



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

# World Kickboxing Federation

## **FORMEN REGLEMENT**

Ausgabe April 2016

### **Einleitung**

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WKF Formen 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.wkfworld.com](http://www.wkfworld.com)

# Formen

## Traditionell - ohne Musik

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

## Kreativ - mit Musik

7 FFS	–	Formen Freestyle
8 FFV	–	Formen Freestyle Waffen

## Kreativ - ohne Musik

9 CRE	–	Formen Kreativ
10 CRW	–	Formen Kreativ Waffen

## Team - ohne Musik

11 TEE	-	Traditionelle oder Kreative Form. Ohne Musik, ohne Waffe
12 TEW	-	Traditionelle oder Kreative Form. Ohne Musik, mit Waffe

## Team – mit Musik

13 TME	-	Traditionelle oder Kreative Form. Mit Musik, ohne Waffe
14 TMW	-	Traditionelle oder Kreative Form. Mit Musik, mit Waffe

## Allgemeines

### Traditionelle Formen

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

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

Jeder Formenläufer muss sich vor dem Ablauf seiner Form vorstellen. Der Name des Wettkämpfers, der Form, der Stilrichtung, der Schule (oder des Landes) müssen den Judges in allen Stilen genannt werden.

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

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

Als Traditionell Japanisch, Okinawa oder Koreanische Form gelten nur diejenigen Formen, die in den offiziellen WKF Listen für anerkannte Formen vorliegen. Eigene kreative Formen, auch ohne Musik, mit und ohne Waffen, oder Stile die nicht auf diesen Listen angeführt werden, sind daher nur in den sogenannten Kreativen Formen Disziplinen Neun und Zehn zulässig.

Jede traditionelle Form muss auch dem jeweiligen System entsprechen. So kann z.B. eine *Shotokan Bassai-Dai* nicht für z.B. Taekwondo vorgetragen werden.

Gleiches gilt auch für traditionelle Kobudo Formen, dafür gilt ebenfalls die vorliegende WKF Formen Liste. Diese Kobudo Formen sind daher nur in dem sogenannten *FWT Formen Waffen traditionell* Bewerb Sechs zulässig

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

## **Bewertung**

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

Punkte werden auf eine Dezimalstelle genau gegeben. Bei den Vorrunden bewegen sich die Wertungen zwischen 6 und 8, wobei 7 den Mittelwert für eine Formen Bewertung bildet. In den Finale zwischen 8 und 9.9 hier ist der Mittelwert 9.

In allen Kategorien qualifizieren sich nur je 4 Personen für das Finale. Wettkämpfer mit Weltranglisten Platzierungen werden gesetzt. Der zum Beispiel Weltranglisten Erste, geht als letzter ins Rennen. Im Finale werden die Wettkämpfer nach ihren Bewertungen in den Vorrunden gereiht.

Im Falle eines unentschieden im Hard- und Softstyle, werden die Wettkämpfer aufgefordert, eine weitere, andere Form vorzuführen. Auf nationalem und internationalem Niveau sollten die Wettkämpfer in der Lage sein, zumindest zwei verschiedenen Formen auszuführen. Falls ein Wettkämpfer keine unterschiedliche Form zeigen kann, kann er die erste Form wiederholen, allerdings unter Abzug von 0.5 Punkten durch jeden Judge.

In den Kreativen Kategorien kann dieselbe Form / Kata / Pommse etc. vorgeführt werden.

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

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

Wo es erforderlich ist wird ein Zeitnehmer ernannt. Die Judges sollten nicht durch Kampf Schreie ( Kiai, Kihap) bei jeder Technik beeinflusst werden. Dies steht nicht automatisch für Kraft, Stärke oder Qualität.

## **Präsentation**

### **Bekleidung**

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

Es muss ein Gürtel mit entsprechendem Grad getragen werden.

Es darf kein Schmuck getragen werden. Es dürfen keine Phantasie Kostüme oder Masken getragen werden.

Spezialeffekte, wie z.B. Trockeneis, Laserlicht, Rauch, etc., sind nicht zulässig. Die Form darf keine Tanz Elemente enthalten.

Der Wettkämpfer muss seinen Stil, seinen Klub oder sein Land angeben, je nachdem ob der Wettkampf national oder international ist. Der Wettkämpfer muss zu jeder Zeit bei der Präsentation, Ausführung oder Anwendung der Kata/Form gute Etikette demonstrieren.

## **Etikette**

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

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

Denn vollzieht der Wettkämpfer die Einleitung – siehe „Allgemeines“. Der Wettkämpfer sollte anschließend Fragen ob er beginnen kann und in Startposition für seine Form gehen. Der Wettkämpfer muss die ganze Zeit über Kampfsport Disziplin zeigen. Er muss seine Konzentration auf die kommende Form richten.

Nach Beendigung der Form sollte der Wettkämpfer nach Verlautbarung der Wertung die Fläche verlassen zu dürfen.

## **FHS - FORMEN TRADITIONELL JAPANISCH HARDSTYLE**

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

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

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

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

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

## **FKO - FORMEN TRADITIONELL KOREANISCH HARDSTYLE**

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

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

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

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

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

## **FVT - FORMEN VETERANEN TRADITIONELL**

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

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen.

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

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Waffen dürfen nicht verwendet werden.  
Musik ist nicht erlaubt.  
Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

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

## **FVW - FORMEN VETERANEN TRADITIONELL WAFFEN**

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

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen.

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

Der Gebrauch von herkömmlichen, im Handel erhältlichen Budo / Wushu Waffen ist zwingend vorgeschrieben. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Der Standard Gebrauch und die Handhabung der Waffe durch den Formenläufer sind die wichtigsten Bewertungskriterien. Die Kampfrichter haben jedenfalls das Recht, die Waffen vorher zu Prüfen und gegebenenfalls diese zu Untersagen, wenn die Sicherheit der Sportler und anderer nicht gewährleistet scheint.

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Eine Waffe muss zwingend verwendet werden.  
Musik ist nicht erlaubt.  
Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Der Gebrauch und die Handhabung der Waffe ist ausschlaggebend für eine Wertung, und hat höchste Priorität. Alle Kicks, Sprünge und sonstige Bewegungen sind zweitrangig.

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

## FSS - FORMEN SOFTSTYLE

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

Es muss eine traditionelles Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.

Waffen dürfen nicht verwendet werden

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Es handelt sich **hier nicht** um eine Freestyle Kategorie. Freestyle Formen sind nicht akzeptabel, (d.h. keine mehrfach kicks, etc.).

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

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

## FWT - FORMEN WAFFEN TRADITIONELL

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

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

Der Gebrauch von herkömmlichen, im Handel erhältlichen Budo / Wushu Waffen ist zwingend vorgeschrieben. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Der Standard Gebrauch und die Handhabung der Waffe durch den Formenläufer sind die wichtigsten Bewertungskriterien. Die Kampfrichter haben jedenfalls das Recht, die Waffen vorher zu Prüfen und gegebenenfalls diese zu Untersagen, wenn die Sicherheit der Sportler und anderer nicht gewährleistet scheint.

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

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu etc. Bekleidung getragen werden.

Eine Waffe muss zwingend verwendet werden.

Musik ist nicht erlaubt.

Es gibt ein 3 Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Der Gebrauch und die Handhabung der Waffe ist ausschlaggebend für eine Wertung, und hat höchste Priorität. Alle Kicks, Sprünge und sonstige Bewegungen sind zweitrangig.

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

# Kreative Formen

## Allgemeines

Kreative Formen werden unterteilt in Freestyle mit Musik , mit oder ohne Waffen  
Kreative Formen ohne Musik, mit oder ohne Waffen

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

Im Falle eines erneuten Unentschieden geben die Judges gleichzeitig auf Kommando des Hauptkampfrichter Handzeichen für den Sieger (Links oder Rechts). Die Formenläufer müssen einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen imaginären Gegnern in ihrer Form unter Beweis stellen.

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

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

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

## Zeitlimit

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

Die Minimalzeit für Kreative Formen ist 1 Minute, die Maximalzeit 3 Minuten.

Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Judges die Erlaubnis zum Start gegeben haben. Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Judges je 0.5 Punkte abgezogen.

## Absichtliches loslassen der Waffe („Release“)

Als absichtliches loslassen der Waffe (release) bezeichnet man den absichtlichen Kontaktverlust der Waffe mit dem Körper des Formenläufer, um in die Luft geschleudert oder kurz auf dem Boden balanciert zu werden.

Ein Wurf Loslassen (throw release) erfordert das Wegschleudern und Fangen der Waffe mit Kontrolle. Fällt die Waffe zu Boden, werden von den Judges je 0.5 Punkte von der Endbewertung abgezogen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Formenläufer mit der jeweiligen Mindestwertung bewertet.

Ein balanciertes loslassen (balance release) bedeutet, dass die Waffe auf dem Boden balanciert wird, z.B. wenn ein BO Stab senkrecht aufgestellt wird. Sollte der Stab dabei umfallen, wird dies als „Fallenlassen“ gewertet, und die Judges ziehen je 0.5. Punkte von der Endwertung ab.

## Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung. Die Bewertung erfolgt hauptsächlich durch die Synchronisierung der Techniken zur gewählten Musik und Handhabung der Waffe.

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

## **FFS - FORMEN FREESTYLE - mit Musik**

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

Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Waffen ist absolut verboten.

Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz Bewegungen oder Theater ähnliche Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung oder Vorstellung. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

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

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

## **FFW - FORMEN FREESTYLE WAFFEN - mit Musik**

Eine selbst zusammengestellte Waffenform mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Die Waffe darf maximal dreimal absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form ständig in Verwendung sein.

Die Verwendung von Musik und Waffe ist Voraussetzung und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz Bewegungen oder Theater artige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung. Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Der Gebrauch von herkömmlichen, im Handel erhältlichen Budo / Wushu Waffen ist zwingend vorgeschrieben. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Der Standard Gebrauch und die Handhabung der Waffe durch den Formenläufer sind die wichtigsten Bewertungskriterien. Die Kampfrichter haben jedenfalls das Recht, die Waffen vorher zu Prüfen und gegebenenfalls diese zu Untersagen, wenn die Sicherheit der Sportler und anderer nicht gewährleistet scheint.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

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

Die Form wird aufgrund der Beherrschung der Waffe und zur Synchronisation zu der gewählten Musik bewertet, nicht aufgrund von Kicks oder anderen Techniken.



## CRE - FORMEN KREATIV - ohne Musik

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

Hier werden auch alle traditionellen Formen gelaufen, die **NICHT** auf den jeweiligen WKF Formen Listen angeführt sind.

Karate, Koreanische oder Wushu Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form muss auch traditionelle Techniken, Kampfstellungen und Blocks beinhalten. Auch keine mehrfach Kicks, etc. Bei diesen Formen muss ein traditioneller Gi / Dobok dem jeweiligen Stil entsprechend getragen werden.

Die Verwendung von Waffen ist verboten.

Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz Bewegungen oder Theater ähnliche Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Kreativen Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung oder Vorstellung. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Showmanship, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Grundtechniken, Balance, Grundstellungen, Kraft und Konzentration. Traditionelle Ausführungen bei traditionellen Formen.

All diese Techniken müssen mit der jeweiligen Grundtechnik mit Kraft und Focus ausgeführt werden.

## CRW - FORMEN KREATIV WAFFEN - ohne Musik

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

Hier werden auch alle traditionellen Kobudo Formen gelaufen, die **NICHT** auf den jeweiligen WKF Formen Listen angeführt sind. Karate, Koreanische oder Wushu Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form muss auch traditionelle Techniken, Kampfstellungen und Blocks beinhalten. Auch keine mehrfach Kicks, etc. Bei diesen Formen muss ein traditioneller Gi / Dobok dem jeweiligen Stil entsprechend getragen werden.

Die Verwendung von Waffen ist Voraussetzung und von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, Tanz Bewegungen oder Theater artige Kostümierung ist nicht erlaubt.

Die Dauer einer Kreativen Form liegt zwischen 1 und 3 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung oder Vorstellung. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Die Judges achten bei der Bewertung besonders auf:

Der Gebrauch und die Handhabung der Waffe ist ausschlaggebend für eine Wertung, und hat höchste Priorität. Alle Kicks, Sprünge und sonstige Bewegungen sind zweitrangig.

Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen. Traditionelle Ausführungen bei traditionellen Kobudo Formen.

All diese Techniken müssen mit der jeweiligen Grundtechnik mit Kraft und Focus ausgeführt werden.

## Team Formen

### Allgemeines

In allen Kategorien bilden - mindestens zwei, maximal 3 Teilnehmer - ein Team. Unabhängig vom Alter oder Geschlecht.

Die Verwendung von Bühnen Effekten, wie Laserlicht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

### Kategorien

<b>11</b>	<b>TEE</b>	<b>Traditionelle oder Kreative Form. Ohne Musik, ohne Waffe</b>
<b>12</b>	<b>TEW</b>	<b>Traditionelle oder Kreative Form. Ohne Musik, mit Waffe</b>
<b>13</b>	<b>TME</b>	<b>Traditionelle oder Kreative Form. Mit Musik, ohne Waffe</b>
<b>14</b>	<b>TMW</b>	<b>Traditionelle oder Kreative Form. Mit Musik, mit Waffe</b>

### Zeitlimit

Die Minimalzeit beträgt 50 Sekunden, die Maximalzeit 3 Minuten.

Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Judges die Erlaubnis zum Start gegeben haben. Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Judges je 0.5 Punkte abgezogen.

### Punktegleichstand

Im Falle eines Unentschieden zwischen den ersten drei Plätzen wird die Form zwischen den unentschiedenen Wettkämpfern wiederholt und erneut bewertet. Die höhere Bewertung gewinnt. Sind zwei Teams punktegleich entscheiden die Judges durch Handwertung. Wenn bei mehreren Teams gleichstand herrscht, wird mittels Punktvergabe gewertet.

### Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung. Die Bewertung erfolgt hauptsächlich durch die Synchronisierung der Techniken zur gewählten Musik und Handhabung der Waffe.

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

### Bewertung

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

Kreativität ist gefordert, und Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden. Waffenformen werden hauptsächlich nach der Waffenführung beurteilt. Handhabung der Waffe und Kreativität der Anwendung sollten das Hauptaugenmerk des Waffen Formenläufer haben. Die Waffe darf nicht unbenutzt bleiben, sobald die Form begonnen hat. Bei traditionellen Waffen Formen müssen zwingend auch originale, handelsübliche Budo Waffen aus Holz oder Metall verwendet werden. Die Kampfrichter haben jedenfalls das Recht, die Waffen vorher zu Prüfen und gegebenenfalls diese zu untersagen, wenn die Sicherheit der Sportler und anderer nicht gewährleistet scheint.

**Exakte Teamleistung und Synchronität ist das wichtigste Bewertungskriterium !**

## **TEE - TEAM FORMEN - ohne Waffen - ohne Musik**

### Allgemeines

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Waffen dürfen nicht verwendet werden.  
Musik ist nicht erlaubt.

### Traditionelle Form

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen. Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst.

### Kreative Form

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt, dass sie dem jeweiligen Style entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstyles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Style entnommen sind.

### Bewertung

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

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

## **TEW - TEAM FORMEN - mit Waffen - ohne Musik**

### Allgemeines

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Eine Waffe muss zwingend verwendet werden.  
Musik ist nicht erlaubt.

### Traditionelle Form

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen. Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst

### Kreative Form

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt, dass sie dem jeweiligen Style entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstyles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Style entnommen sind.

### Waffen

Der Gebrauch von herkömmlichen, im Handel erhältlichen Budo / Wushu Waffen ist zwingend vorgeschrieben. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein.

### Bewertung

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Synchronität des Teams sowie der Gebrauch und die Handhabung der Waffe sind ausschlaggebend für eine Wertung, und haben höchste Priorität. Alle Kicks, Sprünge und sonstige Bewegungen sind zweitrangig.

## **TME - TEAM FORMEN - mit Musik - ohne Waffen**

### Allgemeines

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Waffen dürfen nicht verwendet werden.  
Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

### Traditionelle Form

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen. Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst

### Kreative Form

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt, dass sie dem jeweiligen Style entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstyles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Style entnommen sind.

### Bewertung

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Synchronität des Teams zueinander und zur Musik, Grundtechniken, Stellungen, Fauststöße, Kicks (mit Gleichgewicht ausgeführt), Blocks, Gleichgewicht, Kraft, Fokus, guter Übergang zwischen den Bewegungen

## **TMW - TEAM FORMEN - mit Musik - mit Waffen**

### Allgemeines

Es muss eine traditioneller Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu Bekleidung getragen werden.  
Eine Waffe muss zwingend verwendet werden.

Die Verwendung von Musik ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

### Traditionelle Form

Eine traditionelle Form / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu etc. muss auch wie eine traditionelle Form gelaufen werden. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind und dem Still entsprechen. Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst

### Kreative Form

Turnerische Elemente sind zulässig, vorausgesetzt, dass sie dem jeweiligen Style entsprechen, aber sie müssen anwendbar und Teil des Kampfstyles sein. Eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditionell dem gezeigten Style entnommen sind.

### Waffen

Der Gebrauch von herkömmlichen, im Handel erhältlichen Budo / Wushu Waffen ist zwingend vorgeschrieben. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein.

### Bewertung

Beim Bewerten müssen die Judges auf folgendes achten:

Synchronität des Teams zueinander und zur Musik, sowie der Gebrauch und die Handhabung der Waffe sind ausschlaggebend für eine Wertung, und haben höchste Priorität. Alle Kicks, Sprünge und sonstige Bewegungen sind zweitrangig.

## Proteste

Die individuellen Tatsachenentscheidungen der Formenrichter können keinem Protest unterliegen. Jeglicher Streitfall muss ohne Aggression ablaufen und kann nur vom Team Manager oder Coach des beteiligten Formenläufers geführt werden.

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

1. Eine erwiesenermaßen erfolgte Absprache unter den Formenrichtern
2. Die Berechnung der Punktwertungen ist mathematisch falsch
3. 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. Nach Anhörung beider Parteien und der beteiligten Formen Judge, fällt der Head Referee eine endgültige Entscheidung.

Jegliche weitere Streitigkeit muss innerhalb von sieben Tagen nach dem Vorfall an **office@wkwfworld.com** gemailt werden, wo die Sache weitergeführt werden kann. Jegliche Gelder, die aufgrund der Entscheidung des Head Referees bei der Veranstaltung verloren gegangen sind, werden zurückgehalten, bis eine Entscheidung des IRC getroffen worden ist.

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.

