und Eintrittspreise
 - i) Meldeschluss und Meldestelle
 - j) gegebenenfalls Unterkunftsöglichkeiten
 - k) Haftung
 - l) Beschreibung des Anreiseweges
 - m) Information zur Meldung der Kampfrichter
3. Der Jahresplan ermöglicht eine langfristige Vorbereitung.

§ 3 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 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 oder bereits fünf Jahre in Deutschland leben.
4. 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.
5. Die Nichteinhaltung von Punkt 4 hat eine Ordnungsstrafe des Bundesverbandes zur Folge.
6. Meistertitel können ohne Kampf nicht vergeben werden. Ein Freilos wird als Kampf gewertet.
7. 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 (**geändert 01.05.2007**)
8. Bei Semi- und Leichtkontakt-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 ist die Anwesenheit eines Arztes vorgeschrieben.
9. Während der Abwesenheit des Sanitätsteams / Arztes ist der Wettbewerb solange zu unterbrechen, bis das Sanitätsteam / der Arzt wieder anwesend ist.

§ 4 Teilnahme an Wettkämpfen

1. Startberechtigt ist jeder Kämpfer, der einen gültigen Sportpass mit sportärztlichem 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. Ausschlaggebend ist in jedem Fall die ärztliche Bescheinigung der Sportfähigkeit. Das tragen weicher Haftschalen ist erlaubt.
3. 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.
4. Die geforderte Befähigung beinhaltet ebenfalls das sportliche und faire disziplinierte Verhalten der Kämpfer.
5. Grob unsportliches Verhalten führt automatisch zur Disqualifikation bzw. zu einer Zeitsperre oder gegebenenfalls sogar zum Ausschluss aus dem Verband.
6. Jeder Kämpfer hat sich persönlich bzw. über seinen Verein formgerecht und pünktlich anzumelden.
7. Jeder Kämpfer hat in der vorgeschriebenen, sauberen Kampfkleidung anzutreten.
8. Wer zum Wiegetermin nicht antritt, scheidet aus.
9. Die Fußnägel müssen kurz geschnitten sein.
10. Die Schutzausrüstung muss von der WAKO Deutschland e.V. zugelassen sein.
11. Alle Mitglieder, die ohne Genehmigung an Wettkämpfen anderer Kick-Box- Verbände teilnehmen, werden mit einer Zeitsperre belegt oder bei grobem Verstoß vom Verband ausgeschlossen.

12. Die Vereinsleiter versichern mit der Anmeldung, dass ihnen für alle Kämpfer unter 18 Jahren eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Turnierteilnahme vorliegt. **(geändert 27.09.2004)**

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.

§5 Teilnahme an Turnieren/Veranstaltungen anderer Verbände.

Die Teilnahme an Veranstaltungen und Turnieren fremder Verbände sind generell untersagt, Ausnahmegenehmigungen erteilt ausschließlich der Bundesverband. Dies gilt für Sportler, Kampfrichter, Vereinsleiter, Betreuer und Funktionäre.

Zuwiderhandlungen werden wie folgt geahndet:

1. Einmaliger Start eines Nicht-Kadermitgliedes, 3 Monate Sperre ab Tag der Turnierteilnahme

2. Einmaliger Start eines Kadermitgliedes, 6 Monate Sperre ab Tag der Turnierteilnahme.

50 EURO Strafe für den betreuenden Verein.

3. Mehrmaliger Start eines Nicht-Kadermitgliedes kann den Ausschluss des Sportlers aus dem Verband zur Folge haben, Sperre min. 6 Monate und 50 EURO Strafe für den betreuenden Verein.

4. Mehrmaliger Start eines Kadermitgliedes, Ausschluss aus dem Kader, Sperre min 1 Jahr und 100 EURO Strafe für den betreuenden Verein.

5. Für Vereine, deren Verantwortlicher einmalig wissentlich Sportler auf oben genannte Veranstaltung bringt, wirbt oder duldet, wird eine Geldbuße von 250 EURO verhängt. Ein Nichtbegleichen dieser Strafe kann den Ausschluss aus dem betreffenden Verband zur Folge haben.

6. Bei mehrmaligem Start erfolgt der sofortige Ausschluss.

7. Kampfrichter, die einmalig bei einem Turnier fremder Verbände tätig sind, zahlen 100 EURO Strafe. Bei mehrmaligem Einsatz wird ihnen die Lizenz entzogen, und es droht der Ausschluss aus dem Verband. Dies gilt auch für Betreuer, Vereinsleiter und Funktionäre.

§ 6 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 Startsperrre ist für den gesamten Wettkampfbereich der WAKO Deutschland e.V. verbindlich. Dies gilt auch für verhängte Sperren gegenüber von Kampfrichtern, Betreuern, Vereinsleitern oder Funktionären.

§ 7 Doping

1. Die sich aus den Richtlinien des DSB zur Bekämpfung des Dopings ergebenden Pflichten treffen die Sportler/Innen, Trainer, Ärzte und alle sonstigen Betreuer des Sports.
2. 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.
3. Verboten sind alle auf der Liste des DSB (deutscher Sport Bund siehe Anhang) aufgeführten Substanzen. Diese kann bei der Bundesgeschäftsstelle angefordert werden.
4. Der Verstoß gegen die Bestimmungen zieht die Disqualifikation des Kämpfers nach sich.
5. Bei einem Dopingverstoß wird der/die Kämpfer/In nach den Richtlinien der NADA bzw. der WADA bestraft. Dies betrifft auch Betreuer / Innen, Trainer / Innen **(geändert 01.05.2007)**
6. 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.
7. 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 **(geändert 01.05.2007)**.

Allgemeine Wettkampfbregeln

§ 1 Wettkampfsprache

Als Wettkampfsprache dient die Landessprache. Die englische Sprache bei internationalen Turnieren.

§ 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 beigefügt sein.
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 beigefügt ist durchgeführt werden. Dieser Leitfaden ist dem Untersuchenden Arzt auf dessen Wunsch vorzulegen. **(geändert 01.05.2007)**.

§ 3 Schutzausrüstung

Ein Kickboxkampf darf nur ausgetragen werden, wenn die Kämpfer eine komplette Schutzausrüstung tragen. Hand- und Kopfschutz müssen von der WAKO Deutschland zugelassen sein. Alle anderen 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: **(geändert 04.01.2008)**

1. Kopfschutz

Der Kopfschutz muss Augenbrauen, Stirn, Schläfen, Schädeldecke, Kopfseiten und Hinterkopf größtmöglichen Schutz bieten. Kopfschutz mit Jochbeinschutz ist **nicht (geändert Feb. 2010)** erlaubt. Er darf die Sicht nicht behindern und muss einwandfreies Hören garantieren. Er muss den Richtlinien der WAKO Deutschland e.V. entsprechen und in der Liste „Zugelassene Schutzausrüstung“ aufgelistet sein. **(geändert am 10.07.2008)**

2. Wettkampfhandschuhe

Die Kampfhandschuhe müssen den Richtlinien der WAKO Deutschland e.V. entsprechen und in der Liste „Geprüfte Sicherheit“ aufgelistet sein.

Wenn die Handschuhe vom Veranstalter gestellt werden, müssen die Kämpfer die gleichen Handschuhe tragen.

2.1 Semikontakt

Im Semikontakt muss das Gewicht der Handschuhe für alle Kämpfer/Innen 10 Unzen betragen. Passende Open hands Wettkampfhandschuhe von Top Ten sind erlaubt. Bei Jugendlichen bis 145 cm darf das Gewicht der Handschuhe 8 Unzen betragen, wenn diese Handschuhe vom Verband zugelassen sind. (geändert am 04.01.2008)

2.2 Leichtkontakt / Vollkontakt

Das Gewicht der Handschuhe muss für alle Kämpfer/Innen 10 Unzen betragen.

3. Fußschutz

Der Fußschutz muss elastisch sein und eine gleichbleibende Schutzfunktion, die über die gesamte Zeit der Benutzung unverändert bleibt, aufweisen. Er muss mit Ausnahme der Sohle den gesamten Fuß bedecken und darf nicht verrutschen. Velcroverschlüsse dürfen sich wegen der Verletzungsgefahr nicht öffnen.

4. Schienbeinschutz

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

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.

6. Tiefschutz

Die Kämpfer müssen einen Tiefschutz unter der Hose tragen. Kämpferinnen können einen Tiefschutz tragen.

7. Brustschutz

Ein Brustschutz mit Hartschalen - der den Richtlinien der WAKO Deutschland e.V. entspricht – muss von den Frauen getragen werden. Voraussetzung ist, dass eine Brust sichtbar vorhanden ist.

Kopf- und Handschutz müssen von der WAKO Deutschland e.V. zugelassen sein. (Liste geprüfte Sicherheit) (geändert am 09.06.2005)

8. Sofern Handbandagen benutzt werden, dürfen diese höchstens 2,5 m lang und 5 cm breit sein. Sie dürfen mit einem Tapeband zum Festhalten versehen sein.
9. Die Sicherheitsausrüstung ist vor jedem Kampf von den Seitenkampfrichtern (im Semikontakt) und vom Hauptkampfrichter (im Leicht- und Vollkontakt) zu überprüfen.
10. Fehlt ein Bestandteil der Schutzausrüstung, ist ein Kämpfer auf Bundeturnieren zu disqualifizieren. Bei Landeturnieren hat der Kämpfer eine Minute Zeit die Ausrüstung zu komplettieren. Bleibt die Ausrüstung danach unvollständig, ist der Kämpfer vom Turnier auszuschließen.

§ 4 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 (**geändert 01.05.2007**).
3. Ein Kämpfer darf nur in einer Gewichtsklasse gemeldet werden. Er darf nur in der gemeldeten Klasse kämpfen.
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“ im Anhang V auszutragen (**geändert 01.05.2007**).
5. 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.
6. Der Sportpass ist **vor** jedem Kampf am Tisch der Wettkampffläche abzugeben und nach dem Kampf von dort wieder abzuholen. (**geändert am 30.03.2002**)

7. 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 (**geändert 01.05.2007**).

§ 5 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.
5. Sportler sollten, wenn sie zum Wiegen erscheinen, Badesachen unter der Sportkleidung tragen, um sich bei Gewichtsproblemen bis auf diese ausziehen zu können.

§ 6 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. Schutzsperren 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 (**geändert 19.04.2005**) 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.

§ 7 Erlaubte Angriffsziele

Folgende Körperpartien dürfen mit den erlaubten Kampftechniken angegriffen werden:

Der Kopf oben, vorn und seitlich.

Der Oberkörper vorn und seitlich.

Die Füße nur zum Fegen (von innen und außen bis Knöchelhöhe).

Hinterkopf (**nur Semikontakt**)

§ 8 Nicht erlaubte Angriffsziele, verbotene Techniken und Verhaltensweisen

1. Angriffe gegen Hinterkopf (außer im Semikontakt) Genick, Kehlkopf, Unterleib, Rücken, Beine und Gelenke.
2. Faustrückenschläge aus der Drehung und Würfe.
3. Dem Gegner den Rücken zudrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes Abducken (unterhalb der eigenen Gürtellinie), offensichtliches Klammern, blinde Techniken und Ringkampfaktionen.
4. Einen Gegner anzugreifen, der mit einem Bein zwischen die Ringseile gerät oder einem anderen Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.
5. Festhalten am Ringseil und dabei zu kicken oder zu schlagen, des Weiteren sich in die Ringseile fallen zu lassen und dabei zu kicken oder zu schlagen.
6. Das Verlassen des Ringes / der Kampffläche.
7. Aktionen nach dem Kommando „stop“ oder nach Ankündigung der Rundenenden.
8. Das Einfetten des Körpers oder Kopfschutzes ist nicht gestattet.
9. Sprechen der Kämpfer während des Kampfes und wiederholter Handgruß.

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.

3. Der Hauptkampfrichter darf in seiner Funktion keine Gegenstände tragen, die bei den Kämpfern bei notwendigem Eingreifen zu Verletzungen führen können, wie z.B. Brillen (außer im Semikontakt), Uhren, Gürtel mit großen Schnallen und dergleichen.

§ 2 Das Kampfgericht

1. Das Kampfgericht besteht aus:

- a) Kampfrichterreferent
- b) Kampfflächenleiter
 - c) Hauptkampfrichter / Ringrichter in der Mitte der Kampffläche / des Ringes
- d) zwei oder vier Seitenkampfrichtern im **Semikontakt**
- e) drei oder fünf Seitenkampfrichtern im **Leicht- und Vollkontakt**

Das erweiterte Kampfgericht besteht aus:

- d) Zeitnehmer
- e) Listenführer
- f) Ringsprecher
- g) Ringarzt bzw. das Sanitätsteam.

§ 3 Der Kampfrichterreferent

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

2. 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.

3. Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf im Bezug auf die Kampfrichter.

4. Der Kampfrichterreferent hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten und kann Kampfrichter die den Anforderungen nicht entsprechen vom Turnier ausschließen.

5. 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.

§ 4 Der Kampfflächenleiter

1. Der Kampfflächenleiter führt die Aufsicht auf der Wettkampffläche/ im Ring. Er teilt den Hauptkampfrichter, die Seitenkampfrichter ein, überwacht das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen.

2. Er gibt notfalls Entscheidungshilfe. Ihm unterstehen ebenfalls Zeitnehmer und Listenführer. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten, auch von Seiten der Kämpfer und deren Betreuer.

3. Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf und hat die Resultatslisten ordnungsgemäß und einwandfrei der Turnierleitung zu übergeben.

4. Der Kampfflächenleiter hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten.

5. Die Tischbesetzungen sind vom Kampfflächenleiter vor Beginn der Kämpfe in ihre Aufgaben einzuweisen.

§ 5 Der Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter 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.

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 (nur im Leicht- und Vollkontakt).
4. Wurde ersatzlos gestrichen (**Änderung am 14.01.2002**)
5. 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 kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.
6. 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.
7. Seine Kommandos lauten allgemein „kämpft und stop“. Im Leicht- und Vollkontakt 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.
8. 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.
9. 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.
10. Im Falle einer Verletzung siehe **§ 9 Punkt 9.4. a bis h der Wettkampfregelein.**
11. Ist die Verletzung durch einen Regelverstoß verursacht worden, so ist der Verursacher zu disqualifizieren. Ebenso bei offensichtlichem zu hartem Kontakt zum Kopf beim Semi- und Leichtkontakt.

- 12.** Ist die Verletzung durch eigenes Verhalten entstanden, so ist der andere Kämpfer zum Sieger zu erklären.
- 13.** Im Falle einer Verletzung ist sofort der Sanitätsdienst/Arzt an die Kampffläche oder den Ring zu holen um die Schwere festzustellen.
- 14.** 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.
- 15.** 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.
- 16.** 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 Schlageinwirkung festzustellen.
- 17.** Leicht- und Vollkontakt-Kämpfe soll der Hauptkampfrichter nur unterbrechen bei Knockout, bei Regelverstößen, zu hartem Kontakt (nur im Leichtkontakt), 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.
- 18.** Der Hauptkampfrichter muss sich im Leicht- und Vollkontakt ständig nahe bei den Kämpfern bewegen, um einer Entscheidung wenn nötig sofort durch persönliches Eingreifen und Trennen Nachdruck zu verleihen.
- 19.** Der Hauptkampfrichter muss im Semikontakt 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.
- 20.** 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 Unterbrechung 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.

21. Der Hauptkampfrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie ermahnen. Bei groben Verstößen muss er verwarnen 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.

22. Regelverletzungen werden, je nach Schwere des Verstoßes, mit Ermahnungen, Minuspunkten oder Disqualifikation geahndet. Minuspunkte sollten in der Regel nur nach vorangehenden Ermahnungen ausgesprochen werden. Drei Minuspunkte führen automatisch zur Disqualifikation.

Beispiel: Ermahnung - Ermahnung - Minuspunkt – Minuspunkt - Disqualifikation.

23. 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 Semikontakt darauf zu achten, dass dieser am Kampfrichtertisch auch in der Bewertung berücksichtigt wird.

24. 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.

25. 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.

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

27. Der Hauptkampfrichter sammelt im Leicht- und Vollkontakt 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.

28. Falls Fehler beim Ausfüllen der Punktezetteln festgestellt werden, darf nur der zuständige Punktrichter Änderungen vornehmen.

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

30. 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.

§ 6 Die Seitenkampfrichter

5.1 Im Semikontakt

1. Jeder Semikontaktkampf wird geleitet von einem Hauptkampfrichter und zwei oder vier assistierenden Seitenkampfrichtern. Bei zwei assistierenden Seitenkampfrichtern müssen sich diese auf der Kampffläche so mit den Kämpfern bewegen, dass sie das Kampfgeschehen deutlich überblicken. Bei vier assistierenden Kampfrichtern müssen diese in jeder Ecke auf einem Stuhl sitzend den Kampf bewerten.

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.

5.2 Im Leicht- und Vollkontakt

1. Ein Kampf soll durch drei oder wenn möglich fünf 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. Ist eine große Besetzung nicht möglich, so muss mit drei Punktrichtern gewertet werden. Die Punktrichter sitzen dann um den Ring/die Kampffläche.

4. Die Beurteilung darf nur auf den Punktezetteln des Verbandes oder mit dem OSS siehe Anhang IV) (**eingefügt am 01.05.2007**) erfolgen.

5. Die Ergebnisse ihrer Bewertung sind nach jeder Runde einzutragen. Verwarnungen (Minuspunkte), Anzahlen im Stand und nach Niederschlägen sind zu notieren.
6. Das Gesamtergebnis der Runden ist zu addieren.
7. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll erfolgen:
Nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer. Außerdem kann nach jeder Runde **ein Hilfspunkt** für die bessere Technik und Taktik vergeben werden, der sich nach folgenden Kriterien zusammensetzt:
- a) Wirksamkeit der Angriffe
 - b) Kombinationsfähigkeit
 - c) Sauberkeit des Kampfstils
 - d) Wirksamkeit der Verteidigung
 - e) Ausgeglichenheit von Hand- und Fußtechniken
 - f) Gesamteindruck der sportlichen Leistung
8. Jede Runde muss mit mechanischen Zählern einzeln bewertet werden. Am Ende jeder Runde werden die Trefferpunkte in den Punktezetteln eingetragen.
Am Ende des Kampfes werden die Trefferpunkte addiert. Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat.
9. Kriterien für Ermahnungen und Minuspunkte, welche nur dem Hauptkampfrichter vorbehalten sind:
- a) zu harter Kontakt (nur im Leichtkontakt)
 - 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
10. Erhält ein Kämpfer einen Minuspunkt, so haben die Kampfrichter auf ihren Punktezetteln 3 Trefferpunkte abzuziehen.
11. 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.
12. Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Es ist demjenigen der Sieg zu geben, der vom sportlichen Gesichtspunktes

punkt die überwiegend bessere Technik und Taktik oder die bessere Verteidigung gezeigt hat (nach den Kriterien des Punkt 5.2 – 7 a-f).

13. Eine weitere Möglichkeit zu punkten ist das Auswerten mit dem Computersystem der AIBA (Amateur-Weltbox-Verband) oder dem OSS der BAKU e.V. siehe Anhang IV (**geändert 01.05.2007**)

14. Bei Turnieren darf nicht unentschieden gewertet werden. Dies ist nur zulässig bei Einzel-, Freundschafts- und Mannschaftskämpfen.

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

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

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

§ 7 Zeitnehmer

1. Der Zeitnehmer hat die vorgesehene Kampfdauer zu kontrollieren. Beim Kommando „Stopp“ des Hauptkampfrichters muss er die Zeit anhalten. Im Semikontakt erst nach dem „Zeit aus“ Zeichen des Hauptkampfrichters. Zum Ablauf der Kampfzeit soll er den Gong schlagen, ein Zeitzeichen auf die Kampffläche werfen oder den Kampf mit dem Ruf „Zeit“ beenden.

2. 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 ein Zeichen geben.

3. Die Stoppuhr darf erst bei der Vorstellung des nächsten Kampfes zurückgestellt werden.

4. Der Zeitnehmer muss in seiner Tätigkeit vom Hauptkampfrichter unterwiesen werden.

5. Der Zeitnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein.

§ 8 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.

§ 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 deren Wiederkehr zu unterbrechen.
3. Das Sanitätsteam/der Arzt muss der Turnierleitung oder dem Kampf-richterreferenten 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.

Kickboxen Wettkampfregele

§ 1 Wettkampfkomm

1.1 Semikontakt

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.

1.2 Leicht- und Vollkontakt

wie unter 1.1 jedoch zusätzlich

break: trennen, zum erforderlichen Lösen bei Umklammerung. Die Kämpfer müssen sich ohne weitere Schläge oder Tritte auszuführen mit einem Schritt nach hinten voneinander lösen und können danach ohne erneute Aufforderung den Kampf fortsetzen.

§ 2 Die Kampffläche / Der Ring

Alle Kämpfe im Semi- 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.

2.1.Semikontakt

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Semikontakt 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.

2.2 Leichtkontakt

1. Alle Meisterschaftskämpfe für Leichtkontakt sind auf einer Mattenkampffläche oder in einem Boxring auszutragen, der den Wettkampfbestimmungen der anerkannten Boxverbände entspricht. Dazu zählen die drei Bundesturniere und die Landesmeisterschaften.

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

2.3 Vollkontakt

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

2. Nachwuchsturniere im Vollkontakt können auch auf Matten ausgetragen werden.

3. Der Ring (4,90 bis 6,10) bzw. die Mattenkampfflächen sollen eine Größe von 6 x 6 m im Quadrat aufweisen.

4. 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.

5. Der Ring muss mindestens 3 umwickelte Seile aufweisen, 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.

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

7. Zur Ringausstattung gehören 2 Eimer und Trinkgefäße.

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

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

10. Am Ring bzw. der Kampffläche müssen ferner zur Verfügung stehen: Stühle für die Punktrichter, Tische und Stühle für das Kampfge-

richt 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.

§ 3 Kampfkleidung

3.1 Semi- und Leichtkontakt:

1. Die Kämpfer müssen in sauberer und ordentlicher Sportkleidung erscheinen. Farbige Kleidung ist erlaubt. Herren und Damen kämpfen mit einem Oberteil, Viertelarm (T-Shirt oder Trikot). ~~Damen dürfen auch mit einem Top/Bustier kämpfen.~~ **(ersatzlos gestrichen 09.06.2005)**

2. Als Aufdruck auf die Wettkampfkleidung ist nur der Name des Sportlers, der Vereinsname bzw. das Vereinszeichen sowie der Sponsor erlaubt.

3. Die Kickboxhosen müssen bis auf die Füße reichen und im Bund ein elastisches Hüftband aufweisen.

4. Alternativ dazu kann ein Kick-Box-Anzug mit V - oder Rundauschnitt und 3/4 lange Ärmel getragen werden.

5. Budogürtel dürfen getragen werden.

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

3.2 Vollkontakt

Wie unter 3.1 jedoch mit folgenden Änderungen

1.: Bei den Herren wird mit nacktem Oberkörper gekämpft. Damen müssen mit einem Top oder Bustier kämpfen. **(geändert 09.06.2005)**

2. Budogürtel sind nicht erlaubt.

§ 4 Altersklassen

1. Die Kämpfer werden in folgende Altersklassen unterteilt:

a) **Herren** sind alle Sportler, die das 18. Lebensjahr vollendet haben bis zur Vollendung des 40 Lebensjahres.

b) Damen sind alle Sportlerinnen, die das 16. Lebensjahr vollendet haben bis zur Vollendung des 40. Lebensjahres.

c) Junioren sind alle männlichen Sportler, die das 16. Lebensjahr vollendet und das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

d) Jugendliche im Semikontakt sind alle Sportler/Innen, die das 16 Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

e) Jugendliche im Leichtkontakt sind alle Sportler/Innen, die das 13 Lebensjahr vollendet und das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

f) Senioren sind diejenigen Sportler/Innen, die das 35. Lebensjahr vollendet haben bis zur Vollendung des 50. Lebensjahres. In dieser Altersklasse werden jedoch keine Meisterschaftskämpfe sondern nur noch Freundschaftskämpfe ausgetragen.

2. Alle Kämpfer unter 18 Jahren dürfen an Turnieren nur mit der schriftlichen Erlaubnis des Erziehungsberechtigten teilnehmen.

In dem Jahr, in dem ein Sportler das 16. bzw. das 18. Lebensjahr erreicht, ist dieser berechtigt noch in der zu Beginn des Jahres begonnenen Altersklasse weiter zu kämpfen. Der Kämpfer kann jedoch auch in der neuen Altersklasse starten. Er kann jedoch bei einem Turnier nicht in zwei verschiedenen Altersklassen an den Start gehen.

§ 5 Gewichtsklassen

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

5.1 Semikontakt

Männer und Junioren:

Fliegengewicht	bis	57,0 kg	Fly-Weight
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
Halb-Schwergewicht	bis	84,0 kg	Light-Heavy-Weight
Cruisergewicht	bis	89,0 kg	Cruiser Weight
Schwergewicht	bis	94,0 kg	Heavy-Weight
Super-Schwergewicht	über	94,0 kg	Super-Heavy-Weight

Frauen:

Federgewicht	bis	50,0 kg	Feather-Weight
Leichtgewicht	bis	55,0 kg	Light-Weight
Mittelgewicht	bis	60,0 kg	Middle-Weight
Leicht-Schwergewicht	bis	65,0 kg	Light-Heavy-Weight
Schwergewicht	bis	70,0 kg	Heavy-Weight
Super Schwergewicht	über	70,0 kg	Super Heavy Weight

Jugend bis 16 Jahre (männlich und weiblich)

-125, -135, -145, -155, -165, -175, +175 cm (geändert am 24.01.2005)

5.2 Leichtkontakt:

Herrn, Damen und Junioren wie unter 5.1.

Jugend ab 13 Jahre männlich

-37, -42, -47, -52, -57, -63, -69, -74, +74 kg

Jugend ab 13 Jahre weiblich

-40, -45, -50, -55, -60, -65, +65 kg (geändert am 19.05.2007)

5.3 Vollkontakt:**Männer und Junioren:**

Fliegengewicht	bis	51,0 kg	Fly-Weight
Bantamgewicht	bis	54,0 kg	Bantam-Weight
Federgewicht	bis	57,0 kg	Feather-Weight
Leichtgewicht	bis	60,0 kg	Light-Weight
Halb-Weltergewicht	bis	63,5 kg	Light-Welter-Weight
Weltergewicht	bis	67,0 kg	Welter-Weight
Halb-Mittelgewicht	bis	71,0 kg	Light-Middle-Weight
Mittelgewicht	bis	75,0 kg	Middle-Weight
Halb-Schwergewicht	bis	81,0 kg	Light-Heavy-Weight
Cruisergewicht	bis	86,0 kg	Cruiser-Weight
Schwergewicht	bis	91,0 kg	Heavy-Weight
Super-Schwergewicht	über	91,0 kg	Super-Heavy-Weight

Frauen:

Bantamgewicht	bis	48,0 kg	Bantam-Weight
Federgewicht	bis	52,0 kg	Feather-Weight
Leichtgewicht	bis	56,0 kg	Light-Weight
Mittelgewicht	bis	60,0 kg	Middle-Weight
Leicht-Schwergewicht	bis	65,0 kg	Light-Heavy-Weight
Schwergewicht	bis	70,0 kg	Heavy-Weight
Super Schwergewicht	über	70,0 kg	Super Heavy Weight

§ 6 Kampftechniken

Folgende Techniken dürfen im Kampf angewendet werden:

6.1. Handtechniken

6.1.1 Vollkontakt

Jab	Faustschlag mit vorderer Hand
Punch	Faustschlag mit hinterer Hand
Hook	Haken

6.1.2 Leichtkontakt

wie unter 6.1.1 jedoch zusätzlich

Backfist	Faustrückenschlag
----------	-------------------

6.1.3. Semikontakt

wie unter 6.1.2 jedoch zusätzlich

Ridgehand	Innen - und Außenhandkante
-----------	----------------------------

6.2. Fußtechniken

Frontkick	Vorwärtstritt
Sidekick	Seitentrtritt
Roundhousekick:	Halbkreistritt mit dem Fußspann oder dem Fußballen
Hookkick	Hakentrtritt mit der Ferse oder dem Ballen
Crescentkick	Kreistritt mit Innen-/Außen-Fußkante
Axekick	Axttritt
Jumpkick	Sprungtritt
Footsweep	Fußfeger (in jeder Form, nur in Höhe des Knöchels, Trefferfläche ist der Fußschutz)

1. Hand- und Fußtechniken müssen über die gesamte Kampfzeit ausgewogen angewendet werden, wobei Fußtechniken nur anerkannt werden, wenn sie die Absicht erkennen lassen den Gegner zu treffen.

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

§ 7 Kampfzeit

7.1.Semikontakt

a) Die Kampfzeit sollte in Vorkämpfen und Finale 3 x 2 Minuten betragen. Es kann jedoch bei Turnieren mit hoher Starterzahl auch 2 x 2 Minuten gekämpft werden um einen reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten. Dies ist zu Beginn der Veranstaltung den Teilnehmern mitzuteilen. **(geändert 19.04.2005)**

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

c) Die Zeit wird nur unterbrochen beim „Zeit aus“ Zeichen des Hauptkampfrichters.

d) 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.

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

f) Die Unterbrechung darf 30 Sekunden nicht überschreiten.

g) **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.

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

i) 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/fünf **(eingefügt am 12.02.2004)** Kampfrichtern gesehen werden. Sieger ist der Kämpfer mit der ersten Wertung.

7.2 Leichtkontakt:

Wie unter 7.1 jedoch Änderung der Punkte c und i

c) Die Zeit wird nur unterbrochen bei dem Kommando Stop des Hauptkampfrichters.

i) Bei Punktgleichheit hat sich der Punktrichter nach den in § 8 Punkt 8.2.-1a-f der Wettkampffregeln angegebenen Richtlinien für einen Kämpfer zu entscheiden und dies zu dokumentieren.

7.3 Vollkontakt:

Wie unter 7.2 jedoch Änderung des Punkts a.

a) Die Kampfzeit beträgt immer 3 x 2 Minuten.

§ 8 Wertungen

8.1. Semikontakt

1. Jede saubere Technik, die ein erlaubtes Ziel erreicht und mit leichtem Kontakt trifft, wird je nach Schwierigkeitsgrad mit folgenden Trefferpunkten bewertet:

- 1 Punkt für erlaubte Handtechniken aller Art zum Kopf oder Körper
- 1 Punkt für erlaubte Fußtechniken aller Art zum Körper
- 1 Punkt für Fußfeger (klares Brechen des Gleichgewichts, Gegner geht zu Boden)
- 2 Punkte für erlaubte Fußtechniken aller Art zum Kopf
- 2 Punkte für Fußfeger mit sofortiger Folgetechnik
- 2 Punkte für erlaubte Sprungfußtritte zum Körper
- 3 Punkte für erlaubte gesprungene Fußtechniken aller Art zum Kopf

2. Nach jedem erkannten Treffer wird der Kampf gestoppt und die Wertung bekannt gegeben.

3. Sollten zwei Kampfrichter zwar die gleiche Technik gesehen haben, aber der eine zum Körper und der andere zum Kopf, wird die niedrigere Wertung gegeben. Haben sie unterschiedliche Techniken gesehen gibt es keine Wertung.

8.2 Leicht- und Vollkontakt

1. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertungen einer Runde soll erfolgen:

Nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer. Außerdem kann nach jeder Runde **ein Hilfspunkt** für die bessere Technik und Taktik vergeben werden, der sich nach folgenden Kriterien zusammensetzt:

- a) Wirksamkeit der Angriffe
- b) Kombinationsfähigkeit
- c) Sauberkeit des Kampfstils
- d) Wirksamkeit der Verteidigung
- e) Ausgeglichenheit von Hand- und Fußtechniken
- f) Gesamteindruck der sportlichen Leistung

2. Jede Runde muss mit mechanischen Zählern oder dem OSS der BAKU siehe Anhang IV (**geändert 01.07.2007**) einzeln bewertet werden. Am Ende jeder Runde werden die Trefferpunkte in den Punktezetteln eingetragen.

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

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

- a) zu harter Kontakt (nur im Leichtkontakt)
- 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

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

5. 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.

6. Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Es ist demjenigen der Sieg zu geben, der vom sportlichen Gesichtspunkt die überwiegend bessere Technik und Taktik oder die bessere Verteidigung gezeigt hat (nach den Kriterien 8.2 - 1a-f).

7. Jede saubere Technik, die ein erlaubtes Ziel erreicht, wird je nach Schwierigkeitsgrad mit folgenden Trefferpunkten bewertet:

- | | |
|----------|---|
| 1 Punkt | für erlaubte Handtechniken aller Art zum Kopf oder Körper |
| 1 Punkt | für erlaubte Fußtechniken aller Art zum Körper |
| 1 Punkt | für saubere Fußfeger (klares brechen des Gleichgewichts) |
| 2 Punkte | für erlaubte Fußtechniken aller Art zum Kopf |
| 2 Punkte | für Fußfeger mit sofortiger Folgetechnik |
| 2 Punkte | für erlaubte Sprungfußstritte zum Körper |
| 3 Punkte | für erlaubte gesprungene Fußtechniken aller Art zum Kopf |

8. Eine weitere Möglichkeit zu punkten ist das Auswerten mit dem Computersystem der AIBA (Amateur-Weltbox-Verband) oder dem OSS (Online Scoring System siehe Anhang IV) der BAKU e.V. (**geändert 01.05.2007**).

§ 9 Entscheidungen

Folgende Entscheidungen können einen Kampf beenden:

1. Sieg durch Niederschlag = K.o. (nur im Vollkontakt)

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.

Nach dreimaligem Anzählen durch erlaubte Kopf- oder Körpertreffer im Verlauf eines Kampfes ist der Kampf zum Schutze des Kämpfers abubrechen.

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.

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

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 Abbruch eines Kampfes (nur Leicht- und Vollkontakt):

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. Abbruch wegen Verletzung:

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 (**geändert 01.05.2007**) 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 (**geändert 01.05.2007**).

h) Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch nicht gestoppt werden, ist der Ringarzt/das Sanitäts-

team 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 Punkt 9.4. a-f der Wettkampfbregeln zu verfahren.

5.a) Sieg durch Punktwertung im Semikontakt:

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.

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 abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeföhrt werden kann. Der Hauptkampfrichter ist dazu berechtigt, infolge höherer Gewalt, Ausfall der Ringbeleuchtung, schadhafte Rings und gewaltsamen Störungen.

§ 10 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. Die Betreuer müssen an der Kampffläche sitzen (nur Semi- und Leichtkontakt).
4. Der Betreuer ist berechtigt, seinen Kämpfer in der Pause zu beraten und zu betreuen. Er darf den Kampf aufgeben.
5. Dem Betreuer ist es nicht gestattet, seinen Kämpfer während des Kampfes durch laute Zurufe anzufeuern. Er darf ihn nur durch Weisungen unterstützen.
6. Betreuer haben bei der Betreuung der Kämpfer alles zu unterlassen, was das Kampfgericht, die gegnerische Seite oder andere beleidigen und belästigen könnte.
7. 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.
8. Bei Nichtbeachtung der Anordnungen durch den Hauptkampfrichter kann als äußerste Konsequenz auch der Kämpfer eines Betreuers mit Minuspunkten bestraft oder disqualifiziert werden.
9. 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.

§ 11 Proteste

1. Die endgültigen Entscheidungen des Kampfgerichts sind unanfechtbar.
2. Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Wettkampfbestimmungen nicht richtig angewendet worden sind.
3. Einsprüche über Regelverstöße gegen die Wettkampfbestimmungen müssen unmittelbar nach Regelverstoß mündlich und danach schriftlich eingereicht werden.
4. Der Einspruch muss grundsätzlich mit der Angabe des Regelverstoßes begründet werden.
5. Eine Entscheidung über einen Protest muss vom gesamten Kampfgericht bestehend aus Kampfrichterreferent, Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter und Seitenkampfrichter gefällt werden.
6. Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und sportlicher Fairness getroffen werden.
7. Ergeben sich Auslegungsschwierigkeiten in unmittelbarem Zusammenhang mit einem Kampf oder während eines Kampfes, so wird eine notwendige Entscheidung durch den Hauptkampfrichter bzw. Kampfrichterreferenten getroffen.
8. 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.
9. **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).**

§ 12 Der Veranstalter

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

1. Er hat die Punkte der Checkliste zu erfüllen.

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.

<input type="checkbox"/>	Turnierleitung	3	5		2
<input type="checkbox"/>	Helfer Auf- / Abbauen			10	
<input type="checkbox"/>	Ring	5	7	2	2
<input type="checkbox"/>	Sanitäter	1	2	2	1
<input type="checkbox"/>	Je Kampffläche	1	3	2/3	
<input type="checkbox"/>	Arzt			1	
<input type="checkbox"/>	Anmeldung	2	3	2	
<input type="checkbox"/>	Wiegeraum 1	1	2	2	
<input type="checkbox"/>	Wiegeraum 2	1	2	2	
<input type="checkbox"/>	Abfall Halle				10
<input type="checkbox"/>	Essen / Getränke	5-8	20		4
<input type="checkbox"/>	Küche			2-3	
<input type="checkbox"/>	Verkauf allgemein			2	
<input type="checkbox"/>	Kasse	1	2	1-2	
<input type="checkbox"/>	Infostand	2	2		
<input type="checkbox"/>	Sponsorstand	3-5	2		

Anhang I

Checkliste für Kickboxveranstaltungen der WAKO Deutschland e.V.

- Termin für Veranstaltung mit Geschäftsstelle und Sportamt (Stadt / Gemeinde) absprechen**
- Werbung**, Vorberichte Presse, Plakate, Handzettel, Großbanderolen.
- Halle**, Innenmaß min. 40 m lang, mit Tribüne, evtl. Aufwärmhalle, Wegweiser zur Halle.
- Absperrbanden, Bänke**
- Werbeständer, Banden**
- Beschallung**, bei Hallenbegehung prüfen
- 3 Mikrofone (mindestens jedoch 1)**
- 1 Kassettenrecorder, CD Player**
- Cafeteria**, ausreichend Essen und Getränke einplanen

sonstiges

- Matten für Kampfflächen
- Klebebänder für Kampfflächen, Poollisten usw.
- Stifte, Unterlagen,
- Stoppuhren
- Punktetafeln
- Gong und Zeitkissen
- geeichte Waagen

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 Semi-, Leicht-, Vollkontakt (nicht zutreffendes bitte streichen).

Ort, Datum

Unterschrift Erziehungsberechtigter

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.

Zugelassene Schutzausrüstung

Firma	Artikel	Bezeichnung	Art.Nr	Größe
Top Ten	Handschuhe	Olympia		
	Handschuhe	Superfight 2000		
	Handschuhe	Fight		
	Handschuhe	Open Hands		
	Kopfschutz	Olympia		
	Kopfschutz	Grandchamp		
	Kopfschutz	Training		
	Kopfschutz	Training		
Hayashi	Handschuhe	Klett		
Phoenix	Handschuhe	Budo'S Finest		10 OZ

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	

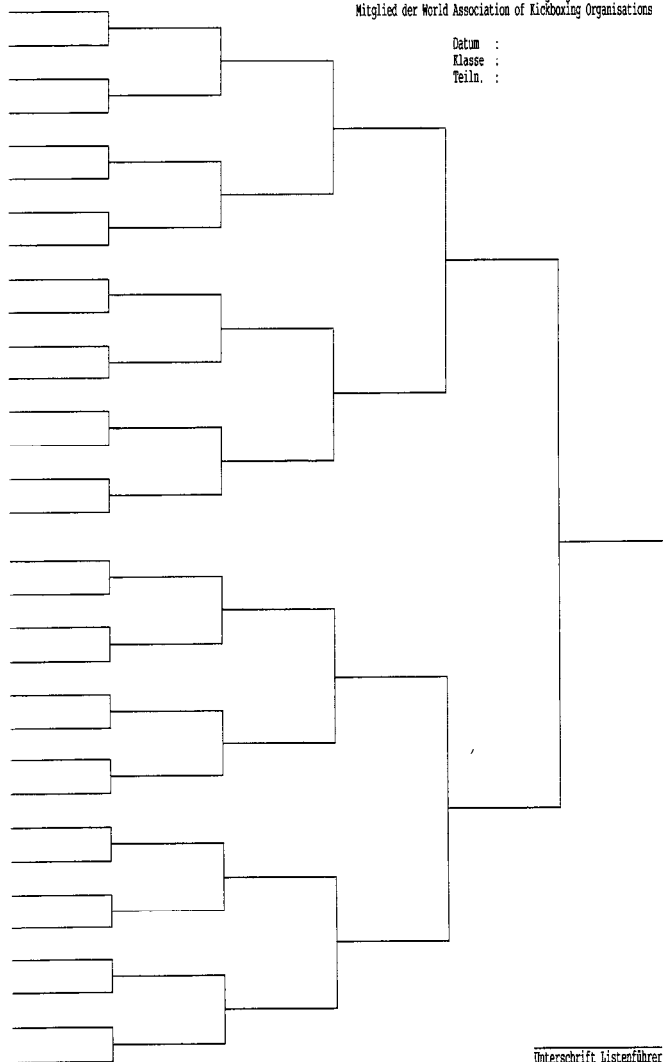
Kampfrichter: _____
(Name leserlich in Druckschrift) Unterschrift

Ort, Datum: _____

Turnierleitung: _____
Unterschrift

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

Datum :
Klasse :
Teiln. :



Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände

Wettkampfregeln Semi- 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 Gegnermannschaft 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.

Freie Formen (Anpassung an die internationalen Regeln)

§ 1 Allgemeines

1. Man unterscheidet folgende vier "FREE-STYLE" Disziplinen:

- I. Hard-Style (gekennzeichnet durch " HARTE" Techniken, vorwiegend aus den Bereichen Karate und Tae-Kwon-Do)
- II. Soft-Style (gekennzeichnet durch " WEICHE" Techniken, vorwiegend aus den Bereichen Kung-Fu und Wushu & Capoeira)
- III. Waffen-Hard-Style (verwendete Waffen: Kama, Sai, Tonfa, Yari, Bo, dreiteiliges Nunchacku, Naginata, Nunchacku, Katana)
- IV. Waffen-Soft-Style (verwendete Waffen: Lang-Stock, TaiChi-Chuan-Schwert, Doppel-Schwert, Doppel-Haken-Schwert, neunteilige Peitsche, Speer.)

2. Jede dieser Disziplinen ist in folgende Altersgruppen unterteilt:

Jugend B, männlich / weiblich 8 - 12Jahre Hard Style / Soft Style
Diese Klasse kann bei Landesturnieren bei zu wenigen Teilnehmern mit der Jugendklasse Jugend A – zusammengelegt werden
(geändert 01.05.2007)

Jugend A, männlich / weiblich von 13-15 Jahre Hard Style, & Hard Style Waffen

Junioren, männlich / weiblich von 16-18 Jahre Soft Style & Soft Style Waffen

Herren / Damen 19-45 Jahre Hard Style, & Hard Style-Waffen, Soft Style, & Soft Style-Waffen

In den ersten 3 Kategorien kann es bei zu wenigen Teilnehmern zu einer Zusammenlegung kommen. Jüngere Teilnehmer können nur in der nächst höheren Alterskategorie starten. Sollte in den Altersgruppen Sen. nur 1 Teilnehmer an den Start gehen, so ist dies bei der Bewertung von Bedeutung.

ab 25 Pkt. 1. Platz ab 23 Pkt. 2. Platz ab 21 Pkt. 3. Platz

3. Die einzelnen Disziplinen des Formen-Wettbewerbs sollten getrennt voneinander vorgetragen werden.

4. Dauer der Formen:

- Im Hard style darf die Darbietung nicht länger als 1 Minute und 30 Sekunden sein (Vorstellung jeweils nicht eingeschlossen).
- Im Soft style darf die Darbietung nicht länger als 2 Minuten sein (Vorstellung jeweils nicht eingeschlossen).

Vorstellung:

- Die Vorstellung darf 30 Sekunden nicht überschreiten. Sollte gegen diese Regel verstoßen werden, kann der Hauptkampfrichter um einen Abzug von 0,5 Pkt. bitten. Sollte eine Form kürzer als 30 Sekunden sein, kann der Hauptkampfrichter um einen Abzug von 1 Pkt. bitten.

5. Akrobatische Bewegungen:

- Bei den Musikformen der WAKO sind sowohl im Hard style als auch im Soft style nicht mehr als **3** gymnastische/akrobatische Bewegungen erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zu einem Abzug von 0,5 Pkt. führen. Eine gymnastische/akrobatische Bewegung ist eine Bewegung, die keinem Kampfkunstzweck dient (kein korrekter Treffer). Einige gymnastische/akrobatische Bewegungen können durch das Hinzufügen eines Trittes oder Schlages verändert werden. In diesem Fall, wird diese Bewegung nicht als gymnastisch/akrobatisch betrachtet.

Tanzbewegungen:

- Tanzbewegungen während einer Musikform werden weder erlaubt, noch akzeptiert oder toleriert. Teilnehmer, die Tanzschritte z. B. Break-, Jazzdance oder sogar klassischen Tanz in ihre Form einbauen, werden von jedem Richter die Minimalnote von 5,0 Pkt. erhalten.

6. Rhythmus/Musik:

- Alle Arten der Formen müssen zur Musik dargeboten werden. Alle Kampfkunsttechniken müssen passend zu Rhythmus und Musik dargeboten werden.
- Sollte ein Wettkämpfer ohne eigene Musik starten, so ist seine Gesamtleistung mit der Minimalwertung zu bewerten.

§ 2 Kleidung

1. Für den Formenwettbewerb gilt folgende Bekleidungsordnung.

Die Wettkämpfer haben kampfkunstspezifische Kleidung zu tragen. Des Weiteren hat jeder Teilnehmer für saubere und ordentliche Kleidung zu sorgen. Abgerissene Ärmel oder Ähnliches sind nicht gestattet.

Hard style:

Im Hard style müssen die Starter barfuss laufen. Die Teilnehmer dürfen auch mit freiem Oberkörper starten (hiervon ausgenommen ist das weibliche Geschlecht).

Soft style:

Kung Fu – oder Wushu –Anzüge und Capoeira-Hose mit T-Shirt. Es ist nicht erlaubt, Kleidung aus den verschiedenen Stilrichtungen miteinander zu kombinieren. Z.B. Karate-Hose mit einem Kung Fu-Oberteil.

2. Es ist ein Verstoß gegen das Regelwerk der WAKO Deutschland, nach eigenem Ermessen die bestehende Graduierung (Budo-Gürtel, Schärpen, etc.) der Kleidung farblich anzupassen. Bei Missachtung wird der Formenläufer disqualifiziert.
3. Die Wettkämpfer dürfen (außer in den Hard style-Disziplinen) mit Kampfsportschuhen starten, müssen aber nicht.

Kostüme und Schminke:

Theaterkostüme, einschl. Schminke, Masken oder jede Art von Kleidung, die nicht als legale und dem Kampfsport angemessene Kleidung erkannt wird, ist nicht akzeptiert.

Spezialeffekte:

Jegliche Spezialeffekt wie z. B. Laser, Rauch, Feuer, Explosionen etc. werden nicht toleriert. Ein Verstoß gegen diese Regeln führt zur sofortigen Disqualifikation des Teilnehmers.

§ 3 Waffen

1. Jeder Formenläufer ist für den absolut einwandfreien Zustand seiner Waffe bzw. Waffen selbst verantwortlich. Es darf kein echtes Schwert in der Darbietung eines Teilnehmers verwendet werden.
2. Es ist dem Formläufer verboten, während der Form (Formenbeginn ab Betreten der Mattenfläche) seine Waffe umzubauen, gegen eine

andere Waffe auszutauschen oder auf den Boden abzulegen, um ohne Waffe weiterzulaufen. Bei Missachtung wird der Formenläufer disqualifiziert.

3. Nunchakus mit Weichschaumschutzüberzug sind zugelassen. Sie sind jedoch vorher dem Kampfgericht zur Überprüfung vorzulegen.
4. Auf Wunsch ist die verwendete Waffe nach der Vorstellung dem Kampfrichter vorzuzeigen.
5. Formenläufer, deren Waffe nicht in einwandfreiem Zustand ist, werden disqualifiziert. (Dies ist aber in der Regel schon vor dem Wettkampf mit den Punktrichtern abzuklären)

§ 4 Verhalten der Wettkämpfer

1. Alle Wettkämpfer der aufgerufenen Disziplin haben sich an der Wettkampffläche bereitzuhalten.
2. Nach Aufruf des Namens hat der Wettkämpfer über die Kampffläche, frontal zu den Kampfrichtern zu treten, in respektvollem Abstand Aufstellung zu nehmen, zu grüßen und sich vorzustellen.
3. Die Vorstellung beinhaltet den NAMEN und VORNAMEN des Wettkämpfers, seinen HERKUNFTSORT, die SCHULE oder den VEREIN.
4. Falls der Formenwettbewerber nach dreimaligem Aufrufen an der Kampffläche nicht erscheint, wird er disqualifiziert.
5. Bei der Vorstellung ist entweder die deutsche oder die englische Sprache zu verwenden.
6. Nach Beendigung seiner Form hat der Wettkämpfer das Kampfgericht zu grüßen und nach Bekanntgabe der Wertung die Kampffläche wieder zu verlassen.

§ 5 Kampffläche

1. Im Formenwettbewerb ist eine bestimmte Größe (mindestens 10 x 10m) der Kampffläche vorgeschrieben. Es ist von der Wettkampfleitung darauf zu achten, dass diese große Fläche zur Verfügung steht.
2. Die Wettkampfleitung hat für größtmögliche Ruhe für die Dauer der Konzentrationsphase und des eigentlichen Laufs zu sorgen, (d.h. während des Formenwettbewerbs sollten keine Kämpfe stattfinden, soweit dies mit dem Zeitplan des Turniers zu vereinbaren ist).

§ 6 Kampfgericht

1. Das Kampfgericht setzt sich aus einem Hauptkampfrichter (FHKR) und mindestens zwei, wenn möglich vier Seitenrichtern (SR) zusammen. Alle Kampfrichter sitzen frontal zur Kampffläche, mit einem Sicherheitsabstand von einem Meter nebeneinander und werten unabhängig und gleichzeitig auf Kommando „Wertung“ voneinander.
2. Ein Listenführer addiert die von den Kampfrichtern angezeigten Ergebnisse.
3. Nur Kampfrichter, die eine Ausbildung in der WAKO Deutschland e.V. abgeschlossen haben, können einen Stuhl in der Jury besetzen.

§ 7 Ausrüstung

1. Die Wettkampfleitung (bzw. der Ausrichter) hat für eine geeignete Kampffläche, Stühle und Tische für die Kampfrichter, eine Musikanlage, die Wertungsbögen incl. Namen und einen Listenführer zu sorgen.
2. Den Kampfrichtern sind Wertungsbögen incl. Namen der Starter und Stifte auf ihren Stühlen bereitzulegen.

§ 8 Bewertungskriterien

Jeder Kampfrichter muss folgendes beachten bevor er eine Entscheidung fällt:

I. Synchronität / Rhythmus:

Beim Hard style muss das Timing von der auszuführenden Technik (Tritt, Schlag) mit der Bewegung und Musik im Einklang sein.

Beim Soft style müssen nur die Bewegung und die Musik eine Einheit bilden.

II. Ausdruck:

Hard style und Soft style:

Hier ist auf Mimik und Gestik, den Kampf gegen den/die imaginären Gegner (Rollenspiel) und die Präsentation der Choreografie zu achten. Elemente der herkömmlichen Stilrichtung wie Kraft, Spannung, exakte Blickrichtungen, Verständnis für die Kampfsporttechnik

III. Schwierigkeitsgrad:

Tritte, Sprünge und Kombinationen, gymnastische Bewegungen.

IV. Basis:

Stand, Schläge, Tritte und Blöcke – Techniken entsprechend der originalen Kampfkunst.

V. Balance, Stärke und Fokussierung:

Perfekte Balance und Techniken, die mit Energie durchgeführt werden.

VI. Manipulation (nur in Bezug auf Waffen):

Der Teilnehmer muss die perfekte Kontrolle und meisterhaftes Können mit der Waffe zeigen. Durch herausragende Arbeit mit der genannten Waffe. Dies sollte das erste Kriterium bei der Bewertung der Waffenform sein.

Bewertung:

1. Jeder Wettkämpfer ist auf dem Wertungsbogen mit seinem Namen und seinem Herkunftsort der Reihe nach einzutragen.
2. Die Wertung erfolgt in 2 Einzelnoten. Die 1. Note, Hauptwertung, die 2. Note, Kommawertung. Dies sei an einem Beispiel gezeigt: Zur Vereinfachung haben wir Kampfrichter mit KR abgekürzt.
 - (1. KR) Hauptwertung: 8 Kommawertung: 2
 - (2. KR) Hauptwertung: 8 Kommawertung: 1
 - (3. KR) Hauptwertung: 7 Kommawertung: 9
 - Haupt- u. Kommawertung 8,2(1. KR)
8,1(2. KR)
7,9(3. KR)
 - Ergebnis: 24,6 Pkt.

Bewertung der verschiedenen Alterskategorien:

Nach einer Musikformdarbietung werden die Kampfrichter diese wie folgt bewerten:

Alterskategorie Jugend B, Jugend A, :	5,0 Pkt. bis 7,0 Pkt.
Alterskategorie Junioren A:	6,0 Pkt. bis 8,0 Pkt.
Alterskategorie Senioren:	7,0 Pkt. bis 9,0 Pkt.
Europa- und Weltmeisterschaften (Senioren):	8,0 Pkt. bis 10,0 Pkt.

Minuspunkte:

-1,0 Pkt. – wenn der Teilnehmer seine Form unterbricht und von vorne beginnt.

-0,5 Pkt. – wenn der Teilnehmer nicht synchron zur Musik ist.

-0,5 Pkt. – wenn der Teilnehmer die Balance verliert.

-0,5 Pkt. – wenn der Teilnehmer eine unerlaubte Bewegung durchführt.

Wenn der Teilnehmer seine Form vorzeitig abbricht, kann ihm nur die niedrigste Wertung gegeben werden. Wenn der Teilnehmer seine Waffe verliert oder liegen lässt, wird er disqualifiziert. Während der Darbietung einer Musikform mit Waffe, darf die Waffe unter keinen Umständen die Hand des Teilnehmers verlassen.

Das Ergebnis ist auf dem Wertungsbogen zu vermerken. Um einen gerechten Wettkampf zu garantieren, wird die höchste und niedrigste Wertung gestrichen (allerdings nur bei voller Besetzung des Kampfgerichts, 7 Kampfrichter). Sollten Wettkämpfer die gleiche Punktzahl haben, müssen diese ins Stechen. Hierbei wird mit Handzeichen direkt entschieden. D.h. nachdem die Wettkämpfer mit der gleichen Form noch mal gestartet sind, entscheiden sich die Kampfrichter mit Handzeichen für den Sieger.

- 3. Vor dem Wettbewerb wird mit dem Turnierleiter bzw. Veranstalter abgesprochen, ob ein Finallauf erforderlich ist. Aus Gründen der Zeitersparnis kann die Wertung des ersten Laufes gleich als Gesamtergebnis herangezogen werden. Ansonsten sind die ermittelten Finalisten beim Finale ebenfalls wieder wie oben zu bewerten. Ins Finale kommen die ersten vier der jeweiligen Kategorie. Im Finale kann eine andere Form als in der Vorentscheidung gezeigt werden.

§ 9 Nominierungen

- 1. Nominierungen zu Europa- und Weltmeisterschaften werden nur in den SENIORENKLASSEN für Damen und Herren ab 18 Jahre ausgesprochen.
- 2. Um sich für eine Europa- oder Weltmeisterschaft zu qualifizieren, ist ein Durchschnitt von mindestens 25,5 Punkten erforderlich (Teilnahme an allen Bundesturnieren sollte Voraussetzung sein). Über Ausnahmen entscheiden der Bundestrainer und das Präsidium.

§ 10 Organisation

1. Die Wettkampfleitung hat für eine geeignete Musikanlage zu sorgen (kein tragbarer Kassettenrekorder oder CD-Player).
2. Während des Wettbewerbs ist ein Verantwortlicher an der Musikanlage zu postieren, der die Musikbänder (CDs) direkt von den Aktiven entgegennimmt und wieder zurückgibt.
3. Nach der Durchführung einer Disziplin sind die erreichten Punkte deutlich bekannt zu geben.

§ 11 Proteste

1. Die Teilnehmer können nicht persönlich gegen die Entscheidung des Kampfgerichtes protestieren.
2. Verstößt eine Entscheidung des Kampfgerichts offensichtlich gegen dieses Reglement, kann der Mannschaftsführer oder ein Beauftragter des Wettkämpfers Protest einlegen.
3. Ein Protest gegen die Entscheidung der Kampfrichter kann nur an die Wettkampfleitung über den FHKR gerichtet werden.
4. Letzte Entscheidung hat das Bundessportgericht bestehend aus Bundessportdirektor, Bundeskampfrichterreferenten und dem Bundestrainer der WAKO-Deutschland e.V. bzw. seine Vertreter am Turnierort und ein Präsidiums-Mitglied

Notizen:

Ausbildungs- und Prüfungsrichtlinien

Gegen jede Einzeltechnik muss ein grundsätzliches Verteidigungskonzept erarbeitet werden. Dieses Konzept muss so einfach und logisch sein, dass es auch bei Kombinationen des Angreifers wirksam ist. Abwehren, Abdecken, Auspendeln, Ausweichbewegungen sollten für Kopf und Körper erarbeitet werden.

Passive Verteidigung:

Verteidigen gegen Schläge und Tritte durch Blocken, Paraden, Meidbewegungen und Ausweichbewegungen.

Aktive Verteidigung:

Darunter verstehen wir, alle Verteidigungselemente mit einem wirkungsvollen Gegenangriff zu kombinieren.

Blocken (Decken)

1. Faust
2. geöffnete Hand
3. Schulter
4. Unterarm
5. Ellbogen
6. Schienbein (Anziehen des vorderen Beines)

Paraden

Wegschlagen oder Ableiten
angreifender Fäuste und Füße

Meidbewegungen

1. rückbeugen
2. abducken nach links (schräg vorwärts)
3. abducken nach rechts (schräg vorwärts)
4. abducken nach unten
5. abrollen nach links
6. abrollen nach rechts
7. pendeln (abbiegen nach links und rechts)

Ausweichbewegungen

1. Rückschritt
2. Seitschritt nach links
3. Seitschritt nach rechts
4. Körperdrehen nach links (nach außen) bei Linksauslage
5. Körperdrehen nach rechts (nach innen) bei Linksauslage

Ausbildungsstufe 1 Gelbgurt / yellow belt

(Dauer 3 – 6 Monate)

I. Wettkampf

Angreifer:

1. Vordere Gerade
2. Hintere Gerade
3. Fastrückenschlag
4. Vorwärtstritt vorderes Bein
5. Vorwärtstritt hinteres Bein
6. Halbkreistrit vorderes Bein

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss beinhalten:

Parade
Rückschritt
Blocken

- a) als Vorführung an der Pratze
- b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell

englische Ausdrücke: jab, reverse punch, backfist, frontkick, roundhouse kick

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

1. Schwitzkasten A
2. Schwitzkasten B
3. Unterarm Würgen von hinten A
4. Unterarm Würgen von hinten B

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

- a) als Vorführung – langsam/schnell

III Fallschule

1. Rolle vorwärts
2. Rolle rückwärts
3. Fallen in die Seitenlage
4. Fallen in die Seitenlage mit halber Drehung
5. Fallen in die Rückenlage

IV Theorie, mündlich

Notwehr: Notwehr ist diejenige Verteidigung welche erforderlich ist um einen gegenwärtigen, rechtswidrigen Angriff von sich oder anderen abzuwenden.

Ausbildungsstufe 2 Orange-Gurt / orange belt

(Dauer 3 – 6 Monate)

verlangt wird das Gesamtprogramm der Stufe 1 und zusätzlich:

I. Wettkampf

Angreifer:

7. Vorderer Haken

8. Hinterer Haken

9. Vorderer Aufwärtshaken

10. Hinterer Aufwärtshaken

11. Halbkreistritt hinteres Bein

12. Seitwärtstritt vorderes Bein

13. Seitwärtstritt hinteres Bein

a) als Vorführung an der Pratte

b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell

c) als Modell-Sparring: vorgeschriebene Übungen

englische Ausdrücke: hook, uppercut, side kick

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss zusätzlich beinhalten:

Meidbewegungen

Körperrdrehen

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

5. Umklammerung von vorn
über den Armen

6. Umklammerung von vorn
unter den Armen

7. Umklammerung von hinten
über den Armen

8. Umklammerung von hinten
unter den Armen

9. Umklammerung von der Seite

a) als Vorführung – langsam/schnell

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

III Fallschule

6. Hechtrolle

7. Sturz vorwärts

8. Fallen rückwärts über ein Hindernis

IV Theorie, mündlich

Regeln: Notwehr, Allgemeines, Semikontakt Kickboxen

Ausbildungsstufe 3 Grün-Gurt / green belt **(Dauer 3 – 6 Monate)**

verlangt wird das Gesamtprogramm der Stufen 1, 2, und zusätzlich:

I. Wettkampf

Angreifer:

14. Vordere und hintere Gerade
15. Vordere Gerade und hinterer Haken
16. Vordere Gerade und hinterer Aufwärtshaken
17. Axtritt vorderes Bein
18. Axtritt hinteres Bein
19. Außenristtritt vorderes Bein

- a) als Vorführung an der Pratze
- b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell
- c) als Modell-Sparring: vorgeschriebene Übungen
- d) als freies Sparring

englische Ausdrücke: axkick, crescent-kick

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss zusätzlich beinhalten:

Alle Ausweichbewegungen (Drehen, Rückschritt, Seitenschritt links / rechts)

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

10. Schlag / Stich von oben – Auslage A
11. Schlag / Stich von oben – Auslage B
12. Schlag / Stich von oben – überkreuz Auslage A
13. Schlag / Stich von oben – überkreuz Auslage A

- a) als Vorführung – langsam/schnell
- b) als spontane Selbstverteidigung gegen alle Angriffe im Kreis

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

III Fallschule

9. Fallen aus halber Höhe

IV Theorie, mündlich

Regeln: Notwehr, Allgemeines, Semikontakt Kickboxen, Leichtkontakt Kickboxen

Ausbildungsstufe 4 Blau-Gurt / blue belt **(Dauer 3 – 6 Monate)**

verlangt wird das Gesamtprogramm der Stufen 1, 2, 3, und zusätzlich:

I. Wettkampf

Angreifer:

- 20. Vorderer Haken und hintere Gerade
- 21. Vordere Aufwärtshaken und hintere Gerade
- 22. Vorderer Haken und hinterer Aufwärtshaken
- 23. Außenristtritt hinteres Bein
- 24. Hakentritt vorderes Bein
- 25. Hakentritt hinteres Bein

- a) als Vorführung an der Pratze
- b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell
- c) als Modell-Sparring: vorgeschriebene Übungen
- d) als freies Sparring

englische Ausdrücke: hook-kick

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss beinhalten:
Alle Abwehrmöglichkeiten und Gegenangriffe / direkte Konter

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

- 14. Stoß / Stich gerade – Auslage A
- 15. Stoß / Stich gerade – Auslage B
- 16. Schlag / Stich von oben
- 17. Würgen mit beiden Händen

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

am Boden, Rückenlage
am Boden, Rückenlage

- a) als Vorführung – langsam/schnell
- b) als spontane Selbstverteidigung gegen alle Angriffe im Kreis

III Fallschule

Demonstration aller Übungen in Vorführungsform

IV Theorie, mündlich

Regeln: Notwehr, Allgemeines, Semikontakt Kickboxen, Leichtkontakt Kickboxen, Vollkontakt Kickboxen, englische Ausdrücke

Ausbildungsstufe 5 Braun-Gurt / brown belt **(Dauer 6 Monate)**

verlangt wird das Gesamtprogramm der Stufen 1, 2, 3, 4, und zusätzlich:

I. Wettkampf

Angreifer:

- 26. hintere und vordere Gerade
- 27. hintere Gerade und vorderer Haken
- 28. hintere Gerade und vorderer Aufwärtshaken
- 29. hinterer und vorderer Haken
- 30. Seitwärtstritt aus der Drehung
- 31. Hakentritt aus der Drehung
- 32. Außenristtritt aus der Drehung

- a) als Vorführung an der Pratze
- b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell
- c) als Modell-Sparring: vorgeschriebene Übungen
- d) als freies Sparring

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss beinhalten:
Alle Abwehrmöglichkeiten und Gegenangriffe / direkte Konter

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

- 18. Schlag von oben mit Gegenstand
- 19. Schlag von oben, überkreuz
- mit Gegenstand
- 20. Fußtritt
- 21. Fußtritt

- a) als Vorführung – langsam/schnell
- b) als spontane Selbstverteidigung gegen alle Angriffe im Kreis

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

- am Boden
- am Boden
- am Boden, Auslage A
- am Boden, Auslage B

III Fallschule

Demonstration aller Übungen in Vorführungsform

IV Theorie, schriftlich

Gesamtprogramm

Ausbildungsstufe 6 Schwarz-Gurt / black belt **(Dauer 12 Monate)**

verlangt wird das Gesamtprogramm der Stufen 1, 2, 3, 4, 5 und zusätzlich:

I. Wettkampf

Angreifer:

- 33. hinterer Haken und vordere Gerade
- 34. hinterer Haken und vorderer Aufwärtshaken
- 35. hinterer Aufwärtshaken und vordere Gerade
- 36. hinterer Aufwärtshaken und vorderer Haken
- 37. Vorwärtstritt im Sprung
- 38. Seitwärtstritt im Sprung
- 39. Hakentritt im Sprung
- 40. Außenristtritt im Sprung

- a) als Vorführung an der Pratze
- b) Abwehrkombination als Partnerübung – langsam/schnell
- c) als Modell-Sparring: vorgeschriebene Übungen
- d) als freies Sparring

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriff oder direkte Konter

Die Abwehr muss beinhalten:
Alle Abwehrmöglichkeiten und Gegenangriffe / direkte Konter

II Praktische Selbstverteidigung

Angreifer:

- 22. Würgen von vorn mit beiden Händen
- 23. Würgen von hinten mit beiden Händen
- 24. Würgen von der Seite mit beiden Händen

- a) als Vorführung – langsam/schnell
- b) als spontane Selbstverteidigung gegen alle Angriffe im Kreis

Verteidiger: Abwehr und Gegenangriffskombinationen

III Fallschule

Demonstration aller Übungen in Vorführungsform

IV Theorie, schriftlich

Kampfrichterprüfung mündlich, schriftlich, praktisch
Lehrbeispiele als Trainer, mündlich und praktisch

Prüfungsprogramm zum 2. Meistergrad

Teil 1

1. Gesamtprogramm bis zum 1. Meistergrad

2. Techniken

- 2.1 Übungen an der Pratze
- 2.2 Zwanzig verschiedene Hand- Fußkombinationen in logischer Reihenfolge (2-5 Schläge/Tritte) inklusive Doppelkicks.
- 2.3 Alle Kombinationen sind im Stand und in der Bewegung auszuführen.

3. Beispiele

- 3.01 vordere Gerade – vorderer Vorwärtstritt
- 3.02 vordere Gerade – vorderer Halbkreistritt
- 3.03 vordere Gerade – hintere Gerade – hinterer Halbkreistritt
- 3.04 vordere Gerade – hintere Gerade – vorderer Haken – vorderer Halbkreistritt
- 3.05 vordere Gerade – hintere Gerade – vorderer Aufwärtshaken – Fersendrehschlag
- 3.06 hintere Gerade – vordere Gerade – hintere Gerade (Diagonalschritt) – hinterer Axtritt
- 3.07 vorderer Halbkreistritt – hintere Gerade
- 3.08 vorderer Vorwärtstritt – vordere Gerade – hintere Gerade – hinterer Halbkreistritt
- 3.09 vorderer Axtritt – vordere Gerade – hintere Gerade
- 3.10 vorderer Hakentritt – vorderer Halbkreistritt – vorderer Faustrückenschlag
- 3.11 vorderer Seittritt – Seittritt aus der Drehung – hinterer Halbkreistritt
- 3.12 vordere Gerade – hintere Gerade – vorderer Seittritt
- 3.13 vorderer Doppelhalbkreistritt Körper / Kopf – vordere Gerade – vorderer Aufwärtshaken – Rückschritt

Teil 2

4. Technisch-taktisches Verhalten

- 4.01 Weg abschneiden Finten
- 4.02 Ziehen Nahkampfschulung / lösen
- 4.03 Stellen Unterbinden gefährlicher Situationen
- 4.04 Zielen Tempo variieren

5. Lehrbeispiele

- 5.01 Pratzenarbeit / Umgang mit der Pratze
- 5.02 Allgemeine Trainingslehre in praktischer Anwendung (Aufwärmen, Dehnen,

- Kondition, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Koordination).
- 5.03 Grundlagen und spezielle individuelle Variationen der Grundtechniken.
 - 5.04 Betreuung eines Kämpfers.
 - 5.05 Überprüfung der Regelkenntnisse
 - 5.06 Geschichte der WAKO

6. Selbstverteidigung

- 6.01 Belästigungen: Handgelenk fassen
- 6.02 Jacke fassen
- 6.03 Haare fassen
- 6.04 Ohr fassen usw.
- 6.05 vier verschiedene Abwehrtechniken gegen Nelson
- 6.06 Schwitzkasten Ansatz
- 6.07 Verteidigung gegen 2 Angreifer

Prüfungsprogramm zum 3. Meistergrad

Teil 1

1. Drei Jahre Vorbereitungszeit

2. Nachweis über Bundesseminare

- 2.01 Jeweils 2 Seminare in jeder Fachrichtung

3. Kampfrichterlizenz

- 3.01 ~~Bestandene Prüfung der B-Lizenz~~ (gestrichen am 11.02.2009)
- 3.02 In den letzten 2 Jahren vier Einsätze (mindestens zwei auf Bundesturnieren) als Kampfrichter

4. Prüferlizenz

- 4.01 Bestandene Prüfung der A-Lizenz
- 4.02 Nachweis über zweimalige Prüfertätigkeit

5. Trainerlizenz / Übungsleiterschein Kickboxen

- 5.01 Bestandene Prüfung der Landes- bzw. Bundeslizenz

6. Gesamtprogramm bis 2. Meistergrad

7. Schriftliche Arbeit über ein Kick-Box-Thema

- 7.01 Nach freier Wahl
- 7.02 In schriftlicher Form zur Prüfung vorlegen

8. Mündliche Prüfung über ein Kick-Box-Thema

- 8.01 Thema wird bei der Prüfungsanmeldung bekannt gegeben.

Punktewertung pro Spalte 0 bis 10 Punkte

Gelbgurt	5 Spalten	max. 50 Punkte	bestanden mit 60 % = 30 Punkte
Orangegurt	6 Spalten	max. 60 Punkte	bestanden mit 60 % = 36 Punkte
Grüngurt	8 Spalten	max. 80 Punkte	bestanden mit 60 % = 48 Punkte
Blaugurt	8 Spalten	max. 80 Punkte	bestanden mit 70 % = 56 Punkte
Braungurt	8 Spalten	max. 80 Punkte	bestanden mit 80 % = 64 Punkte
Schwarzgurt	9 Spalten	max. 90 Punkte	bestanden mit 80 % = 72 Punkte

Prüfungs- und Ausbildungskonzept für Kinder und Jugendliche

Ausbildungsziele

1. Allgemeine Grundausbildung

- Bewegungsmängel abbauen
- Körperliche und entwicklungsbedingte Defizite kompensieren
- Verbesserung der altersspezifischen konditionellen Grundlagen
- Optimierung der allgemeinen koordinativen Fähigkeiten
- Berücksichtigen der fünf Ausbildungsschwerpunkte: Koordination, Dehnung, Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit

2. Kickboxspezifische Ausbildung

- Altersspezifisches Heranführen an die Sportart Kickboxen und Musikformen(!)
- vielseitige Ausbildung
- abwechslungsreiche Trainingsgestaltung

3. Soziale Verantwortung

- Disziplin
- Teamfähigkeit
- Gürtelprüfung = Reifeprüfung
(Soziales Verhalten zum neuen Gürtel überprüfen!)

4. Selbstverteidigung und Gewaltprävention

- kindgerecht
- realistisch
- kurz
- Konfliktvermeidung

Prüfungskriterien:

Kriterien zur Bewertung von Gürtelgraden bei Kindern ist der individuelle Fortschritt des Sportlers, der Trainingsfleiß und das persönliche Verhalten in und außerhalb der Trainingsgruppe.

Berechtigt zur Abnahme von Gürtelgraden bei Kindern und Jugendlichen (Kindergürtel) ist der jeweilige Übungsleiter der Trainingsgruppe mit einem vereinsfremden DAN-Träger der WAKO-Deutschland e. V.

Das Wechseln zum Gürtelprüfungsprogramm der Erwachsenen ist nach einer 6monatigen intensiven Reife- und Trainingsphase möglich. Die Prüfung der jeweiligen Gürtelfarbe ist zu wiederholen und nach den Prüfungskriterien der erwachsenen Sportler zu bemessen.

Hinweise zum Ablauf einer Gürtelprüfung

Vor der Prüfung

- Die Prüflinge erscheinen pünktlich zur Prüfung
- Die Sportpässe werden vom Prüfer kontrolliert (Jahressichtmarke)
- Alle Teilnehmer wärmen sich selbständig auf

Offizieller Prüfungsbeginn

- Alle Prüflinge stellen sich geordnet nach dem Schülergrad auf
- Der Trainer stellt den zweiten Prüfer vor
- Gemeinsames Angrüßen
- Der Prüfungsablauf wird den Teilnehmern vorgestellt
- Der Ablauf wird in verschiedenen Phasen durchgeführt (allgemeiner Teil, spezieller Teilbereich, Selbstverteidigung, Theorie, ...)
- Die Prüflinge führen das gelernte Programm selbständig und ohne Pause durch
- Wurde das Programm vollständig demonstriert, starten die Teilnehmer wieder von vorne
- Vor und nach Beendigung der Übungen verbeugen sich die Schüler vor einander sowie vor dem Prüfer und Trainer
- Den Prüfern bleibt es vorenthalten, die einzelnen Paare zu trennen, neu zu mischen
- Weiterhin können die Prüfer einzelne Teilnehmer aus der Gruppe entnehmen und Übungen separat vorführen lassen
- Prüflinge ab 11 Jahren sollten in der Lage sein, die demonstrierten Übungen erläutern zu können

Abschluss

- Die Prüflinge stellen sich geordnet nach dem Schülergrad auf
- Der Prüfer lobt und kritisiert die Teilnehmer

- Die Stärken und Schwächen der Teilnehmer sollen aufgezeigt und Hinweise zum zukünftigen Training gegeben werden
- Die Prüflinge erhalten das Ergebnis der Prüfung
- Der Prüfer überreicht feierlich den neuen Gürtel bzw. befestigt einen (farbigen) Streifen am Gürtel
- Gemeinsames Abgrüßen

Gürtelstufen

1. weiß-gelb
2. gelb
3. gelb-orange
4. orange
5. orange - grün
6. grün 1
7. grün 2
8. blau 1
9. blau 2
10. braun 1
11. braun 2

Graduierung: weiß - gelb

Mindestalter: 6 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Hampelmann

Auf einem Bein stehen links und rechts

Purzelbaum vorwärts (Kriterium: gerades, rundes Rollen)

Speziell:

Kickboxhaltung

Kickboxspezifisches Bewegen nach vorne, hinten, zur Seite

Ausführung der Techniken:

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1 vordere Gerade | = Jab |
| 2 Hintere Gerade | = Punch |
| 3 Faustrückenschlag | = Backfist |
| 4 Vorwärtstritt vorne | = Frontkick |
| 5 Vorwärtstritt hinten | = Frontkick |
| 6 Halbkreistritt vorne | = Roundhousekick |

Theorie (ab 11 Jahre):

Folgende Begriffe erklären: Jab, Punch, Backfist, Frontkick, Roundhouse

Graduierung: gelb

Mindestalter: 7 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Purzelbaum rückwärts

Wechselsprünge

Knieheben aus der Bewegung

Malen der Zahlen von eins bis zehn mit einem Fuß (links und rechts überprüfen)

(Ab 11 Jahre: ein Auge geschlossen)

Speziell:

Abwehr gegen die Techniken:

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1 vordere Gerade | = Jab |
| 2 Hintere Gerade | = Punch |
| 3 Faustrückenschlag | = Backfist |
| 4 Vorwärtstritt vorne | = Frontkick |
| 5 Vorwärtstritt hinten | = Frontkick |
| 6 Halbkreistritt vorne | = Roundhousekick |

Ab 11 Jahre Abwehr + Gegenangriff (Kombinationen werden vorgegeben!)**Soziales Verhalten:**

Teamfähiges und kooperatives Verhalten in einem ausgewählten Mannschaftsspiel

Selbstverteidigung (ab 11 Jahre):

- 1.) Abwehr gegen Ohrfeige
- 2.) eine frei ausgewählte Form des Würgens

Graduierung: gelb - orange

Mindestalter: 8 Jahre
Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Handstand (Kriterium: Fortschritte beim üben, kurzes Halten im Stütz (mit Hilfestellung), gestreckte Arme)
Radschlagen (Kriterium: gestreckte Arme; Schwung, gerader Körper)
Standwaage (Kriterium: mindestens kurzes Halten in optimaler Position)
deutliche Trainingsfortschritte beim üben der Grätsche

Speziell:

7 Haken vorne	= Hook
8 Haken hinten	= Hook
9 Aufwärtshaken vorne	= Uppercut
10 Aufwärtshaken hinten	= Uppercut
11 Halbkreistritt hinten	= Roundhousekick
12 Seittritt vorne	= Sidekick
13 Seittritt hinten	= Sidekick

Gerade Fauststöße in der Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtsbewegung

Theorie (ab 11 Jahre):

Rechts-/Linksauslage (Kampfstellung)
Erläuterung verschiedener Distanzen im Kickboxen
Folgende Begriffe erklären: Hook, Uppercut, Sidekick

Selbstverteidigung (ab 11 Jahre):

Abwehr gegen Handangriff

Graduierung: orange

Mindestalter: 9 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

2x2min Bodenkampf/Ringen (nach Judo- oder Ringerregeln oder selbst erarbeitet)

Judorolle/Aikidorolle

Fallschule seitlich (mit gestrecktem Arm abfangen)

Speziell:

Abwehr gegen die Techniken:

7 Haken vorne	= Hook
8 Haken hinten	= Hook
9 Aufwärtshaken vorne	= Uppercut
10 Aufwärtshaken hinten	= Uppercut
11 Halbkreistritt hinten	= Roundhousekick
12 Seittritt vorne	= Sidekick
13 Seittritt hinten	= Sidekick

Ab 11 Jahre Abwehr + Gegenangriff (Kombinationen werden vorgegeben!)

Demonstration von Doppelkicks (Kriterium: Streckung des Beins, Haltekraft u. Balance)

Soziales Verhalten:

fairer, partnerschaftlicher Umgang in Wettkampfformen (z. B. Ringen, Bodenkampf)

Selbstverteidigung (ab 11 Jahre):

Schwitzkasten von vorne und von der Seite

Graduierung: orange - grün

Mindestalter: 10 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Fallen massiv vorwärts aus dem Kniestand

Rolle über Hindernisse (Hechtrolle)

Radwende

Speziell:

Kombination von:

14 Vordere Gerade und hintere Gerade

= Jab-Punch

15 Vordere Gerade und hinterer Haken

= Jab-Hook

16 Vordere Gerade und hinterer Aufwärtshaken

= Jab-Uppercut

17 Axtritt vorne

= Axekick

18 Axtritt hinten

= Axekick

19 Außenristtritt vorne

= Crescentkick

Demonstration von Dreifachkicks

Theorie (ab 11 Jahre):

Pratzenhalten gegen Fausttechniken

Folgende Begriffe erklären: Axekick, Crescentkick, Block, Parade, Finten

Punkteverteilung im Wettkampf

Selbstverteidigung (ab 11 Jahre):

Abwehr gegen Haarangriff/Ziehen an den Ohren

Graduierung: grün 1

Mindestalter: 11 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Vorführung einer vorgegebenen oder selbst entwickelten freien Formen oder Musikform von Bodenturn- und Kampfsporttechniken (mindestens 30sec)

Fallen massiv vorwärts aus dem Stand

Beidbeiniges Springen (fünf Sprünge, mindestens fünf Meter)

Speziell:

Abwehr und Gegenkombination gegen die Techniken:

Vordere Gerade und hintere Gerade = Jab-Punch

Vordere Gerade und hinterer Haken = Jab-Hook

Vordere Gerade und hinterer Aufwärtshaken = Jab-Uppercut

Axttritt vorne = Axekick

Axttritt hinten = Axekick

Außenristtritt vorne = Crescentkick

Eigenständige und sinnvolle Kombination von Angriffstechniken mit Fuß und Hand

Demonstration von Kickboxtechniken in schreitend-gleitender und federnd-gleitender Fortbewegung

Soziales Verhalten:

Vorbildfunktion in der Gruppe (Bereitschaft, sein Wissen weiterzugeben)

Selbstverteidigung:

Unterarmwürgen von hinten aus dem Stand

Graduierung: grün 2

Mindestalter: 12 Jahre

Ausbildungszeit: 3-6 Monate

Allgemein:

Schieben und Ziehen eines Gegners aus einem Gürtelring (ca. 2x2m).

Vgl. Regeln aus dem Ringen oder Judo

20 Roundhousekicks mit höchster Geschwindigkeit (mindestens 30sec)
gegen Prätze o. Sandsack.**Speziell:**

Kombination von:

Haken vorne und hintere Gerade

= Hook-Jab

Haken vorne und Haken hinten

= Hook-Huck

Haken vorne und hinterer Aufwärtshaken

= Hook-Uppercut

Außentritt hinten

= Crescentkick

Hakentritt vorne

= Hookkick

Hakentritt hinten

= Hookkick

Prätzenhalten gegen Fußtechniken

Theorie:

Folgende Begriffe erklären: Hookkick, Meidbewegung, Mitschlag

Unterschied von Semi- und Leichtkontakt

Schiedsrichterkommandos: Stop, Break, Fight

Selbstverteidigung:

Abwehr gegen Umklammerung von vorn

Graduierung: blau 1

Mindestalter: 13 Jahre

Ausbildungszeit: 6 Monate

Allgemein:

20 Frontkicks mit höchster Geschwindigkeit (mindestens 30sec) gegen Pratte oder Sandsack

Halteübungen im Unterarmstütz (mindestens 30sec, Variation: Hand und/oder Bein heben)

Speziell:

Abwehr und Gegenkombination gegen die Techniken:

Haken vorne und hintere Gerade = Hook-Punch

Haken vorne und Haken hinten = Hook-Huck

Haken vorne und hinterer Aufwärtshaken = Hook-Uppercut

Außentritt hinten = Crescentkick

Hakentritt vorne = Hookkick

Hakentritt hinten = Hookkick

Vorführung als Modellsparring (Angriffstechniken werden vorgeschrieben)

Spiegelkickboxen (verdrehte Auslage!)

Soziales Verhalten:

Verhalten vor der Gruppe

(Unterstützung des Trainers, Übernahme von Teileinheiten im Training)

Selbstverteidigung:

Umklammerung von hinten

Graduierung: blau 2

Mindestalter: 14 Jahre

Ausbildungszeit: 6 Monate

Allgemein:

20 Sidekicks mit höchster Geschwindigkeit (mindestens 30sec) gegen Pratte oder Sandsack

Speziell:

Kombination von:

Hintere Gerade und vordere Gerade	= Punch-Jab
Hintere Gerade und vorderer Haken	= Punch-Hook
Hintere Gerade und vorderer Aufwärtshaken	= Punch-Uppercut
Hinterer Haken und vorderer Haken	= Hook-Hook
Seitentritt aus der Drehung	= Turnkick
Hakentritt aus der Drehung	= Turnhookkick
Außenristtritt aus der Drehung	= Turncrescentkick

Eigenständiger, sinnvoller Aufbau einer kickboxspezifischen Trainingseinheit

(z. B. Aufwärm- oder Dehnungsprogramm, Schnelligkeitseinheit)

Theorie:

Schiedsrichterverhalten im Wettkampf

Folgende Begriffe erklären: sportlicher Wettkampf, Aggression und Gewalt

Selbstverteidigung:

Abwehr gegen freie Angriffsformen (siehe oben)

Graduierung: braun 1

Mindestalter: 16 Jahre

Ausbildungszeit: 6 Monate

Allgemein:

Hohe Belastung über Wettkampfdistanz (spielerisch, z. B. Hühnerfangen)

Speziell:

Abwehr und Gegenkombination gegen die Techniken:

Hintere Gerade und vordere Gerade	= Punch-Jab
Hintere Gerade und vorderer Haken	= Punch-Hook
Hintere Gerade und vorderer Aufwärtshaken	= Punch-Uppercut
Hintere Gerade und vorderer Haken	= Hook-Hook
Seitentritt aus der Drehung	= Turnkick
Hakentritt aus der Drehung	= Turnhookkick
Außenristritt aus der Drehung	= Turncrescentkick

Vorführung eines wettkampfnahen freien Sparrings (Wettkampfdistanz 2x2min)

Soziales Verhalten:

Strategien zur Deeskalation und Konfliktvermeidung
(Beispiele geben wie Hilfe organisieren, ignorieren, flüchten)

Selbstverteidigung:

Problematik und Gefährlichkeit beim Angriff mit einer Waffe
Abwehr gegen Stockangriff von oben
Beschreiben von Notwehr und erlaubte Waffen

Graduierung: braun 2

Mindestalter: 17 Jahre

Ausbildungszeit: 6 Monate

Allgemein:

Durchführung eines kleinen Kraftausdauerzirkles (8-10 Stationen – 30sec. Belastung)

Speziell:

Kombination von:

Hinterer Haken und vordere Gerade	= Hook-Jab
Hinterer Haken und vorderer Aufwärtshaken	= Hook-Uppercut
Hinterer Aufwärtshaken und vordere Gerade	= Uppercut-Jab
Hinterer Aufwärtshaken und vorderer Haken	= Uppercut-Hook
Vorwärtstritt im Sprung	= Frontkick
Seittritt im Sprung	= Sidekick
Hakentritt im Sprung	= Hookkick
Außenristtritt im Sprung	= Crescentkick

Reaktionsschnelligkeit an der Pratze (Wettkampfzeit 2x2min)

Theorie:

Unterschiede und Ziele von Raubüberfällen und sexueller Gewalt
Typisches Täter- und Opferverhalten bei Straftaten beschreiben können

Selbstverteidigung:

Abwehr gegen mehrere Angreifer (unterschiedliche Angriffe)

Abwehr gegen verschiedene Waffen

Anhang II

Neueste Änderung welche bei der Jahreshauptversammlung 2006 beschlossen wurde: (eingefügt am 04.02.2006)

Definition Nachwuchskämpfer gültig für alle Landesverbände

„Als Nachwuchskämpfer im SK und LK bei den Erwachsenen und Junioren zählt, wer noch keine sieben Kämpfe bestritten hat. Bei den Jugendlichen derjenige welcher noch keine 10 Kämpfe bestritten hat. Seine Nachwuchseigenschaft verliert ebenfalls, wer auf einem Landes- oder höher eingestuften Turnier startet.“

Unabhängig der bestrittenen Kämpfe im SK und LK zählt der Sportler im Vollkontakt als Nachwuchskämpfer bis er fünf Kämpfe im Vollkontakt bestritten hat oder auf einem Landes- oder höher eingestuften Turnier gestartet ist. Bei der Anzahl der Kämpfe zählen auch Boxkämpfe und Kämpfe Artverwandter Sportarten“.

"Sobald ein Kämpfer egal in welcher Disziplin auf einem Landes- oder höher eingestuften Turnier gestartet ist, verliert er ebenfalls seine Nachwuchseigenschaft."

=====

Anhang III

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.***

(eingefügt am 01.05.2007)

Anhang IV

Wertung mit dem Online Scoring System (OSS) der BAKU e.V. im Leicht- und Vollkontakt

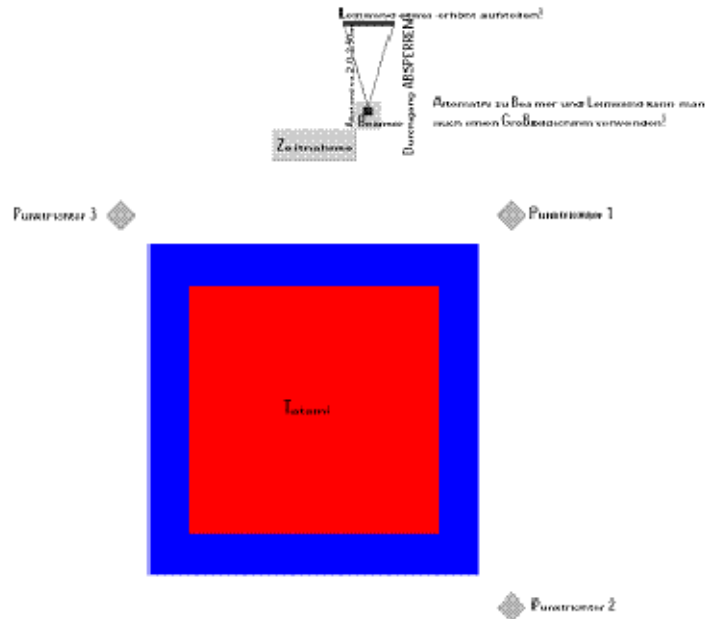
1. Ein Kampf soll durch drei oder wenn möglich fünf Punktrichter bewertet werden. Diese sitzen um den Ring/die Kampffläche bzw. am Kampfrichtertisch.
2. Die Punktrichter müssen unparteiisch und fair nach bestem Wissen und Gewissen die Leistungen der Kämpfer beurteilen.
3. Ist eine große Besetzung nicht möglich, so muss mit drei Punktrichtern gewertet werden. Die Punktrichter sitzen dann um den Ring/die Kampffläche.
4. Die Beurteilung erfolgt mit dem OSS des Verbandes.
5. Die Treffer werden mit dem Eingabegerät eingegeben und erscheinen sofort auf der Anzeigetafel. Jeder Kampfrichter bewertet den Kampf einzeln. Minuspunkte werden am Computer eingegeben und für einen Minuspunkt drei Trefferpunkte abgezogen.
6. Das Gesamtergebnis der Runden wird vom System addiert.
7. Jede Runde ist durch jeden Punktrichter einzeln zu bewerten. Die Bewertung einer Runde soll nach der Anzahl der tatsächlichen Treffer erfolgen.
8. Jede Runde muss mit dem Eingabegerät einzeln bewertet werden. Während des Kampfes werden die Trefferpunkte automatisch an der Anzeigetafel aktualisiert. Am Ende des Kampfes kann das Endergebnis an der Anzeigetafel abgelesen werden. Sieger ist der Kämpfer, welcher am Ende die höhere Punktezahl hat.
9. Kriterien für Ermahnungen und Minuspunkte, welche nur dem Hauptkampfrichter vorbehalten sind:
 - a) zu harter Kontakt (nur im Leichtkontakt)
 - 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

- 10.** Erhält ein Kämpfer einen Minuspunkt, so ist dieser vom Tischpersonal am Computer einzugeben. Auf der Anzeigetafel werden 3 Trefferpunkte abgezogen.
- 11.** 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.
- 12.** Bei Turnieren muss bei Punktgleichheit ein Sieger ermittelt werden. Der Punktrichter welcher unentschieden gewertet hat, muss nach Ende des Kampfes einen Hilfspunkt mit dem Eingabegerät vergeben. Es ist demjenigen der Sieg zu geben, der vom sportlichen Gesichtspunkt die überwiegend bessere Technik und Taktik oder die bessere Verteidigung gezeigt hat (nach den Kriterien des Punkt 5.2 – 7 a-f).
- 14.** Bei Turnieren darf nicht unentschieden gewertet werden. Dies ist nur zulässig bei Einzel-, Freundschafts- und Mannschaftskämpfen.
- 15.** Den Punktrichtern ist jede Unterhaltung während eines Kampfes untersagt.
- 16.** Die Entscheidungen der einzelnen Punktrichter können öffentlich bekannt gegeben werden.
- 17.** Das Wertungsprotokoll des Kampfes darf nur von den zuständigen Verbandsorganen eingesehen werden.



- Der Zeitmelde Tisch sollte sich nicht zu nah an der Kampffläche befinden, damit Beschädigungen am Equipment und Verletzungen der Kämpfer vermieden werden.
- Der Beamer sollte ebenfalls mit ausreichend Sicherheitsabstand aufgestellt werden.
- Der Bereich zwischen Beamer und Leinwand sollte abgesperrt werden, damit nicht durch durchlaufende Personen die Leinwand verdeckt werden kann.
- Alle Kabel sollten so verlegt sein bzw. abgeklebt sein dass keine Stolpergefahr besteht. (Bitte Klebänder verwenden die rückstandsfrei wieder abgelöst werden können.
- Bitte darauf achten dass die Kabel nicht zu stark geknickt werden und keine Quetschung möglich ist!
- Am Zeitmelde Tisch werden 4 Steckdosen mit Netzstrom benötigt!

Schemaskizze



Stand: 06.05.2007

Aktualisierung dieses Dokuments gibt es unter www.Online-Scoring-System.de -> Support

(eingefügt am 01.05.2007)

Anhang V

Teamfights

Bei Internationalen Turnieren können ebenfalls TEAMFIGHTS ausgetragen werden.

Hier gelten folgende Regeln:

- 1 .Jede Mannschaft besteht aus vier bzw. drei (**geändert 11.02.2009**) Männern und einer Frau. (plus je ein Ersatzkämpfer bei den Männern und den Frauen)
2. Es können auch Mannschaftswettkämpfe mit reinen Männer- oder Frauenteam ausgetragen werden. Bei reinen Männerteams besteht ein Team aus fünf bzw vier (**geändert 11.02.2009**) Männern (plus ein Ersatzkämpfer)
Bei reinen Frauenteam besteht ein Team aus drei Frauen (plus eine Ersatzkämpferin)
3. Die Ersatzkämpfer dürfen nicht zum Hauptteam gehören und müssen vorher klar als Ersatzkämpfer angegeben werden.
4. Es gibt keine Gewichtsklasseneinteilung.
5. Diese Form des Wettkampfes ist nur im Semikontakt möglich.

Jeder Kämpfer des Teams kämpft 1 Runde a zwei Minuten.

- 6 Es gibt zwei Möglichkeiten den Sieger zu ermitteln:
 - a) Das Team mit den meisten Punkten Gewinnt (fortlaufende Punktezahl)
 - b) Das Team mit den meisten Siegen gewinnt (Rückstellung der Punkte auf null vor jedem Kampf), jeder Sieg bringt zwei Punkte, jedes Unentschieden einen Punkt.
Dies ist vor dem Turnier bekannt zu geben.

Bei einem Unentschieden wird im Fall a und b der Kampf mit dem letzten Kämpfer um eine Minute verlängert. Steht der Kampf dann immer noch unentschieden gewinnt der Kämpfer welcher den ersten Treffer, den alle drei Kampfrichter sehen müssen, zugesprochen bekommt.

7. Vor dem ersten Kampf wird per Los entschieden, welches Team den ersten Kämpfer auf die Kampffläche schicken muss. Die andere Mannschaft stellt einen Gegner dagegen. Danach werden die Kämpfer im Wechsel von den Mannschaften auf die Kampffläche geschickt.

8. Sollte eine Mannschaft eine Frau auf die Kampffläche schicken, so kann die andere Mannschaft nur eine Frau dagegen stellen. Männer dürfen nur gegen Männer und Frauen nur gegen Frauen kämpfen.

9 Es bleibt jedem Team überlassen ob es mit einem Mann oder einer Frau beginnen will.

10. Sollte sich ein Kämpfer im Kampf verletzen, so kann er auch im laufenden Kampf durch einen Ersatzkämpfer ersetzt werden. Dieser darf jedoch nicht zu den fünf Startkämpfern gehören. Der verletzte Kämpfer kann im weiteren Verlauf des Turniers jedoch nicht mehr eingesetzt werden.

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

(eingefügt am 01.05.2007)

Anhang VI

Leitfaden zur Ärztlichen Untersuchung

Abgestufte sportärztliche Untersuchung

(Ebene 0 - 03/2002)



Stufe 1: Sportärztliche Vorsorgeuntersuchung

Zielgruppe

- Reihenuntersuchung 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 Fitnesstrainings 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

(eingefügt am 01.05.2007)