



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

# World Kickboxing Federation

## **AMATEUR REGELMENT**

Ausgabe Juli 2020

# Teil 1

## **Einleitung**

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WKF Amateur 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)

# Inhalt

## 1. Teil – Allgemeines

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

- 2. Teil – Semikontakt            SKT
- 3. Teil – Leichtkontakt            LKT mit KICK LIGHT
- 4. Teil – Vollkontakt            FCT
- 5. Teil – Low kicks            LOW
- 6. Teil K-1            K-1
- 7. Teil – Thai Boxen            TBX

## 1. Teil – Allgemeines

### 1. WKF / IRC

#### 1.1 (a) WKF

Die WKF ist die *World Kickboxing Federation* mit Sitz in Wien / Österreich. Die aufgenommenen nationalen Verbände sind Mitglieder der WKF.

#### 1.1 (b) IRC

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

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

#### 1.2. Amateur-Status

1.2.1 Der Begriff "Amateur" bezog sich früher auf alle Kämpfer in den Vollkontakt, Lowkick, K-1, Thai-Box oder MMA Disziplinen. In diesem Regelwerk wird der Begriff verwendet, um alle Kämpfer zu bezeichnen, die keine Professionelle Kämpfer sind.

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

Der Kämpfer unterliegt einem professionellen Vertrag.

Der Kämpfer hat noch nie an einem event mit mehr als 5 Runden oder A Klasse teilgenommen

Der Kämpfer wird auf keiner der bekannten Pro-Ranglisten geführt

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

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

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

### 1.3. Doping

1.3.1 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.

1.3.2 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.

1.3.3 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.

1.3.4 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.

### 1.4. Registrierung

1.4.1 Kämpfer, die an einem Wettkampf, einem Turnier 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. Wettkämpfer die nur an Formen teilnehmen sind von dieser Regel ausgenommen.
- d) Kein vorhandener medizinischer oder Disziplinärer 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.

#### 1.4.2 Eintrag im WKF Sportpass / Fighters licence / Sport Book

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

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

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

#### 1.4.3 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.

#### 1.4.4 Identifikation der Wettkämpfer

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

#### 1.4.5 Geänderte Staatsangehörigkeit.

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

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

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

**Der WKF Weltverband entscheidet über solche Ansuchen, die mindestens ein Monat vor dem Wettkampf an dem der Kämpfer teilnehmen will, gestellt werden müssen.**

## 1.5 Alterskategorien

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

## 1.6 Abwaage

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

1.6.2 Internationale Turniere, Wettkämpfe oder Gala

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

1.6.3 Männliche und weibliche Teilnehmer

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

## 1.7 Wettkampf Organisation

### Kampffläche / Ring

1.7.1 Kampfmatten (Tatami) für - Formen, Semikontakt, Leichtkontakt und Kick light

- a) Die Kampffläche muss quadratisch sein und jede Seite muss eine Länge von 6m bis 8m haben.
- b) 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.
- c) 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.
- d) Der Zeitnehmer, Listenführer und der Scorekeeper für Semikontakt befinden sich am Referee Tisch gegenüber dem Referee. Elektronische Anzeigetafeln und Bildschirme sind zulässig.
- e) Falls nur eine Kampffläche in Betrieb ist, muss am Referee Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder dem Arzt zur Verfügung stehen.
- f) Der Referee Tisch muss mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

Pool Listen, Punkte Displays oder Elektronische score boards

Tisch Stoppuhr, plus Hand Stoppuhr in Reserve, Akustisches Signal (Glocke, Pfeife, Hupe)

Ein Bohnensack ist ebenfalls gestattet, Reserve Papier / Bleistifte

Notebook, Bildschirm und Drucker sind zulässig

## 1.7.2 Box Ring (Alle Vollkontakt Bewerbe, Leicht Kontakt und Kick light ist ebenfalls möglich)

- a) Der Box Ring muss der AIBA Norm entsprechen (Association International de Boxe Amateur).
- b) Der Box Ring, die Seiten Protektoren sowie die vier Seile müssen vor dem ersten Kampf auf Norm und Sicherheit überprüft werden.
- c) Die normale Seitenlänge des Quadrates hat ein Minimum von 4.5m und ein Maximum von 6.10m (Seitenlänge der Seile). Der Ring muss von 4 Seilen umfasst werden.
- d) Die vier Ecken müssen aus Metall gemacht sein. Ihr Diagonal-Abstand soll 10.6m nicht überschreiten (von außen gemessen).
- e) Die Höhe der Ecken soll 1.32m (52“) über der Ring-Plattform nicht überschreiten.
- f) Alle Ecken müssen mit den herkömmlich gebräuchlichen Polstern abgedeckt sein, um mögliche Verletzungen zu vermeiden. .
- g) Keines der Seile darf einen Querschnitt von unter 2.5cm (1“) haben.
- h) Das unterste Seil muss sich 33.02cm (13“) über der Ring Plattform befinden, das oberste nicht weiter als 1.32m.
- i) Alle Seile müssen mit einem weichen Material überzogen sein.
- j) Die Ring Plattform selbst muss sich mindestens 90cm, aber nicht mehr als 1.20m über dem Boden befinden. Sie muss mit einem Schaumstoff ähnlichen Material unterhalb der Bodenabdeckung beschichtet sein.
- k) In der roten und der blauen Ecke müssen sich Stufen befinden.
- l) Die Referee Tische müssen mit den gleichen Gegenständen wie die der Kampffläche ausgestattet sein:
- m) Tische und Sessel für die Punkterichter müssen an den anderen drei Seiten des Ringes zur Verfügung stehen.
- n) Falls es nur einen Ring gibt, muss am Referee Tisch ausreichend Platz für medizinisches Personal oder Erste Hilfe zur Verfügung stehen.
- o) Um mögliche Verletzungen zu vermeiden, ist Kamera Personal der Aufenthalt auf der Ring Plattform während der Runden nicht gestattet.

## 1.8 Referee-Lizenzen

### 1.8.1 Punkterichter und Referee für Amateur Veranstaltungen

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

## **A 1 Internationaler Supervisor - für internationale Titelkämpfe und Meisterschaften**

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

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

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

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

#### Internationale Referees & Punkterichter

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

1.8.7 Eine Grundkenntnis der englischen Sprache wird empfohlen. Alle internationalen Seminare werden auf Englisch abgehalten.

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

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

1.8.11 Um als B Klasse Referee ernannt zu werden, muss der IRC Vorsitzende diese Nominierung unterstützen.

1.8.12 Um als C Klasse Referee ernannt zu werden, müssen der jeweilige Landes Head Referee oder Landesvertreter diese Einberufung unterstützen. Ein nationaler Referee kann nur mit Einverständnis seines jeweiligen Landes internationalen Status erlangen.

1.8.13 Das IRC kann die Teilnahme an Seminaren und / oder die erfolgreiche Ablegung einer Prüfung, sowie eine ausreichende Beherrschung der englischen Sprache (die offizielle Sprache des IRC) zur Bedingung einer Nominierung zum A oder B Klasse Referee machen. Alle internationalen Lizenzen müssen zumindest alle drei Jahre aktualisiert und neuerlich bestätigt werden.

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

#### 1.8.15 Nationalität

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

a) Ein Punkterichter kann die Nationalität des roten Kämpfer haben. Dafür muss es auch einen Punkterichter mit der Nationalität des blauen Kämpfers geben. Der dritte Punkterichter muss aus einem neutralen Land stammen (er darf keine Nationalität der beiden Kämpfer haben).

b) Kein Punkterichter hat dieselbe Nationalität wie einer der beiden Kämpfer. Dies ist die zu bevorzugende Variante

### **EIN CENTER REFEREE DARF KEINE NATIONALITÄT DER BEIDEN KÄMPFER HABEN.**

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



## Interessenskonflikt

1.8.17 Eine Person, die bei einer Veranstaltung als Referee und Judge eingesetzt wird, kann nicht gleichzeitig als Coach oder Landesvertreter fungieren.

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

### Verwarnung

Ausschluss von der weiteren Teilnahme als Referee bei der jeweiligen Veranstaltung

Reduktion der Referee-Vergütung

Suspendierung der Referee-Lizenz für einen vom IRC festgesetzten Zeitraum

## Chief Referee

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

### Kampfflächen Supervisor (Area Supervisor)

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

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

## Proteste

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

1.8.23 Gegen die Entscheidung des offiziellen Arztes ist kein Protest zulässig.

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

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

1.8.24 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.

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

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

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

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

#### Referee-Kleidung

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

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

1.8.30 Registration der Referees pro Land für Welt- und Europameisterschaften

Pro 25 Wettkämpfer eines Landes muss ein Referee gestellt werden.

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

Jedes Land, das diese Vorgabe nicht erfüllt, wird mit einer Geldbuße von **250.- EUR** pro fehlendem Referee belegt. Dieses Geld fließt dem Konto des IRC zu.

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

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

Alle Länder, die ihre Referees für Meisterschaften vor Registrieren und vom IRC eine Bestätigung erhalten, werden mit Priorität behandelt.

1.8.31 Die Bezahlung der Referees entspricht pro Tag der Startgebühr eines Wettkämpfers. Sie wird täglich am Abend, spätestens jedoch vor Beginn der Finale am letzten Morgen ausbezahlt.

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

## 2. Teil Semikontakt

### 2.1 Semikontakt Regeln.

#### 2.1.1 Die Kampffläche


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

Die Minimum Abmessungen der Kampffläche sollten 6 x 6 m bis 8 x 8 m sein. Ein Meter rund um die Fläche sollte mit Sicherheitsmatten ausgelegt werden. Die Kampffläche kann größer als 36m<sup>2</sup>, jedoch nicht mehr als 64m<sup>2</sup> sein.

#### 2.1.2 Runden

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

#### 2.1.3 Offizielle WKF Gewichtsklassen

Official WKF Amateur Weight Categories 								
all weights in Kg								
Name of weight Category	All Men	All Women	Kids Girls 8 - 13	Kids Boys 8 - 13	Junior girls 13 - 18	Junior Boys 13 - 18	MMA Women	MMA Men
Bantam Weight	-54	-50						
Feather Weight	-57	-54	-25	-25		-51		
Light Weight	-60	-57	-30	-30	-40	-54	55	65
Light Welter Weight	-63,5	-60	-35	-35		-57		
Welter Weight	-67	-63	-40	-40	-45	-60	60	70
Light Middle Weight	-71		-45	-45	-51	-63,5		75
Middle Weight	-75	-66	+45	+45	-55	-67	65	80
Light Heavy Weight	-81				-59	-71	70	85
Cruiser Weight	-86				-63	-75		90
Heavy Weight	-91	+ 66			+ 63	-81	+70	- 100
Super Heavy Weight	+91					+81		+ 100

Veterans women + 35	- 63 Kg	+ 63 Kg
---------------------	---------	---------

Veterans men + 35	- 70 Kg	-80 Kg	+ 80Kg
-------------------	---------	--------	--------

Master men + 40	- 70 Kg	-80 Kg	+ 80Kg
-----------------	---------	--------	--------

Die obengenannten Gewichtskategorien sind Verbindlich für Promoter.

Jedes internationale WKF Qualifikationsturnier muss sich auf diese gültigen Wettkampf Regeln beziehen

#### 2.1.4 Punktwertung

Faustschlag zum Kopf	1 Punkt
Faustschlag zum Körper	1 Punkt
Beinfeger	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprung Kick zum Körper	2 Punkte
Sprung-Kick zum Kopf	3 Punkte

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

#### 2.1.5 Trefferzonen

Hinterkopf, Gesicht, Kinn, vorderer Oberkörper, seitlicher Oberkörper

#### 2.1.6 Verbotene Zonen

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

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

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

**In jedem Kampf : 10 Punkte Unterschied, Resultat TKO**

#### 2.1.9 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, von oben und Seitlich

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

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

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

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

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

Rückwärts-Kick - Back Kick zu Körper und Kopf

gesprungener Rückwärts - Kick zu Körper und Kopf

Halbkreis-Kick - Roundhouse Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis-Kick

Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fersendreh-Kick

Fußkanten Kick nach innen & außen zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Fußkanten Kick

Axt Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt Kick

Beinfeger ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine

Aufwärtshaken - Uppercut (nur zum Körper)

#### 2.1.10 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

gedrehte Rückfaust „Spinning Backfist“

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Handballenschläge , Ellbogenschläge, sämtliche Würfe, sämtliche Take down Techniken

Stoßen mit den Armen, Kicks auf die Beine, Kniestöße, Kopfstöße, Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen

Rolle vorwärts, Handstand, Radschlagen, alle „blinden“ Techniken

Bodenfeger und Kreiselfeger auf die Innen und Außenseite des Fußes des Gegners

#### 2.1.11 Verbotene Aktionen

Fluchen , Sprechen, verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen

unkontrollierte Schläge oder Kicks, sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke

Schläge auf das Schädeldach oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien, Kratzen, Beißen, Spucken

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“ , Verlassen der Kampffläche

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

Verwendung von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung

Anstoß-Erregen durch unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte

zu harter Kontakt, Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

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

### 2.1.12 Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken und muss ein Kampfsport tauglicher Kopfschutz ohne Jochbeinschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein kompletter Gesicht oder Visierschutz darf nicht verwendet werden. Alte Boxhelme mit Schnürung am Schädeldach sind ausdrücklich nicht zugelassen.
Zahnschutz	Muss ein Kampfsport Zahnschutz sein. Kein Football oder Rugby Zahnschutz.
Semi Handschuhe	„open hands“ Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im Semikontakt immer verboten.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.
Tiefschutz	Für Männer und Frauen, inkl. Junioren. Wird für Kinder dringend empfohlen, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden.
Schienbein Schützer	Müssen unter der Kleidung getragen werden. Dürfen nicht über das Knie reichen
Brustschutz	Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für weibliche Junioren und Frauen. Wird für weibliche Kinder empfohlen, <b><u>falls offensichtlich erforderlich</u></b> , sonst nicht verpflichtend.

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

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

#### Kontrolle der Ausrüstung

Jeder Wettkämpfer muss sich vor dem Kampf einer Kontrolle der Ausrüstung unterziehen. Kein Kampfrichter sollte dabei einen Kämpfer berühren: Die judge müssen diese Kontrolle mündlich und Optisch vornehmen.

### 2.1.14 Was der Referee tun kann

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

Der Referee darf einzelne oder alle Offiziellen auf seiner Kampffläche auswechseln, wenn er will. Dies darf allerdings nicht während eines Kampfes passieren, ausgenommen bei akuter Unpässlichkeit.

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 einem **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 ein Bericht an das WKF IRC Board per Email 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.

#### 2.1.15 Punktwertung

Nahe der Kampfmatte sollte es einen Tisch mit einer Punktetafel, Bildschirm oder elektronischem Score board geben. Diese Punktetafel dient dazu um den Punktestand und die Exit Verwarnungen zu dokumentieren. Referee Verwarnungen (z.B. wegen zu hartem Kontakt, etc.) werden auf Papier festgehalten. Exit Verwarnungen und Referee Verwarnungen müssen separat aufgezeichnet werden.

Exit Verwarnungen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, welche die Grenze der Kampffläche bezeichnet. Der Wettkämpfer kann nicht punkten, wenn er/sie außerhalb der Kampffläche, 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 Kräfteinsatz. Alle drei Dinge müssen zutreffen, um eine Wertung zu erzielen.**

Pro Kampffläche muss es zwei Seiten Richter und einen Referee geben. Die Seiten Richter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Sie und der Referee müssen als Team agieren, da der Referee die Meinung eines Seiten Richter nicht „overrulen“ kann. Bei einer klaren Regelverletzung entscheidet der Chief referee.

Die Judges und der 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 Richter dieselbe Technik anzeigen, wird der Kampf durch den Referee unterbrochen, indem er „Stop“ ruft.

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 vergeben wurden.

Eine Wertung kann nur gegeben werden, wenn eine Mehrheit von zwei Richtern die Wertung anzeigen.

Natürlich können auch alle drei Offiziellen dieselbe Wertung anzeigen. Wenn zwei Richter demselben Kämpfer dieselbe Wertung zusprechen, der dritte Richter aber nicht, zählt die Mehrheit und die Wertung wird danach 2:1 gegeben.

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

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

Wenn sich der 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 Referee ruft „Wertung“ („Score“). Die Richter und die Referees müssen nun die Punkte anzeigen, die sie letztlich vergeben. Diese Wertung ist nun endgültig. Es ist allerdings keine gute Vorgangsweise, dies allzu oft zu tun.

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

### 2.2.1 Kampfbeginn

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

### 2.2.2 Während des Kampfes

Die Kämpfer versuchen, solange gegeneinander zu Punkten, bis die Judges oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche Judges gewertet haben, zeigt dem Tisch die Anzahl der Punkte und zeigt dann an, welchem Kämpfer diese zugesprochen werden. Dann setzt der Referee den Kampf fort mit dem Kommando „Fight“.

Ein Kämpfer oder Coach kann um Zeitunterbrechung ersuchen, indem sie mit ihren Händen den Buchstaben „T“ formen und einen Schritt zurückgehen. Jedes offensichtliche Zeit Verzögern bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der 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.

### 2.2.3 Ende des Kampfes

Der Zeitnehmer signalisiert das Kampfbende 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 Kampfbendes 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“).



### 2.3.1 Medizinische Voraussetzungen

Um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein muss der Ersthelfer ein komplett ausgestattetes Erste Hilfe Paket mit sich führen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat.

#### **Kein medizinisches Personal = Kein Kampf!**

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

### 2.3.2. Handzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch Judges und den Center 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.	Zu harter Kontakt	Mit der Faust in die geöffnete Hand schlagen
8.	Erlaubte Technik aber auf eine unerlaubte Trefferzone	Die unerlaubte Trefferzone anzeigen
9.	Blinde Technik (Ziel wurde nicht angesehen)	Körper abdrehen und Schlag ausführen, ohne zu schauen
10.	Halten oder Packen	Den eigenen Arm packen und eine Haltetechnik nachahmen
11.	Den Körper abdrehen oder weglaufen	Die Aktion nachahmen oder die Hand auf Kopfhöhe kreisen und dabei nach unten zeigen

### 2.3.3. Schlagstärke

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

### 2.3.4 Des Verwarnungssystem für fouls und Exit

1. Verwarnung
2. Verwarnung  
erster Minuspunkt  
zweiter Minuspunkt  
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 Coach erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

### **Demselben Kämpfer kann nicht gleichzeitig Verwarnt und ein Punkt gegeben werden.**

### 2.3.6 Verletzungen

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

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

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

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

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

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

**Nur der Arzt kann entscheiden ob ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Referee oder Judge können nicht entscheiden wie schwer ein Kämpfer verletzt ist und müssen dem Rat des Arztes folgen. Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.**

### 2.3.7 Team Fights

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

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

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

# PPF WETTKAMPF BESTIMMUNGEN

pointfighting.wkfworld.com

**Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Semikontakt außer ...**

## **PPF Titelkampf**

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

Da es sich hier 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.

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.

## **Wiegen**

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.

## **Supervisor**

Bei internationalen Titelkämpfen ( Internationaler Champion, Europa Champion, Interkontinental 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 300.- Euro übernimmt der Promoter.

# 3. TEIL LEICHTKONTAKT UND KICK LIGHT

## 4.1.1 Die Kampffläche

Die WKF zählt Leichtkontakt und Kick Light zu den Matten oder Tatami Sportarten. Jedem Veranstalter / Promoter steht es jedoch frei Leichtkontakt und Kick light auch in einem genormten Box Ring abzuhalten.

Der Kampfstil muss ausgewogen Hand und Beintechniken beinhalten. Die angewandte Schlagstärke sollte ca. 50% der vollen Schlagstärke betragen. Alle Kämpfe müssen auf der Matte 6 x 6 bis 8 x 8 Meter Seitenlänge oder in einem Boxring mit vier Seilen an den Seiten stattfinden. Die Seile müssen gespannt sein, um die Kämpfer im Ring zu halten. Die Seile sollten oben fester gespannt sein und nach unten zu etwas weniger. Der Ring muss eine Rote Ecke, eine Blaue Ecke und zwei Neutrale Ecken haben. Sitzgelegenheiten für die Kämpfer sind Standard.

Keine Person außer dem Referee und den beiden Kämpfern darf während einer Runde den Ring betreten. Wenn einer der Kämpfer den Ring absichtlich verlässt oder eine andere Person den Ring betritt (inkl. medizinisches Personal), ist der Kampf beendet und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

Ein Coach darf in den einminütigen Runden Pausen den Ring betreten um dem Kämpfer Anweisungen zu geben. Er muss den Ring aber vor Beginn der nächsten Runde wieder verlassen. Ein Kämpfer kann zwei Coach zur Unterstützung bei sich haben aber nur einer davon darf den Ring in den Pausen betreten.

Alle Coach müssen sich während des Kampfes auf Bodenniveau aufhalten und am Ring dürfen sich keinerlei Gegenstände befinden. Fans dürfen weder während des Kampfes noch in den Pausen Kontakt mit dem Ring haben. Der Referee muss ansonsten den Kampf unterbrechen um den Ring von unerlaubten Personen zu befreien. Von außerhalb auf den Ring zu klopfen und schlagen ist nicht erlaubt und kann eine Verwarnung für den Kämpfer des betreffenden Sekundanten nach sich ziehen.

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

## 4.1.2 Alterskategorien

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

---

## 4.1.3 Runden

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

## 4.1.4. Kick light

In **Kick light** trifft Leichtkontakt auf Low kick. Es gelten im wesentlichen alle Regeln wie auch im Leichtkontakt. Die Disziplin **Kick light** kann sowohl auf der Matte wie auch im Boxring ausgetragen werden. Hier muss explizit auf die Schlag und Kickstärke der Low kick geachtet werden.

Alle Kämpfer weiblich / männlich sind hier mit einer Thai Box Hose und T-Shirt bekleidet.

Low kick mit kontrolliertem leichten Kontakt die korrekt auf der innen oder Außenseite der Oberschenkel oberhalb des Knies treffen sind mit einem Hilfspunkt wie ein korrekter Fausttreffer zu bewerten.

Jeder absichtlicher harte Kick, Low kick und Fausttreffer mit Wirkung ist mit entsprechender Verwarnung bis hin zum Minuspunkt zu ahnden. Darüber hinaus gelten alle weiteren Bestimmungen wie auch im Leichtkontakt.

#### 4.1.5 Punktwertung

Faustschlag zum Kopf	1 Punkt
Faustschlag zum Körper	1 Punkt
Beinfeger – vorderes Bein	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
<b>LOW KICK nur in Kick light</b>	1 Punkt
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprung Kick zum Körper	2 Punkte
Sprung Kick zum Kopf	3 Punkte

#### 4.1.6 Trefferzonen

Kopf vorne und seitlich sowie vorderer und seitlicher Oberkörper

#### 4.1.7 Verbotene Zonen

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

Alle Beinfeger müssen Fußschutz auf 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 außer den Fußsohlen den Boden berühren. Selbst die geringste Bodenberührung mit den Fingerspitzen macht eine Fegetechnik erfolgreich zu einer Wertung.

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

### **DIE VERWENDUNG VON CLICKERN WIRD EMPFOHLEN**

#### 4.1.8 Erlaubte Techniken

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

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

Haken – Hook Punch (zu Körper und Gesicht)

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

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

Low kick nur in der Disziplin KICK LIGHT zu den Oberschenkeln innen und außen.

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

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

Rückwärts-Kick - zu Körper und Kopf

gesprungener Rückwärts-Kick zu Körper und Kopf

Halbkreis Kick - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Halbkreis Kick

Fersendreh Kick - zu Körper und Kopf, gesprungener Fersendreh Kick - zu Körper und Kopf

Fußkanten-Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf

gesprungener Fußkanten Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf

Axt Kick nach innen & außen - zu Körper und Kopf inkl. gesprungener Axt Kick

vorderer Beinfeger - ausgeführt mit der Fußinnenseite unterhalb des Knöchels auf beide Beine. Der vordere Beinfeger kann nach außen oder innen auf den Fußschutz des Gegners ausgeführt werden.

Aufwärtshaken - zu Körper und Kopf

#### 4.1.9 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

„Spinning Backfist“, Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Innen Handkantenschläge, Bodenfeger („Drop Sweep“), Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)

Handballenschläge, Ellbogenschläge, sämtliche Würfe, sämtliche Takedown Techniken

Stoßen mit den Armen, Kicks auf die Beine (ausser in KICK LIGHT auf die Oberschenkel)

Kniestöße, Kopfstöße, Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen

alle „blinden“ Techniken ohne Sichtkontakt

#### 4.1.10 Verbotene Aktionen

Sprechen, Fluchen, verbale Attacken auf Gegner oder Offizielle

Offizielle oder Wettkämpfer des Betrugs bezichtigen

unkontrollierte Schläge oder Kicks, sämtliche Schläge oder Kicks auf Gelenke

Schläge auf das Schädeldach, den Hinterkopf oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien, Kratzen, Beißen, Spucken, Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“

Verlassen der Kampffläche, sich Fallen lassen und „Zeit schinden“, Weglaufen / dem Kampf Ausweichen

Benutzen von fehlerhafter oder nicht passender Schutzausrüstung

unpassende Bekleidung, Gesten oder Worte

zu harter Kontakt, Verweigerung des „touch gloves“ oder anderes unsportliches Verhalten

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

#### 4.1.11 Kampfausrüstung

Kopfschutz	Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport tauglicher Kopfschutz ohne Jochbeinschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts Schutz oder Visier dürfen nicht getragen werden.
Zahnschutz	Muss ein Box-Zahnschutz sein, kein Football oder Rugby Zahnschutz.
Boxhandschuhe	10 Unzen für alle Kämpfer verpflichtend.
Fußschützer	Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine Schienbein Schützer mit Rist Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken. <b>Gilt nicht für KICK LIGHT</b> , hier werden Schienbein Ristschützer verwendet !
Tiefschutz	Für Männer und Frauen sowie alle Junioren. Muss unter der Kleidung getragen werden.
Schienbein Schützer	Für Männer und Frauen sowie alle Junioren. Muss unter der Kleidung getragen werden. Dürfen nicht über das Knie hinausragen. <b>Gilt nicht für KICK LIGHT !</b> Hier werden Schienbein Ristschützer verwendet !
Brustschutz	Verpflichtend für weibliche Junioren und Frauen. Muss unter der Kleidung getragen werden. Empfohlen für weibliche Kinder, <u>wenn offensichtlich erforderlich</u> , aber nicht verpflichtend.

#### 4.1.12 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.

In Kick light sind nur Thaibox Shorts mit einem T-Shirt zulässig.

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

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

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

#### 4.1.13 Kontrolle der Ausrüstung

Jeder Wettkämpfer muss sich vom Ringrichter einer Kontrolle der Ausrüstung vor dem Kampf unterziehen.



#### 4.1.14 Was der Referee tun kann

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

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

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

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

#### 4.2.1 Kampfbeginn

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

Der Referee muss sich vergewissern, dass das medizinische Personal, der Zeitnehmer und alle Judges bereit sind, bevor er die Hand hebt und mit dem Kommando „Fight“ den Kampf beginnt.

#### 4.2.2 Während des Kampfes

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

Der Referee muss die Zeit stoppen, um eine Verwarnung auszusprechen, den betreffenden Kämpfer in die Ringmitte rufen, einen Finger für die erste Verwarnung, zwei Finger für die zweite Verwarnung etc. heben und jedem einzelnen Judge anzeigen, dass der Kämpfer verwarnt wird. Dann wird der Kampf mit dem Kommando „Fight“ fortgesetzt.

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

#### 4.2.3 Kampfbende

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

#### 4.2.4 Medizinische Voraussetzungen

Die Minimum Voraussetzung, um als medizinisches Personal qualifiziert zu sein, ist ein gültiges Erste-Hilfe-Zertifikat. Der Ersthelfer muss ein komplett ausgestattetes Erste-Hilfe-Paket mit sich führen. Der Promoter ist dafür verantwortlich, dass medizinische Versorgung vor Ort ist. Die Anwesenheit von Ambulanz Personal und/oder eines Arztes wird empfohlen, ist aber keine notwendige Voraussetzung.

Wenn das medizinische Personal anderweitig beschäftigt ist oder seinen Platz verlassen hat, müssen alle Kämpfe gestoppt werden, bis das Personal seinen Platz wieder eingenommen hat.

Kein medizinisches Personal = Kein Kampf! Das medizinische Personal muss anwesend sein, bis der letzte Finalkampf vorbei ist und sichergestellt ist, dass es nicht mehr benötigt wird und keine verzögerte medizinische Notsituation auftreten kann, die ihre Anwesenheit erfordert.

Eine medizinische Kontrolle der Wettkämpfer vor dem Mattensport Wettkampf wird von der WKF empfohlen, ist aber nicht Verpflichtend. Alle Kämpfer nehmen auf ihr eigenes Risiko teil. Es dürfen keinerlei Lokalanästhetika, Gipsverbände oder andere Verbände vor oder während eines Kampfes verwendet bzw. angelegt werden.

Die **Schlagstärke** im Leicht Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Referee sind dabei je nach schwere des Vergehens Verwarnung des Kämpfers / Minuspunkt / Disqualifikation des Kämpfers

#### 4.2.5 Des Verwarnungssystem für Foul und Exit

1. Verwarnung
2. Verwarnung  
erster Minuspunkt  
zweiter Minuspunkt  
Disqualifikation

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

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

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

#### 4.2.7 Anzählen

Es gibt einen „Standing 8-Count“ im Leicht Kontakt und Kick light. Wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat oder in einer Schlagserie des Gegners ohne Gegenwehr bleibt, kann vom Referee ein „Standing 8-Count“ vorgenommen werden.

Der Kämpfer, der nicht angezählt wird, muss in die neutrale Ecke gehen. Die Zeit wird dafür nicht gestoppt und das Anzählen wird durch das Ende der Runde nicht beendet. Es muss fertig angezählt werden.

Dreimal Anzählen in einer Runde oder viermal während eines Kampfes bedeutet das Kampfende zugunsten des anderen Kämpfers.

Keinesfalls darf im Leichtkontakt oder KICK LIGHT ein Kämpfer nach zu hartem Kontakt seines Gegners wegen klar erkennbarer Schlageinwirkung eines Wirkungstreffers angezählt werden

In diesem Fall ist die Zeit zu stoppen um dem unverschuldeten Kämpfer Zeit zur Erholung zu geben. Der Referee muss mit seinen Judges Rücksprache halten wie sie die Situation gesehen haben. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß „foul“ entscheidet, muss der Referee den schuldigen Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf unverschuldetem Zusammenstoß entscheidet, gibt es keine Strafe. Die Strafe kann eine Verwarnung, Minuspunkt und im Wiederholungsfall bis zur Disqualifikation reichen.

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

#### 4.3.1 Bewertungssystem

Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte als Wertung. Bei einem Unentschieden erhalten beide Kämpfer je 10 Punkte als Wertung. Der Verlierer einer Runde erhält 9 Punkte als Wertung.

Es ist gelegentlich möglich eine Wertung von 8 Punkten zu vergeben wenn nach Meinung des Judges ein Kämpfer keinerlei verwertbare Aktionen gezeigt hat und völlig unterlegen, also „out classed“ war.

#### 4.3.2 Minus-Punkte

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

Alle Verwarnungen müssen in der richtigen Spalte auf dem Scorecards vermerkt werden, wobei die dritte Verwarnungen einem Minuspunkt entspricht. Der muss vom Ergebnis der Runde abgezogen werden.

Ein Judge kann im Falle eine gravierenden Regelverstoßes ein Judge Minus vergeben. Wenn der Center Referee den Regelverstoß nicht sieht, kann ein Judge ein Judge Minus vergeben, indem er ein „J“ im Minuspunkt Bereich des Scorecards vermerkt.

Der Grund dafür muss auf der Rückseite des Scorecards vermerkt und vom jeweiligen Judge unterschreiben werden.

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

#### 4.3.3 Punktwertung

Ein Judge muss folgende Aspekte in Betracht ziehen, bevor er eine Wertung abgibt:

Bessere Verteidigung / Besserer Angriff / Besseres Kontern, Beste Ausnutzung des Ringes

Punkte, die durch erlaubte Techniken auf erlaubte Trefferzonen mit erlaubter Schlagstärke erzielt wurden

Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen, Anzahl der erfolgreichen Kicks

Fitness und Kondition des Kämpfers bei Runden Ende

Die Anzahl der von einem Kämpfer erzielten Punkte kann irrelevant sein, wenn ein fighter nur Hand Techniken verwendet hat.

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

#### 4.3.4 Die Minimum Kick Regel

Es gibt **keinen** Minimum Kick Count für Leicht Kontakt in den WKF Regeln. Jeder Kämpfer muss dennoch während der gesamten Runde DURCHGEHEND KICKEN. Wenn ein Kämpfer z.B. zehnmal während der ersten 30 Sekunden kickt, dann aber die restlichen 90 Sekunden nicht mehr, hat er nicht durchgehend gekickt. Ein vernünftig ausgeglichenes Verhältnis zwischen Kicks und Punches muss während der gesamten Runde aufrechterhalten werden. Das ständige Verzichten auf durchgehendes Kicken kann eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Dies liegt im Ermessen des Center Referee und kann auch zu einem Minuspunkt durch

#### 4.3.5 Verletzungsregel

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht mehr weiterkämpfen kann, muss der Referee die Judges befragen, ob es sich um einen Regelverstoß „Foul“ gehandelt hat. Zwischen den beiden Judges und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Referee kann nicht auf „Foul“ entscheiden, wenn die Mehrheit der Judges keinen Regelverstoß gesehen hat.

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

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und der Kampf wegen eines Unfalls oder Zusammenstoßes vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktezahl zum Sieger erklärt. Zumindest eine Runde muss vollendet worden sein, um eine Wertung durch die Punkteprotokolle zu erhalten. Die Punkte werden addiert, aber nicht zu Ende gekämpfte Runden können nicht gewertet werden.

Wenn die Punkte unentschieden ergeben, ist das Resultat ein UNENTSCHIEDEN.

Bei Turnieren im K.O. System wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt, weil er oder sie in der nächsten Runde weiterkämpfen kann. Im Falle eines Finalkampfes in einem K.O. System Turnier wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.

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

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

**Nur der Arzt kann entscheiden, ob ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann.  
Ein Referee oder Judge kann nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist.  
Gegen eine medizinische Entscheidung ist kein Protest möglich.**

## 4. TEIL VOLLKONTAKT

### 5.1.1 Auslosung

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

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

### 5.1.2 Medizinische Untersuchung

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

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

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

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

Der offizielle Arzt muss den Regeln und Vorschriften der Nationalen Gesundheitsbehörde Folge leisten und von den zuständigen Behörden auch anerkannt sein. Kein Kampf darf beginnen bzw. fortgesetzt werden, bevor der offizielle Arzt an seinem Platz ist und der Arzt darf seinen Platz nicht verlassen, bevor der letzte Kampf entschieden ist. Der offizielle Arzt muss bereit sein, bei ernststen Notfälle zu helfen und bei weniger schweren Verletzungen Erste Hilfe zu leisten.

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

Niemand darf versuchen, einem Kämpfer während einer Runde Hilfe zu leisten, bevor der offizielle Arzt die Möglichkeit hatte, den verletzten Kämpfer anzusehen. Dies gilt auch für die Sekundanten.

Wenn der Arzt den Ring betritt oder die mögliche Verletzung begutachten muss, ist der Kampf vorbei und die Judges müssen ihre Punkteprotokolle oder „score cards“ fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „unanimous decision“ oder „majority decision“. Die Entscheidung des Arztes „DOD“ ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

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

### 5.1.3 Kategorien und Runden

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

Männliche und weibliche Junioren unter 15 Jahren dürfen keine Vollkontakt Kämpfe austragen. Nur wenn sie die **schriftliche** Freigabe des nationalen Verbandsarztes, des Erziehungsberechtigten und des Trainer haben.

Zwischen dem Alter von 15 bis 16 Jahren können Kämpfer im **Junioren Ringsport** teilnehmen (nach dem Erreichen des 14. Geburtstag und noch vor dem 16. Geburtstag) . Vorausgesetzt die lokalen Gesetze lassen dies zu. Das gilt für Vollkontakt, Lowkick, K-1. Im Thai Boxen nur mit Körperschutz Weste für weibliche und männliche Kämpfer.

#### 5.1.4 Bekleidung

Bekleidung für die WKF Amateur Disziplinen - Übersicht  
Weibliche Kämpfer Sinngemäss und immer mit T-Shirt

Semikontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & T-Shirt
Leichtkontakt Kick light	Kicks oberhalb der Gürtellinie Kicks auf die Oberschenkel	lange Hose & T-Shirt und dazu Thai shorts & T-Shirt
Vollkontakt	Kicks oberhalb der Gürtellinie	lange Hose & nackter Oberkörper
Low kicks	Kicks auf die Oberschenkel	Thai shorts & nackter Oberkörper
K-1	Kicks auf die Oberschenkel Knie zum Körper	Thai shorts & nackter Oberkörper
Thai Boxen	Kicks auf Ober und Unterschenkel Knie / Ellbogen zu Körper und Kopf erlaubt	Thai shorts & nackter Oberkörper

#### 5.1.5 Runden

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

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

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

#### 5.1.6 Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb der Rings

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

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

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

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

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

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

### 5.1.7 Der Kämpfer

Alle Kämpfer müssen sauber und gepflegt sein.

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

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

### 5.1.8 Die Kampfausrüstung

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

1. Passender Brustschutz für alle weiblichen Kämpferinnen
2. Passender Tiefschutz für alle Kämpfer / Kämpferinnen
3. Fußschützer, die den gesamten oberen Fuß und die Ferse bedecken
4. Scheinbeinschützer
5. Passender Kopfschutz (Helm). Das Schädeldach muss ebenfalls geschützt sein. Oben offene Helme sind verboten. Visiere und Gesichtsschutz sind verboten.
7. Passender Zahnschutz (Mundschutz)
8. Handbandagen bis max. 2.5m Länge
9. Boxhandschuhe 10 Unzen in allen Gewichts Kategorien

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

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

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

### 5.1.9 Kämpfer und Sekundanten

Kein Kämpfer darf an einem Kampf teilnehmen ohne gültigem WKF SPORTPASS mit einer aktuellen WKF Jahresmarke (Jahresstempel).

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

### 5.1.10 Kämpfer Klassen

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

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

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

### 5.1.11 Sekundanten

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

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

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

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

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

Während der Runden dürfen die Sekundanten dem Kämpfer in sportlich fairer Weise Anweisungen geben, motivieren oder ihn irgendwie ermutigen. Sollte ein Sekundant diese Regel verletzen, kann der Referee eine Verwarnung aussprechen, den Sekundanten des Ringes verweisen oder den Kämpfer disqualifizieren.

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

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

### 5.2.1 Erlaubte Techniken

#### Vollkontakt

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



## 5.2.2 Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stop“ unterbrechen, die Zeit stoppen, indem er dem Zeitnehmer ein „T“-Zeichen signalisiert und dem jeweiligen Kämpfer eine Verwarnung ausspricht. Die Verwarnung muss klar ersichtlich und auf solche Art und Weise gegeben werden, dass der betroffene Kämpfer den Grund für die Verwarnung versteht. Der Referee muss deutlich anzeigen, welcher Kämpfer die Verwarnung erhält, indem er mit der Hand auf ihn zeigt. Wenn ein Kämpfer eine Verwarnung wegen eines „Fouls“ bekommen hat, dürfen die Judges ihm keinen Punkt abziehen, sondern müssen dem anderen Kämpfer sofort einen zusätzlichen erfolgreichen Fausttreffer gutschreiben.

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

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

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

## 5.2.3 Verbotene Techniken (Fouls)

### Vollkontakt

Alle Arten von Beißen sind verboten.

Alle Schläge und Stöße mit der Innenhandseite der Handschuhe sind verboten.

Alle Kicks zum Rücken und dem Genick sind verboten.

Alle Arten von Kopfstößen sind verboten.

Alle Angriffe (Schläge, Fauststöße, Kicks) gegen die Gelenke sind verboten.

Kicks zu den Genitalien sind verboten.

Angriffe auf einen auf dem Boden befindlichen Gegner sind verboten. Ebenso, einen Gegner anzugreifen, der mit seinen Handschuhen den Boden berührt.

Das Ausspucken des Zahnschutzes (Mundschutzes) ist verboten.

Alle Arten von Würfeln sind verboten.

Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten.

Jegliche Form des Clinchens und des Haltens des Gegners ist verboten.

Alle Arten von Ellbogenschlägen sind verboten.

Alle Formen von Kniestößen sind verboten.

Alle Kicks gegen die Oberschenkel oder Techniken unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger) sind verboten.

Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

## ABSICHTLICHES VERWEIGERN DES KAMPFES

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwarnt. Wenn der Kämpfer weiterhin den Kampf verweigert, nachdem er zuvor in dieser Runde bereits eine Verwarnung diesbezüglich erhalten hat, kann er vom Referee mit einem Minuspunkt bestraft werden. Wenn der Kämpfer nun, in dieser oder einer weiteren Runde, den Kampf verweigert, kann er, nach Ermessen des Referees, weitere Strafen erhalten, oder der Kampf wird gestoppt und zum „TKO - *technical knock out*“ erklärt.

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

#### 5.2.4 WKF Bewertung

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

Der Gebrauch von Klickern oder Punktezähler wird empfohlen. Punkte werden den Kämpfern von den Judges jede Runde gegeben.

Punkte werden für klare Treffer nach folgenden Kriterien vergeben:

Jede erlaubte Handtechnik oder Schlag zu einer erlaubten Trefferzone auf Körper oder Kopf - 1 Punkt

Jeder erlaubte Beinfeger, wenn der Gegner zu Boden geht - 1 Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Körper - 1 Punkt

Jeder erlaubte Kick zu einer erlaubten Trefferzone am Kopf - 2 Punkt

Jeder erlaubte Sprungkick zum Körper - 2 Punkte

Jeder erlaubte Sprungkick zum Kopf - 3 Punkte

Die Judges müssen ihre Kampfbewertung nach folgenden Richtlinien begründen:

1. Beste Technik
2. Effektive Paraden und Konter
3. Beste Kombinationen
4. Kampfgeist und Initiative
5. Guter Sportsgeist und Fairness
6. Anzahl der klar erzielten Treffer
7. Anzahl der Minuspunkte und Niederschläge
8. Verteidigungsverhalten
9. Kampfverständnis
10. Fitness

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

### **PUNKTEWERTUNG KRITERIEN:**

**derjenige Kämpfer welcher mehr kickt ist höher zu Bewerten!**

## 5.2.5 Wertung und Punkte im Vollkontakt

Die Entscheidungen sollten sich auf folgende Richtlinien begründen:

### **Sieg nach Punkten (P)**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der offizielle Arzt kann jeglichen Kampf stoppen lassen, egal ob es sich um eine Welt- oder Europameisterschaft oder einen anderen wichtigen Kampf handelt. Sollte der Arzt den Kampf stoppen wollen, um einen Kämpfer zu untersuchen, muss er den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee unterbricht sodann den Kampf, bis der Arzt den Kämpfer untersucht hat, aber nur um zu entscheiden, ob der Kampf fortgesetzt werden kann oder nicht. Diese Untersuchung muss im Ring stattfinden und darf maximal eine Minute dauern. Jegliche Art von Behandlung des Kämpfers ist ausdrücklich verboten und würde den Kampf sofort beenden. Sollte die gegebene Zeit nicht ausreichen, muss der Referee den Kampf stoppen und den Gegner zum Sieger erklären.

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

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

## **Aufgabe (SUR)**

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

## **Sieg durch „Referee stops contest“ (RSC)**

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

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

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

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

## **„No Contest“ (NC)**

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

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

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

## **Sieg durch „Walk-Over“ (WO)**

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

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

### 5.2.6 Die „three knockdown rule“

Bei jedem Kampf gilt die „three knock-down rule“. Der Referee muss auf jeden Fall den Kampf beenden, wenn es zu drei Niederschlägen bzw. „Standing 8-Counts“ **in einer Runde** kommt.

Beim vierten mal anzählen ist der Kampf auf jeden Fall zu Ende. Bevor ein zu Boden gegangener Kämpfer nach einem Niederschlag oder nach einem Ausrutscher oder Sturz auf den Ringboden wieder den Kampf aufnimmt, wischt der Referee die Handschuhe des Kämpfer ab, um sie von Schmutz oder Feuchtigkeit zu reinigen.

### 5.2.7 Minimum Kick Regel (MKR)

Es gibt bei keinen Kämpfen eine Minimum Kick Regel.

### 5.2.8 Niederschläge und Anzählen eines niedergeschlagenen Kämpfers

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

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

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

Wenn der Gegner eines niedergeschlagenen Kämpfers nicht in der weiter entfernten neutralen Ecke bleibt, hört der Referee solange zu zählen auf, bis er wieder dorthin zurückgekehrt ist, um dann von dem Punkt weiterzuzählen, an dem er unterbrochen wurde. Wenn der angezählte Kämpfer nicht vor 8 auf den Beinen ist und Kampfbereitschaft signalisiert wird er für K.O. erklärt und sein Gegner ist der Sieger.

Wenn nach Meinung des Referees der angeschlagene Kämpfer bis 8 nicht auf die Beine kommen kann und das der Kämpfer benötigt sofortige Hilfe, kann er das Ende des Kampfes auch vor dem Auszählen bis 10 erklären. Indem Fall bewegt er seine Arme vor einem Gesicht hin- und her und ruft den Ring Arzt zu Hilfe in den Ring.

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

In allen Kämpfen muss der angeschlagene Kämpfer vor 8 wieder auf den Beinen sein, um nicht als ausgeknockt zu gelten. Der Referee kann während der Rundenpause entscheiden, dass ein Kämpfer den Kampf nicht mehr sicher fortsetzen können wird und ihn somit zum Verlierer durch „Technical Knockout“ erklären.

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

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird solange weiter gezählt, solange einer von ihnen am Boden ist. Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als Technisches Unentschieden oder „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 8 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 8 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die Judges gleich nach ende der Runde je 1 Punkt auf dem Punkteprotokoll abziehen.

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

## 5. TEIL LOW KICK

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

Low kick zu den Oberschenkeln, innen und außen, sind erlaubt. (Schienbein) Kicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 10 Zentimeter über dem Knie ausgeführt werden.

In Low kick ist die Verwendung von Schienbein Ristschützer für alle Kämpfer verpflichtend, kein zusätzlicher Fusschutz.

Alle Kämpfer / Innen müssen Thai Shorts tragen.

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

Der Fusstoss vorwärts (front kick) zu den Beinen ist hier **NICHT** erlaubt

## 6. TEIL K-1

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

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

Clinchen ist nicht erlaubt. Der Fusstoss vorwärts (front kick) zu den Beinen ist hier **erlaubt**. Low kicks zu den gesamten Beinen, ober und unterhalb des Knies sind erlaubt.

Unter K-1 ist ein eingeschränktes Umfassen des Genicks („Neck Wrestling“) gestattet, um einen Kniestoss gerade oder seitlich zum Oberkörper auszuführen.

Die untere Grenze: die Hüftlinie auf Nabelhöhe – obere Grenze: die Brust direkt unterhalb der Schlüsselbeinlinie).

Nach dem ersten Kniestoss muss der Ringrichter die Kämpfer durch BREAK oder STOP trennen.

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

Unter K-1 sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Regeln erlaubt.

# 7. TEIL THAI BOXEN

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

In Thai Boxen ist die Verwendung von Schienbein Ristschützer für alle Kämpfer verpflichtend.  
Das gilt ebenso verpflichtend für **Ellbogenschützer** aus Stoff !

Folgende Techniken sind erlaubt...

1. Knieangriffe zum Körper und Kopf sowie Kicks mit dem Schienbein zu Beinen, Körper und Kopf.
2. Clinchen (Halten) und gleichzeitiges attackieren mit den Knien und Ellbogen zum Körper und Kopf oder jeglichen Schlägen. Der Fustsstoss vorwärts (front kick) zu den Beinen ist hier erlaubt
3. Ellbogenschläge zum Körper und Kopf
4. Flachwürfe („flat throws“) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch Situation heraus
5. Verwendung der „spinning back fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner
6. Alle Kicks zu den gesamten Beinen, ober und unterhalb des Knies

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

Unter Thai Box Regeln sind Beinblocks („leg checking“) innerhalb der Regeln erlaubt.

Die Kämpfer müssen Thai shorts tragen.

### 7.1.0 Thai Box Bewertungskriterien

#### 7.1.1 Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:

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

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

Erlaubte Trefferzonen sind alle Teile des Körpers und Kopf.

Absichtliche Angriffe auf die Genitalien oder jeglichen Teil des Rückens und Hinterkopf sind streng Verboten,

b) Die Effektivität der Techniken.

#### 7.1.2 Effektivität

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

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

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



ii). Auslösen von physischer oder psychologischer Schlagwirkung (d.h. Anzeichen von Furcht oder Schmerz)

iii). Halbkreis Kicks, die mit voller Kraft klar den Kopf treffen, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie beim Gegner keinen Gleichgewichtsverlust auslösen. Gleichermaßen werden gerade oder Halbkreis Kniestöße, die mit voller Kraft ausgeführt werden und mit der Kniespitze treffen, auch ohne deutliche Schlagwirkung als effektiv angesehen.

iv). Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Kick genau trifft, dieser Kick aber vom Gegner danach gefangen wird, erhält der Kicker einen trotzdem einen Punkt. Wenn aber der Kicker, nachdem sein Bein gefangen wurde, durch einen Kick zu Boden geschlagen wird, erhält der Konter Kicker ebenfalls einen Punkt. Wenn sich der Kämpfer, dessen Bein gefangen wurde aber zu Boden fallen lässt, gilt das als Regelverstoß, und keiner der Kämpfer erhält eine Wertung.

### 7.1.3 Anmerkung:

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

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

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

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

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

### 7.1.4 Weitere mögliche Regelverstöße im Thai Boxen („Fouls“)

Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.

Überstecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten wird als Foul angesehen.

Fangen des Beines des Gegners und Ziehen oder Schieben, ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.

Absichtliches Fallen lassen, nachdem das Bein gefangen wurde, um einer Konter-Attacke zu entgehen.

Jeglicher Kniestoß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu maximal 3 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben.

Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die Judges entscheiden, ob es sich um einen absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungsregeln sind hier dieselben im Kapitel Vollkontakt

Absichtliches Aufwärts treten in Richtung des Tiefschutzes des Gegners gilt als Foul. Wenn allerdings der Tiefschutz unabsichtlich getroffen wird, während eine andere Trefferzone anvisiert wurde gilt dies nicht als Foul und der verletzte Kämpfer muss weiterkämpfen.

Das Nichtbefolgen der Kommandos des Referees ist verboten und wird als Regelverstoß gewertet. Es gilt ebenso als Foul den Gegner daran zu hindern vom Boden aufzustehen oder in den Ring zurückzukehren.

# PRO-AM WETTKAMPF BESTIMMUNGEN

amateur.wkfworld.com

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für alle Ringsport Disziplinen außer ...

## PRO-AM Titelkampf Besonderheiten

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

Um den PRO-AM Titel kann jeder weibliche oder männliche Amateur ab erreichen des 16. Geburtstag bis einen Tag vor dem Erreichen des 35. Geburtstag antreten. Eine entsprechende Position in der PRO-AM Weltrangliste ist Voraussetzung. Der PRO-AM Titel wird OHNE Kopfschutz gekämpft.

Kämpfer die in einer pro Rangliste geführt werden können **nicht** um einen PRO-AM Titel antreten.

Jeder PRO-AM Titelkampf ist in den 4 Ringsport Disziplinen möglich.

Es gelten hier die Amateur Gewichtsklassen,

Vollkontakt

Lowkicks

K-1 rules

Thai Boxen

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

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

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.

## Wiegen

Das Wiegen muss 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**, beider Kämpfer und deren Trainer. Alle Kämpfer werden zur gleichen Zeit, am selben Ort und auf derselben Waage gewogen.

## Supervisor

Bei internationalen Titelkämpfen ( Internationaler Champion, Europa Champion, Interkontinental 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 300.- Euro übernimmt der Promoter.