



[www.wkfworld.com](http://www.wkfworld.com)

# World Kickboxing Federation

## **PRO POINT FIGHTING** **WETTKAMPF REGELMENT**

Ausgabe März 2015

Copyright World Kickboxing Federation – Fritz EXENBERGER – WKF World Director / C.E.O.

## Einleitung

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

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

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

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

Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website der World Kickboxing Federation als PDF geladen werden. [www.pointfighting.wkfworld.com](http://www.pointfighting.wkfworld.com).

## Allgemeines

### **Doping**

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

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

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

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

### **Registration**

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

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

Eintrag im WKF Sport Pass

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

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

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

Sperren nach einem KO, einem Abbruch oder einer Aufgabe

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

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

## **Wiegen und ärztliche Kontrolle**

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

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

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

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

## **Wettkampf – Organisation**

Kampffläche / Ring

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

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

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

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

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

Der Referee Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

Punkte Displays , Tisch Stoppuhr, plus Hand Stoppuhr in Reserve

Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe) , ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet

Reserve Papier / Bleistifte , PC und Drucker sind zulässig

## Referee-Lizenzen

Punkterichter und Referee für Amateur Veranstaltungen

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

## A 1 Internationaler Supervisor - für Titelkämpfe und Meisterschaften

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

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

## Protest

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

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

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

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

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

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

## **Referee-Kleidung**

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

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

# Pro Point Fighting Reglement

## Runden

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

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

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

## Rundenanzahl

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

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

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

## Offizielle WKF Gewichtsklassen

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

## Punktewertung

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

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

### Trefferzonen

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

### Verbotene Zonen

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

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

### Erlaubte Techniken:

vorderer Faustschlag - Jab (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

hinterer Faustschlag – Reverse Punch (getroffen mit dem Knöchel-Teil des Handschuhs)

Rückfaust - Backfist

Innen Handkante – Ridge hand zum Kopf und Körper

gerader Kick nach vorne - Front Kick (zu Körper und Kopf)

gerader Kick zur Seite - Side Kick (zu Körper und Kopf)

nach außen gedrehter Frontkick - Curving Front Kick (zu Körper und Kopf)

Haken-Kick Hook Kick zu Körper und Kopf inkl. aus der Drehung

gesprungener gedrehter Haken-Kick - Jump Spinning Hook Kick zu Körper und Kopf

Rückwärts-Kick - Back Kick zu Körper und Kopf

gesprungener Rückwärts-Kick zu Körper und Kopf



Halbkreis-Kick – Round house Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis-Kick  
Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fersendreh-Kick  
Fußkanten-Kick nach innen & außen zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fußkanten-Kick  
Axt-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt-Kick  
Beinfeger ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine

## **Unerlaubte Techniken**

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

sämtliche Würfe

sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen, ausgenommen bei der Ausführung eines Bodenfegers bzw. Kreiselfegers

Rolle vorwärts

Handstand

Radschlagen

alle „blinden“ Techniken

Bodenfeger und Kreiselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners -

## **Verbotene Aktionen**

Fluchen , Sprechen, verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen

unkontrollierte Schläge oder Kicks

sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke

Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien

Kratzen, Beißen, Spucken

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“

Verlassen der Kampffläche

sich selbst Fallen lassen oder Weglaufen, dem Kampf Ausweichen oder Verzögern

Verwendung von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung

Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte

Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

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

## **Kampfausrüstung**

### **Kopfschutz**

### **KEIN KOPFSCHUTZ IM PRO POINT FIGHTING**

#### Zahnschutz

Muss ein Kampfsport Zahnschutz sein. Kein Football oder Rugby Zahnschutz.

#### Semi Handschuhe

Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im PRO POINT FIGHTING immer verboten.

#### Fußschützer

Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß ausser der Sohle bedecken.

#### Tiefschutz

Für Männer und Frauen, muss unter der Kleidung getragen werden.

#### Schienbein-Schützer

Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.

#### Brustschutz

Verpflichtend für Frauen, muss unter der Kleidung getragen werden.

## **Bekleidung**

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

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

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

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

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

### Kontrolle der Ausrüstung

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

### Was der Referee tun darf

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Punktewertung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Kampfbeginn**

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

### **Während des Kampfes**

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

### **Ende des Kampfes**

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

## **Medizinische Voraussetzungen**

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

### **Ohne Ringarzt – kein Kampf !**

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

## Handzeichen

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

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

## Verwarnungen und Schlagstärke

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

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

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

Des Verwarnungssystem und das Exit Verwarnungssystem

1. Verwarnung
2. Verwarnung
3. Verwarnung = ein Minuspunkt
4. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt
5. Verwarnung = Disqualifikation

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

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

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

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

## **Verletzungsregel**

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

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

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

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

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

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

**Nur der Arzt kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.**

**Referee oder Judge können nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist, die Entscheidung des Arztes ist verbindlich.**

**Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.**

**Der Referee oder Supervisor können die Regeln nicht ändern oder den Arzt „overrulen“**

## Champions & Titel Verteidigungen

Jeder **WKF PRO POINT FIGHTING** Champion kann in den ersten sechs Monaten seinen Titel gegen einen entsprechenden Gegner in der Rangliste freiwillig verteidigen. Nach **sechs Monaten** ist die Titelverteidigung verpflichtend und der Gegner wird vom Verband vorgeschlagen und muss akzeptiert werden oder wird für Vakant erklärt. Jeder Champion muss binnen sieben Tagen auf eine Herausforderung entsprechend antworten.

Wenn ein Champion länger als **12 Monate** seinen Titel nicht verteidigt hat, wird er als inaktiv erklärt. Im Falle einer neuerlichen Titelverteidigung nach 12 Monate muss der Champion den ersten in der Welt Rangliste als Gegner, oder den „first contender“ entsprechend der Auflage des WKF head office, akzeptieren.

Wenn ein Champion länger als **18 Monate** seinen Titel nicht verteidigt hat, wird er als inaktiv erklärt. Der Weltverband kann ohne Verständigung des Champion den Titel für vakant erklären und über einen Titelkampf mit anderen Kämpfern entscheiden.

Wird ein Champion durch ein bewiesenes Verbrechen von einem ordentlichen Gericht verurteilt, wird der Titel automatisch von der WKF als vakant erklärt.

Wenn ein Champion einen höheren Titel gewinnt wird der niedrigere Titel automatisch gestrichen. Wenn ein Champion den selben Titel in einer höheren oder niederen Gewichtsklasse gewinnt, kann er für drei Monate beide Titel halten. Danach muss er einen der Titel freiwillig zurücklegen.

## Unentschieden bei einem Titelkampf

Bei nationalen und internationalen Titelkämpfen gilt für den Fall eines Unentschieden nach Ende der Regulären Kampfzeit die Verlängerungsregel.

## PROMOTER LIZENZ

Jeder WKF Promoter muss durch eine WKF PROMOTER LIZENZ einen Vertrag mit dem WKF head office abschließen. Diese Lizenz erstreckt sich auf vom Tag der Einzahlung auf 12 Monate in folge. Die Punkte und Anforderungen die auf der Promoter Lizenz angeführt sind müssen ohne Ausnahme von beiden Seiten erfüllt werden.

Bei internationalen Titelkämpfen ( Internationaler Champion, Europa Champion, Intercontinental Champion, World Champion) werden die Judges, Referee und der Supervisor ausnahmslos über das WKF head office zugeteilt. Die Kosten des Supervisor für Anreise (Flugticket, Hotel und Essen) und die Gebühr von 150.- Euro übernimmt der Promoter. Die Sporthalle oder jeder anderer Veranstaltungsort muss den Gegebenheiten entsprechen und über entsprechend Garderoben, Sanitäranlagen und Möglichkeiten zum Aufwärmen verfügen.

## TITELKAMPF

Der Titelkampf ist spätestens 30 Tage vorher bei im WKF head office mittels dem üblichen Titel Anmelde Formular anzumelden, gleichzeitig mit der Anmeldung ist die entsprechende Gebühr auf eines der Verbandskonten zu überweisen.

Österreich: Bank Austria IBAN: AT21 1200 0236 1175 9001, BIC: BKAUATWW

Schweiz: Raiffeisenbank Mittelrheintal BAN: CH 1281319 00000 870 43 38/CHF BIC: RAIFCH 22

Deutschland: Kreissparkasse Döbeln IBAN: DE53 8605 5462 0033 0036 67 BIC: SOLADES1DLN /

Darüber hinaus gelten insbesondere die Bestimmungen der „title fight minimum requirements“ auf der Seite des Weltverbandes <http://pointfighting.wkfworld.com/>





pointfighting.wkfworld.com

www.wkfworld.com

**Pro Point Fighting score keeper** Surname and name :

Date : Place : Country :

Referee :

Judge 1 : Judge 2 :

Level of title : National - European - Intercontinental - World :

<b>RED CORNER</b>	
surname, name :	
country :	

<b>BLUE CORNER</b>	
surname, name :	
country :	

Points	Total		Total	Points
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
<b>Result</b>				<b>Result</b>

**WINNER :**                      **RED**                      **BLUE**

Remarks : \_\_\_\_\_