



WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 3.1 – ÜBERARBEITET August 2010
Version 4.0 – ÜBERARBEITET März 2013
Version 4.1 – ÜBERARBEITET März 2014
Version 4.2 – ÜBERARBEITET Oktober 2015
Version 4.3 - ÜBERARBEITET Jänner 2017

Kapitel 4: Kickboxen (Matten + Ringsport)



Partner of:



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
World Martial Arts Committee

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 4 - KICKBOXEN	4
ARTIKEL 24. ALLGEMEINE REGELN KICKBOXEN	4
ARTIKEL 24.1 KLASSEN:	4
ARTIKEL 25. LEICHTKONTAKT- KICKBOXEN	5
ARTIKEL 25b. LEICHTKONTAKT MIT LOW-KICK (KICK-LIGHT)	9
ARTIKEL 26. SEMIKONTAKT-KICKBOXEN (POINT-SPARRING).....	12
ARTIKEL 27. KICKBOXEN nach K1	16
ARTIKEL 28. THAIBOXEN	20
ARTIKEL 29. VOLLKONTAKT - KICKBOXEN.....	24
ARTIKEL 30. LOWKICK.....	28

Einleitung:

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WMAC Amateur Wettkampfregeln. Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitglieder. 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 des WMAC oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, herausgegeben noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung. Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des WMAC als PDF geladen werden

NATIONAL MARTIAL ARTS COMMITTEE

Internationale Regeln & Richtlinien



Jänner 2017

Lieber Leser,

wir sind sehr erfreut, die Version 4.3 unserer Regeln und Richtlinien des World Martial Arts Committee zu veröffentlichen. Dies ist definitiv das ausführlichste Regelwerk für Turniere, das heutzutage erhältlich ist und wir sind stolz, es für Ihren Gebrauch zu veröffentlichen. Dies wurde ausschließlich durch harte Arbeit und den Einsatz Einzelner aus aller Welt ermöglicht. Wir möchten allen Personen recht herzlich für die Mitarbeit an diesem ausführlichen Regelwerk danken.

All diese Regeln und Richtlinien, die Sie diesem Dokument entnehmen können, sind bei WMAC sanktionierten Events anzuwenden. In diesem Fall darf von diesem nicht abgewichen werden außer bei außergewöhnlichen Umständen und dann auch nur mit schriftlicher Erlaubnis des Kampfrichterobmanns (IRC) in Verbindung mit dem Hauptkampfrichter (Supervisor) des jeweiligen Events. Die Anweisungen und Entscheidungen des Kampfrichterobmanns hinsichtlich dieser Regeln sind ausschlaggebend und bindend. Bei Beschwerden/Protesten ist seine Entscheidung maßgeblich und endgültig!

Dieses Regelwerk kann auch für nicht sanktionierte Events verwendet werden. In diesem Fall muss der Veranstalter des Events folgende Ausführung in schriftlicher Form in der Ausschreibung anbringen: „Diese Veranstaltung wird ausgerichtet nach dem offiziellen WMAC Regelwerk“.

Das World Martial Arts Committee ist ständig bemüht, sich weiter zu entwickeln. Wir arbeiten beständig am Ausbau unseres Regelwerkes sowie deren Verbreitung in Veranstaltungen und Turnieren. Dieses Regelwerk sollte vor den Events kontrolliert werden, um gegebenenfalls Änderungen mit uns zu besprechen und einfließen zu lassen.

Mit besten Grüßen

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Harald Folladori'.

Harald Folladori
WMAC World Präsident

TEIL 4 - Kickboxen

ARTIKEL 24. ALLGEMEINE REGELN KICKBOXEN

24.1 Klassen:

24.1.1 Geschlecht – Jede Klasse ist in männlich und weiblich aufgeteilt.

Altersklassen – von 7 bis über 45 Jahre:

(Vollkontaktdisziplinen beginnen ab dem 15. und enden mit dem 55. Lebensjahr.)

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	U10
Junioren	U14
Kadetten	U18
Erwachsene	- 35
Veteranen	+ 35
Meister	+ 45

24.1.3 Klassenunterteilung - Aufgrund der vielen Unterschiede von Kampfsportstilen kann die Farbe des Gürtels (Japanisches Kyu Ranking oder eine andere Graduierung) nicht für alle gelten.

Die folgende Anleitung wird als **Grundlage** für die Bestimmung der geeigneten Eingruppierung eines Athleten dienen. Jahrelange Erfahrung wird der gemeinsame Faktor zur Bestimmung einer Eignung des Athleten in einem Event sein.

Beschreibung	Kampfkunsterfahrung in Jahren	WMAC Gürtel
Anfänger	1 bis 3 Jahre	Gelb - Blau
Fortgeschritten	Mehr als 3 Jahre	Rot, Braun
Schwarzgurt	verschieden	Schwarz

24.1.4 Gewichtsklassen – Gewichtsklassen werden in die spezifischen Klassen eingeteilt siehe Übersicht. (siehe Artikel 14 - General Rules)

24.2 Abwaage

24.2.1 Jeder Athlet wird abgewogen (U14 Toleranz 1kg, Rest 0 Toleranz)

24.2.2 Der Teilnehmer muss den Kampfpass / Reisepass oder Personalausweis (für die Mitglieder eines Gastlandes) zum Wiegen mitbringen.

24.2.3 Das Wiegen der Teilnehmer wird durch den Registrierungsleiter in Zusammenarbeit mit dem Ausrichterteam (Schreiber & Helfer) und unter der Aufsicht von Mitgliedern aus Hauptkampfrichter / Regelkommission durchgeführt.

24.2.4 Athleten sind zum Zeitpunkt des offiziellen Abwaagezeitpunktes zu wiegen. Das Wiegen der Teilnehmer muss innerhalb einer Stunde abgeschlossen sein. Die Teilnehmer müssen alle ohne Kleidung sein oder nur ihre Unterwäsche anhaben, wenn sie gewogen werden.

24.2.5 Die Teilnehmer dürfen ihre Ausrüstung zum Wiegen mitbringen. Ihre Ausrüstung wird inspiziert und, wenn sie nicht den WMAC Standards entspricht, hat der Athlet bis zum Beginn des Kampfes entsprechende WMAC-zugelassene Ausrüstung zu besorgen.

24.2.6 Das Wiegen wird bei den unteren Gewichtsklassen starten. Ein Kämpfer, dessen Gewicht nicht den Anforderungen der Kategorie entspricht und das Gewicht nicht innerhalb der Frist des Wiegens korrigieren kann, wird vom Turnierbetrieb ausgeschlossen oder kommt in die nächst höhere Kategorie.

24.3 Punktevergabe – Die Punktevergabe wird in den spezifischen Klassen erläutert (25.16).

ARTIKEL 25. LEICHTKONTAKT- KICKBOXEN

25.1 Beschreibung dieser Disziplin – Leichtkontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport - Leichtkontakt bedeutet, der maximale Schlag würde nur die Oberfläche der Kleidung berühren oder die Schutzausrüstung – ohne Verletzung des Gegners und ohne KO.

25.2 Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	-25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, +50kg
Männer	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

25.2.3 Team Divisions (Team Fight & Tag Team):

25.2.3.1 Alter – unter 10 Jahre, unter 14 Jahre, unter 18 Jahre, Erwachsene, Veteranen, Masters

25.2.3.2 Geschlecht – Männer Teams und Frauen Teams oder gemischte Teams

25.2.3.3 Gewichtsklassen – Es gibt keine Unterteilung.

25.2.3.4 Anzahl der Teilnehmer – 3 Personen , gemischte Teams 3+1 Person

25.2.3.5 Wertung – Teamfight:

Jedes Mitglied des Teams muss gegen ein Mitglied des anderen Teams kämpfen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet, das Siegerteam zu deklarieren.

Wertung – Tag Team:

In einer Runde können die Teammitglieder maximal zweimal wechseln mittels Abklatschen der Handschuhe.

25.2.3.6 Regeln - Gemäß der Regeln Leichtkontakt Kickboxen , Zeit pro Runde = 1 min

25.2 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top oder T-Shirt tragen. Athleten sind nicht verpflichtet, einen Gürtel während des Kampfes zu tragen, es sei denn, sie tragen einen traditionellen Karateanzug.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerber mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

25.3 Darbietungsbereich – ist eine Mattenfläche 6 mal 6 Meter oder Ring ab U18 (siehe Artikel 3.3)

25.4 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten, und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

25.5 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 2 Seitenkampfrichter im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ecken platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden.

Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.

25.6 Schutzausrüstung:

25.6.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U10 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

25.6.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt), Tiefschutz. U10 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

25.7 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen / oder nicht weiter kämpfen kann.

25.8 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

25.9 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale ebenso 2 Runden, ausgenommen U10 und U14 = nur eine Runde.

25.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt, bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich nicht von außen dazu nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

25.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe,

25.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie,

25.14 Legale Techniken:

25.13.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken

25.13.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger..

25.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, gedrehter Faustrücken, Faustrücken, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

Punktevergabe:

Der Punkt wird dann vergeben, wenn die Mehrheit der drei Kampfrichter in eine Ecke vergeben. Der Hauptkampfrichter ruft „Referee – SCORE“. Dann werten alle Kampfrichter mittels Handzeichen zur

jeweiligen Ecke. ACHTUNG ein Anzählen im Leichtkontakt ist nur aufgrund massiver Konditionsschwächen zulässig nicht aber wegen Schlagkontakt.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden, aber mit nicht verletzender Kraft.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken.
- Athleten können nicht eine Verwarnung und gleichzeitig einen Punkt für eine Technik bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

25.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zgedreht wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichten einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

25.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Treffer FÜR den Gegner / Klicker)
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Treffer FÜR den Gegner /Klicker)
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter in Absprache mit den Seitenkampfrichtern und dem Kampfrichterobmann der Veranstaltung schon aufgrund einer statt 4 Verwarnungen disqualifizieren.

25.18.1 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time ist maximal für die Dauer einer Runde zulässig.

ARTIKEL 25b. LEICHTKONTAKT MIT LOW-KICK (KICK-LIGHT)

25.1b Beschreibung dieser Disziplin – Leichtkontakt Kickboxen mit Low-Kick ist ein kontrollierter Kontaktsport. Leichtkontakt bedeutet, der maximale Schlag würde nur die Oberfläche der Kleidung berühren oder die Schutzausrüstung, ohne eine Verletzung des Gegners hervorzurufen. Es gibt kein KO in dieser Disziplin.

25.2b Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	-25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg,+50kg
Männer	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

25.2b Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete kurze Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top oder T-Shirt tragen. Athleten sind nicht verpflichtet, einen Gürtel während des Kampfes zu tragen.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerber mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

25.3b Darbietungsbereich – ist eine Mattenfläche 6mal 6Meter oder ein Boxring ab U18 (siehe Artikel 3.3)

25.4b Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

25.5b Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 2 Seitenkampfrichter (Matte) oder 3 Seitenkampfrichter (Ring) im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ecken oder Ringseiten platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. **Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

25.6b Schutzausrüstung:

25.6.1b Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, U10 dürfen auch 8oz Handschuhe verwenden, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt).

25.6.2b Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, U10 dürfen auch 8oz Handschuhe verwenden, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt), Tiefschutz

25.7b Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen / oder nicht weiter kämpfen kann.

25.8b Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

25.9b Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale ebenso 2 Runden, ausgenommen U10/U14 = nur eine Runde.

25.11b Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt, bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich nicht von außen dazu nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

25.12b Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe, Oberschenkel.

25.13b Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie.

25.14b Legale Techniken:

25.14b.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken.

25.14b.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger, Low-Kick

25.15b Verbotene Techniken – blindes Schlagen, gedrehter Fastrückenschlag, Fastrücken von vorne, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

25.16b Punktevergabe:

Der Punkt wird dann vergeben, wenn die Mehrheit der drei Kampfrichter an eine Ecke vergeben. Der Hauptkampfrichter ruft: „Referee- SCORE!“ – Dann werten alle Kampfrichter mittels Handzeichen zur jeweiligen Ecke. Ein Anzählen in dieser Disziplin ist nur aufgrund massiver Konditionsschwäche möglich, nicht aber wegen zu hoher Schlagwirkung.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Kick zum Oberschenkel	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden, ohne Verletzungen hervorzurufen
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene
- Fausttechniken.
- Athleten können nicht eine Verwarnung und gleichzeitig einen Punkt für eine Technik bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

25.17b Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

14. bei zu hartem Kontakt
15. bei blinden Techniken

16. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
17. wenn illegale Techniken benutzt werden
18. bei unsportlichem Verhalten
19. beim Sprechen während des Kampfes
20. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
21. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
22. wenn der Rücken zgedreht wird
23. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
24. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
25. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichten einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
26. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

25.17.1b Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Treffer FÜR den Gegner / Klicker)
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Treffer FÜR den Gegner / Klicker)
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund einer statt 4 Verwarnungen disqualifizieren.

25.18.1b Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time darf nicht länger als die Dauer einer Runde betragen.

ARTIKEL 26. SEMIKONTAKT-KICKBOXEN (POINT-SPARRING)

26.1 Beschreibung – Semikontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport, bei dem mit Semi-kontakt getroffen wird. Semikontakt bedeutet, dass die Technik bei effektiver und regulärer Ausführung Wirkung hätte. Aber in dieser Version darf mit der Technik lediglich der Körper und der Kopf mit leichtem Kontakt getroffen werden.

26.2 Kategorien:

Männer/ Frauen	U10	-25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg,+50kg
Männer	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U14	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

26.2.1 Team Divisions:

26.2.1.1 Alter – unter 10 Jahre, unter 14 Jahre, unter 18 Jahre, 18 Jahre und darüber

26.2.1.2 Geschlecht – Männer Teams und Frauen Teams sowie gemischte Teams

26.2.1.3 Gewichtsklassen – Es gibt keine Unterteilung.

26.2.1.4 Anzahl der Teilnehmer – 3 Personen / Mixed Team 3 + 1 Person

26.2.1.5 Wertung – Teamfight:

Jedes Mitglied des Teams muss gegen ein Mitglied des anderen Teams kämpfen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet, das Siegerteam zu deklarieren.

Wertung – Tag Team:

In einer Runde können die Teammitglieder maximal zweimal mittels Abklatschen der Handschuhe wechseln.

26.2.1.6 Regeln - Gemäß Regeln Semikontakt Kickboxen / Zeit pro Runde = 1min

26.3 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top oder T-Shirt tragen. Athleten sind nicht verpflichtet, einen Gürtel während des Kampfes zu tragen, es sei denn, sie tragen einen traditionellen Karate-Anzug. Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerber mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

26.4 Darbietungsbereich – Mattenfläche 6 mal 6 Meter (siehe Artikel 3.3)

26.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer seinen Kampf beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

26.6 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 2 Kampfrichter und einen Hauptkampfrichter im Modus „Semi-Kontakt (Point-Karate)“ geleitet. Die sich auf der Kampffläche bewegendes KR oder die an den vorderen Ecken platzierten KR zeigen die erkannten Punkte ohne Zeitverzögerung sofort per Fingerzeig an. Dabei wird der Punkt IMMER zum Ausgangspunkt – wie die Kämpfer zu Beginn der Aufstellung stehen – gerichtet. Je nach Treffer werden dabei 1, 2 oder 3 Finger verwendet. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten und die Punkte gegeben werden. Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.

26.7 Schutzausrüstung:

26.7.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe/ Open Hands, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U10 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

26.7.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe oder Open Hands (geschlossene Fingerkuppen), Brustschutz, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt). U10 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz.

26.8 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen oder nicht weiter kämpfen kann.

26.9 Wettkampfzeit:

26.9.1 Rundenzeit - 2 Minuten. Der Kampf kann vorzeitig enden, wenn ein Kämpfer vorzeitig 10 Punkte erreicht hat.

26.10 Anzahl der Runden – 2 x 2 Minuten (ausgenommen U10/U14 = nur eine Runde). Das Finale ist immer 2 x 2 Minuten in allen Kategorien.

26.11 Wettkampfunterbrechungen (Time-Out) – Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht einen einmal begonnenen Kampf zu unterbrechen. Er nutzt dazu das Wort „TIME“, sobald er eine Regelverletzung erkennt oder einer der Athleten eine Verletzung erleidet. In solchen Fällen wird die Zeit angehalten, bis der HKR mit „Fight oder Begin“ den Kampf wieder frei gibt. Der HKR kann den Kampf auch auf ein Signal der Coaches oder der SKR hin unterbrechen. Der HKR darf nicht zulassen, dass andere Time rufen, und so den Kampf negativ beeinflussen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

26.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger auf Fußschutzhöhe, Gesicht, Kopfschutzrückseite (Hinterkopf)

26.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie.

26.14 Legale Techniken:

26.14.1 Hand – gerade Faust, Haken, Faustrücken, Außenhandkante

26.14.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger..

26.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, gedrehter Faustrücken, Ellbogen, Knie, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, Aufwärtshaken, 360 Grad Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft wird.

26.16 Punktevergabe: Ein Treffer liegt vor, wenn durch eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht wird und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden und dürfen nicht zu Verletzungen führen.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken.
- Athleten können nicht eine Verwarnung und gleichzeitig einen Punkt für eine Technik bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

26.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugedreht wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichten einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

26.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund einer statt 4 Verwarnungen disqualifizieren.

26.18.1 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time darf nur den Zeitrahmen von einer Runde betragen.

ARTIKEL 27. KICKBOXEN nach K1

27.1 Beschreibung dieser Disziplin – K1 Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt.

27.2 Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Männer	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Frauen	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)

ACHTUNG MINDESTALTER 15 Jahre und Bestätigung der Erziehungsberechtigten

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg (bis 55 Jahre max.)
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg (bis

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

27.3 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete kurze Kampfsport/Kickbox-Hosen mit einem Top (Frauen) tragen, Männer oberkörperfrei. Es ist NICHT erlaubt, einen Gürtel zu tragen.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Kickboxens stehen. Wettbewerber mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

27.4 Darbietungsbereich – ist ein Boxring mindestens 6mal 6 Meter (siehe Artikel 3.3)

27.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt / angesagt, wo sie in den Ring eintreten (farbige Ecken) und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen oder die Handschuhe berühren.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

27.5a Starten und Beenden eines Kampfes:

NUR DER REFEREE KANN DEN KAMPF „STARTEN“ UND „BEENDEN“.

Der Ringarzt darf sich nach Aufforderung des Referee oder auch von sich aus einen Kämpfer ansehen, jedoch NUR von außen an den Ringseilen. Er entscheidet dann, ob der Kämpfer weiter kämpfen kann oder darf. Bei Amateurturnieren oder während Amateurrämpfen bei Galas kann er den Referee auffordern den Kampf sofort zu beenden. Jedoch beendet NUR der Referee den Kampf.

Der Coach kann durch ein Signal (Handtuch- oder Schwammwurf) dem Referee signalisieren, dass der Kämpfer den Kampf beenden will/soll. Jedoch wieder NUR der Referee kann den Kampf beenden.

Der Kämpfer selbst kann durch Heben des Armes oder verbal (Sprechen) dem Referee signalisieren, dass er den Kampf beenden möchte. Jedoch wieder NUR der Referee darf den Kampf beenden.

Das Rundensignal (Gong, Glocke oder sonstiges Signal) signalisiert dem Referee NUR das Ende der Rundenzeit, es beendet jedoch NICHT den Kampf. Das Ende des Kampfes wird wieder NUR vom Referee ausgesprochen.

27.5a.1 Beenden des Kampfes:

Es darf kein Coach oder eine andere Person den Ring betreten, bevor der Referee den Kampf beendet hat, indem er deutlich sichtbar die Hände über seinem Kopf überkreuzt hat.

Sollte ein Coach oder eine andere Person vor Beendigung durch den Referee den Ring betreten, ist:

- a.) der Kampf vom Referee sofort zu beenden.
- b.) **der Kämpfer der Ecke, aus welcher Personen frühzeitig in den Ring steigen, entweder mit 1 MINUS oder mit der DISQUALIFIKATION zu bestrafen. Die Entscheidung bzgl. der Höhe der Bestrafung obliegt dem Referee nach Rücksprache mit dem Supervisor.**
- c.) Sollte es der Arzt sein, ist der Kampf sofort zu beenden, da vermutlich ein sofortiges Eingreifen des Arztes erforderlich ist.

27.5a.2 Regeln während eines Kampfes:

- a.) Während eines Kampfes dürfen sich NUR 3 Personen im Ring befinden.
 - 1 Kämpfer aus der roten Ecke
 - 1 Kämpfer aus der blauen Ecke
 - 1 Referee
- b.) In der Kampfpause zwischen den Runden dürfen sich 5 Personen im Ring aufhalten.
 - 1 Kämpfer sowie sein Coach in der roten Ecke
 - 1 Kämpfer sowie sein Coach in der blauen Ecke
 - 1 Referee

Nach Rücksprache mit dem Supervisor darf sich in den Rundenpausen eine sechste Person (männlich oder weiblich), die die Nummer der nächsten Runde anzeigt, im Ring aufhalten.

Die Helfer für den Coach dürfen nur von außen dem Coach helfen.

27.6 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3 Seitenkampfrichter im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Tischen platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird von einem Ringrichter geleitet, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Der Hauptkampfrichter sitzt ebenfalls an einem Kampfrichtertisch und wertet die Punktezetteln der Seitenrichter und seine eigenen aus. Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.

27.7Schutzausrüstung:

27.7.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein- und Spansschutz

27.7.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbein- und Spannschutz sowie Tiefschutz.

27.8 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen oder weiter kämpfen kann.

27.9 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

27.10 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden.

27.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter und Ringrichter haben das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt, bis der Ringrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Ringrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich dazu nicht von außen nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

27.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe, Oberschenkel.

27.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie ausgenommen - siehe erlaubte Trefferflächen.

27.14 Legale Techniken:

27.14.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken, gedrehter Faustrückenschlag, Clinchen bis 5 Sekunden erlaubt jedoch nur eine Technik im Clinch.

27.14.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger, Lowkick, Stoppkick, Knie, Halten des Fußes mit einer Folgetechnik (1-2 Sekunden) ist erlaubt.

27.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, Faustrücken, Ellbogen, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Ringrichter als gefährlich eingestuft werden kann. Kein Bodenkontakt mit anderen Körperteilen außer den Fußflächen!

27.16 Punktevergabe:

Der Kampf wird nach dem 10:9 Verfahren mittels Punktezetteln gewertet. Jeder Kampfrichter trägt alle Wertungen des Ringrichters wie W = Warning / Verwarnung oder C = Counting / Anzählen. Der Gewinner der jeweiligen Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9. Strafpunkte (für C und W) müssen vom Ergebnis abgezogen werden. Dann werden alle Rundenpunkte addiert und das Ergebnis verglichen. Der Gewinner wird dann auf dem Punkteprotokoll eingekreist. Jedes PP muss unterschrieben werden.

Wird ein Kämpfer 3 mal / Runde angezählt oder 4 mal im ganzen Kampf, ist der Kampf abzubrechen. Bei schweren Treffern, die eine Gesundheitsgefährdung mit sich bringen würden, darf der Kampfrichter den Kampf sofort abbrechen. Der Ringrichter darf erst zu zählen beginnen, wenn der Kontrahent in der neutralen Ecke steht. Es wird im Sekundentakt gezählt. Jeder voll ausgeführte Schlag, der den Getroffenen zu Boden befördert oder zu ersichtlichen Beeinträchtigungen im Wehrverhalten führt, ist zu counten. Das Anzählen geht von 1-8, dann kann, sofern der

Angezählte dazu in der Lage ist (Handschuhe vor dem Gesicht), weitergekämpft werden. Wird bis 10 gezählt, ist der Kampf aus. Achtung, auch nach Erklängen des Gongs muss fertig gezählt werden.

Der RR kann aber auch bereits nach dem ersten Anzählen aus triftigen Gründen abbrechen (Gefahr im Verzug, Gesundheit etc.).

Wird der Kämpfer im Ring ersichtlich verletzt, kann der RR in der neutralen Ecke eine Begutachtung durch den Ringarzt zulassen – es darf aber keine Behandlung stattfinden.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Knie zum Körper	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden und dürfen mit voller Kraft wirken.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik und gleichzeitig einen Punkt dafür bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen oder den am Boden Liegenden trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

27.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zuge dreht wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichten einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

27.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund einer statt 4 Verwarnungen disqualifizieren.

27.17.2 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf automatisch für den Verletzten als verloren anzusehen.
Die Medical Time darf maximal die Dauer einer Minute betragen!

ARTIKEL 28. THAIBOXEN

28.1 Beschreibung dieser Disziplin – THAIBOXEN ist ein kontrollierter Kontaktsport - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt.

28.2 Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Männer	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Frauen	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)

ACHTUNG MINDESTALTER 15 Jahre und Bestätigung der Erziehungsberechtigten

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg,-60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg (bis 55 Jahre max.)
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg (bis

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

28.3 Uniform - Die Teilnehmer müssen geeignete kurze Kampfsport/Thai-box-Hosen mit einem Top (Frauen) oder Oberkörperfrei (Männer) kämpfen.

Es ist Wettbewerbern nicht gestattet, Kostüme / Theaterkleider, Masken oder sonstige Gegenstände zu tragen, die nicht im Einklang mit der Praxis des Thaiboxens stehen. Wettbewerber mit langen Haaren müssen ein einfaches Haargummi verwenden. Brillen sind NICHT gestattet.

28.4 Darbietungsbereich – ist ein Box-Ring mindestens 6 mal 6 Meter (siehe Artikel 3.3)

28.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt, in welcher Ringecke sie eintreten dürfen (farbige Ecken).

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch, um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen oder die Handschuhe berühren.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

28.5a Starten und Beenden eines Kampfes:

NUR DER REFEREE KANN DEN KAMPF „STARTEN“ UND „BEENDEN“.

Der Ringarzt darf sich nach Aufforderung des Referee oder auch von sich aus einen Kämpfer ansehen, jedoch NUR von außen an den Ringseilen. Er entscheidet dann, ob der Kämpfer weiter kämpfen kann oder darf. Bei Amateurturnieren oder während Amateürkämpfen bei Galas kann er den Referee auffordern den Kampf sofort zu beenden. Jedoch beendet NUR der Referee den Kampf.

Der Coach kann durch ein Signal (Handtuch- oder Schwammwurf) dem Referee signalisieren, dass der Kämpfer den Kampf beenden will/soll. Jedoch wieder NUR der Referee kann den Kampf beenden.

Der Kämpfer selbst kann durch Heben des Armes oder verbal (Sprechen) dem Referee signalisieren, dass er den Kampf beenden möchte. Jedoch wieder NUR der Referee darf den Kampf beenden.

Das Rundensignal (Gong, Glocke oder sonstiges Signal) signalisiert dem Referee NUR das Ende der Rundenzeit, es beendet jedoch NICHT den Kampf. Das Ende des Kampfes wird wieder NUR vom Referee ausgesprochen.

28.5a.1 Beenden des Kampfes:

Es darf kein Coach oder eine andere Person den Ring betreten, bevor der Referee den Kampf beendet hat, indem er deutlich sichtbar die Hände über seinem Kopf überkreuzt hat.

Sollte ein Coach oder eine andere Person vor Beendigung durch den Referee den Ring betreten, ist: der Kampf vom Referee sofort zu beenden.

Der Kämpfer der Ecke, aus welcher Personen frühzeitig in den Ring steigen, entweder mit 1 MINUS oder mit der DISQUALIFIKATION zu bestrafen. Die Entscheidung bzgl. der Höhe der Bestrafung obliegt dem Referee nach Rücksprache mit dem Supervisor.

Sollte es der Arzt sein, ist der Kampf sofort zu beenden, da vermutlich ein sofortiges Eingreifen des Arztes erforderlich ist.

28.5a.2 Regeln während eines Kampfes:

Während eines Kampfes dürfen sich NUR 3 Personen im Ring befinden.

1 Kämpfer aus der roten Ecke

1 Kämpfer aus der blauen Ecke

Referee

In der Kampfpause zwischen den Runden dürfen sich 5 Personen im Ring aufhalten.

1 Kämpfer sowie sein Coach in der roten Ecke

1 Kämpfer sowie sein Coach in der blauen Ecke

1 Referee

Nach Rücksprache mit dem Supervisor darf sich in den Rundenpausen eine sechste Person (männlich oder weiblich), die die Nummer der nächsten Runde anzeigt, im Ring aufhalten.

Die Helfer für den Coach dürfen nur von außen dem Coach helfen.

28.6 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3 Seitenkampfrichter (Ring) im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ringseiten platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird von einem Ringrichter geleitet, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Der Hauptkampfrichter sitzt ebenfalls an einem Kampfrichtertisch und wertet die Punktezetel der Seitenrichter und seine eigenen aus. **Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

28.7 Schutzausrüstung:

28.7.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein- und Spannschutz, Ellbogenschutz.

28.7.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbein- und Spannschutz, Tiefschutz. Der Ellbogenschutz wird empfohlen.

28.8 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen oder nicht weiter kämpfen kann.

28.9 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

28.10 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden.

28.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter/Ringrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er/Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt, bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er/Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich dazu nicht von außen nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

28.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe, Oberschenkel.

28.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie- ausgenommen siehe „Erlaubte Trefferflächen“.

28.14 Legale Techniken:

25.13.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken und kontrollierter gedrehter Fastrückenschlag sowie Ellbogenschläge zum Körper. Clinchen erlaubt solange AKTIV.

25.13.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger, Low-Kick, Stoppkick, Knie. Flache Würfe erlaubt, Halten des Fußes mit einer Folgetechnik (1-2 Sekunden) ist erlaubt.

28.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, Fastrücken von vorne, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

Punktevergabe:

Der Kampf wird nach dem 10:9 Verfahren mittels Punktezetteln gewertet. Jeder Kampfrichter trägt alle Wertungen des Ringrichters wie W = Warning/Verwarnung oder C = Counting/Anzählen. Der Gewinner der jeweiligen Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9. Strafpunkte (für C und W) müssen vom Ergebnis abgezogen werden. Dann werden alle Rundenpunkte addiert und das Ergebnis verglichen. Der Gewinner wird dann auf dem Punkteprotokoll eingekreist. Jedes PP muss unterschrieben werden.

Wird ein Kämpfer 3 mal /Runde angezählt oder 4 mal im ganzen Kampf, ist der Kampf abbrechen. Bei schweren Treffern, die eine Gesundheitsgefährdung mit sich bringen würden, darf der Kampfrichter den Kampf sofort abbrechen. Der Ringrichter darf erst zu zählen beginnen, wenn der Kontrahent in der neutralen Ecke steht. Es wird im Sekundentakt gezählt. Jeder voll ausgeführte Schlag, der den Getroffenen zu Boden befördert oder zu ersichtlichen Beeinträchtigungen im Wehrverhalten führt, ist zu counten. Das Anzählen geht von 1-8, dann kann, sofern der Angezählte dazu in der Lage ist (Handschuhe vor dem Gesicht), weitergekämpft werden. Wird bis 10 gezählt, ist der Kampf aus. Achtung, auch nach Erklingen des Gongs muss fertig gezählt werden.

Der RR kann aber auch bereits nach dem ersten Anzählen aus triftigen Gründen abbrechen

(Gefahr im Verzug, Gesundheit etc.).

Wird der Kämpfer im Ring ersichtlich verletzt, kann der RR in der neutralen Ecke eine Begutachtung durch den Ringarzt zulassen – es darf aber keine Behandlung stattfinden.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
jegliche Ellbogentechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Kick zum Oberschenkel	1 Punkt
Knie zum Körper	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden und dürfen mit vollem Kontakt wirken.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken.
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik und gleichzeitig einen Punkt dafür bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft oder der Gegner bereits am Boden ist.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

28.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken

3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugekehrt wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

28.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund einer statt 4 Warnungen disqualifizieren.

28.17.2 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Die Medical Time darf maximal die Dauer einer Runde betragen!

ARTIKEL 29. VOLLKONTAKT - KICKBOXEN

29.1 Beschreibung dieser Disziplin – Vollkontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt.

29.2 Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Männer	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Frauen	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)

ACHTUNG MINDESTALTER 15 Jahre und Bestätigung der Erziehungsberechtigten

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg (bis 55 Jahre max.)
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg,- 65 kg, +65 kg (bis

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

29.3 Uniform - Weibliche und männliche Kämpfer aller Alterskategorien tragen eine handelsübliche Kickboxhose aus Satin oder Baumwolle mit langem, geradem Bein bis zum Knöchel.

Die Hose darf keine Taschen oder Reißverschlüsse aufweisen, Kordeln müssen sich in der Innenseite der Hose befinden.

Weibliche Teilnehmer tragen ein kurz geschnittenes, ärmelloses, anliegendes Top aus Kunstfaser oder Baumwolle. Der Brustschutz muss dabei unter dem Top getragen werden.

Männliche Teilnehmer kämpfen mit nacktem Oberkörper.

29.4 Darbietungsbereich – ist ein Boxring mindestens 6 mal 6 Meter (siehe Artikel 3.3)

29.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt / angesagt, wo sie in den Ring eintreten (farbige Ecken) und dürfen dies nur an dieser Stelle.

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse. Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen oder die Handschuhe berühren..

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

29.5a Starten und Beenden eines Kampfes:

NUR DER REFEREE KANN DEN KAMPF „STARTEN“ UND „BEENDEN“.

Der Ringarzt darf sich nach Aufforderung des Referee oder auch von sich aus einen Kämpfer ansehen, jedoch NUR von außen an den Ringseilen. Er entscheidet dann, ob der Kämpfer weiter kämpfen kann oder darf. Bei Amateurturnieren oder während Amateurrämpfen bei Galas kann er den Referee auffordern den Kampf sofort zu beenden. Jedoch beendet NUR der Referee den Kampf.

Der Coach kann durch ein Signal (Handtuch- oder Schwammwurf) dem Referee signalisieren, dass der Kämpfer den Kampf beenden will/soll. Jedoch wieder NUR der Referee kann den Kampf beenden.

Der Kämpfer selbst kann durch Heben des Armes oder verbal (Sprechen) dem Referee signalisieren, dass er den Kampf beenden möchte. Jedoch wieder NUR der Referee darf den Kampf beenden.

Das Rundensignal (Gong, Glocke oder sonstiges Signal) signalisiert dem Referee NUR das Ende der Rundenzeit, es beendet jedoch NICHT den Kampf. Das Ende des Kampfes wird wieder NUR vom Referee ausgesprochen.

29.5a.1 Beenden des Kampfes:

Es darf kein Coach oder eine andere Person den Ring betreten, bevor der Referee den Kampf beendet hat, indem er deutlich sichtbar die Hände über seinem Kopf überkreuzt hat.

Sollte ein Coach oder eine andere Person vor Beendigung durch den Referee den Ring betreten, ist:

- a) der Kampf vom Referee sofort zu beenden.
- b) der Kämpfer der Ecke, aus welcher Personen frühzeitig in den Ring steigen, entweder mit 1 MINUS oder mit der DISQUALIFIKATION zu bestrafen. Die Entscheidung bzgl. der Höhe der Bestrafung obliegt dem Referee nach Rücksprache mit dem Supervisor.**
- c) Sollte es der Arzt sein, ist der Kampf sofort zu beenden, da vermutlich ein sofortiges Eingreifen des Arztes erforderlich ist.

29.5a.2 Regeln während eines Kampfes:

Während eines Kampfes dürfen sich NUR 3 Personen im Ring befinden.

- 1 Kämpfer aus der roten Ecke
- 1 Kämpfer aus der blauen Ecke
- 1 Referee

In der Kampfpause zwischen den Runden dürfen sich 5 Personen im Ring aufhalten.

- 1 Kämpfer sowie sein Coach in der roten Ecke
- 1 Kämpfer sowie sein Coach in der blauen Ecke
- 1 Referee

Nach Rücksprache mit dem Supervisor darf sich in den Rundenpausen eine sechste Person (männlich oder weiblich), die die Nummer der nächsten Runde anzeigt, im Ring aufhalten.

Die Helfer für den Coach dürfen nur von außen dem Coach helfen.

29.6 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3 Seitenkampfrichter im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Tischen platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird von einem Ringrichter geleitet, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Der Hauptkampfrichter sitzt ebenfalls an einem Kampfrichtertisch und wertet die Punktezettel der Seitenrichter und seine eigenen aus. **Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

29.7 Schutzausrüstung:

29.7.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt).

29.7.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (keine Kickbox-Schuhe erlaubt), Tiefschutz.

29.8 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Arztes oder Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen oder nicht weiter kämpfen kann.

29.9 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

29.10 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden,

29.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird solange gestoppt, bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich nicht von außen dazu nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

29.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe,

29.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie

29.14 Legale Techniken:

29.14.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken, gedrehter Fausrücken

29.14.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger.

29.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, Fausrücken, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

Punktevergabe:

Der Kampf wird nach dem 10:9 Verfahren mittels Punktezzettel gewertet. Jeder Kampfrichter trägt alle Wertungen des Ringrichters wie W = Warning/Verwarnung oder K = Counting/Anzählen. Der Gewinner der jeweiligen Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9. Strafpunkte (für C und W) müssen vom Ergebnis abgezogen werden. Dann werden alle Rundenpunkte addiert und das Ergebnis verglichen. Der Gewinner wird dann auf dem Punkteprotokoll eingekreist. Jedes PP muss unterschrieben werden.

Wird ein Kämpfer 3 mal / Runde angezählt oder 4 mal im ganzen Kampf, ist der Kampf abzubrechen. Bei schweren Treffern, die eine Gesundheitsgefährdung mit sich bringen würden, darf der Kampfrichter den Kampf sofort abbrechen. Der Ringrichter darf erst zu zählen beginnen, wenn der Kontrahent in der neutralen Ecke steht. Es wird im Sekundentakt gezählt. Jeder voll ausgeführte Schlag, der den Getroffenen zu Boden befördert oder zu ersichtlichen Beeinträchtigungen im Wehrverhalten führt, ist zu counten. Das Anzählen geht von 1-8, dann kann, sofern der Angezählte dazu in der Lage ist (Handschuhe vor dem Gesicht), weitergekämpft werden. Wird bis 10 gezählt, ist der Kampf aus. Achtung, auch nach Erklingen des Gongs muss fertig gezählt werden.

Der RR kann aber auch bereits nach dem ersten Anzählen aus triftigen Gründen abbrechen (Gefahr im Verzug, Gesundheit etc.).

Wird der Kämpfer im Ring ersichtlich verletzt, kann der RR in der neutralen Ecke eine Begutachtung durch den Ringarzt zulassen – es darf aber keine Behandlung stattfinden.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden aber mit nicht verletzender Kraft.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik und gleichzeitig einen Punkt dafür bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft.
- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

29.16 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken

3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugekehrt wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

29.16.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter in Absprache mit den Seitenkampfrichtern und dem Kampfrichterobmann der Veranstaltung schon aufgrund einer statt 4 Warnungen disqualifizieren.

29.16.2 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen.

Medical Time ist maximal für die Dauer einer Runde zulässig.

ARTIKEL 30. LOWKICK

30.1 Beschreibung dieser Disziplin – Low Kick ist ein Vollkontakt-Kampfstil, bei der Kicks auf den Oberschenkel erlaubt sind - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt.

30.2 Klasseneinteilungen:

Männer/ Frauen	U10	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Männer	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)
Frauen	U14	NICHT ERLAUBT (Vollkontaktdisziplin)

ACHTUNG MINDESTALTER 15 Jahre und Bestätigung der Erziehungsberechtigten

Männer	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Frauen	U18	-40kg, -45kg, -50kg, -60kg, +60kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Frauen	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Männer	Veteranen/ Masters	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85kg (bis 55 Jahre max.)
Frauen	Veteranen/ Masters	-55 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg (bis

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. (siehe Artikel 2.3)

30.3 Uniform - Weibliche und männliche Kämpfer aller Alterskategorien tragen eine handelsübliche Thaiboxhose aus Satin oder Baumwolle, die mindestens 10 cm über dem Knie endet, aber mindestens die Hälfte des Oberschenkels bedeckt.

Die Hose darf keine Taschen oder Reißverschlüsse aufweisen, Kordeln müssen sich in der Innenseite der Hose befinden.

Weibliche Teilnehmer tragen ein kurz geschnittenes, ärmelloses, anliegendes Top aus Kunstfaser oder Baumwolle. Der Brustschutz muss dabei unter dem Top getragen werden.

Männliche Teilnehmer kämpfen mit nacktem Oberkörper.

30.4 Darbietungsbereich – ist ein Box-Ring mindestens 6 mal 6 Meter (siehe Artikel 3.3)

30.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Athleten wird angezeigt, in welcher Ringecke sie eintreten dürfen (farbige Ecken).

Bevor der Kämpfer beginnt, wird der Hauptkampfrichter checken, ob alle Kampfrichter und die Tischbesetzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

Wenn alles zu seiner Zufriedenheit ist, hält er seine Hand hoch um zu zeigen, dass die Kämpfer anfangen können, sobald sie bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer voreinander verbeugen oder die Handschuhe berühren.

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verbeugen sie sich erst zueinander, dann zu den Kampfrichtern, die dieses erwidern. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

30.5a Starten und Beenden eines Kampfes:

NUR DER REFEREE KANN DEN KAMPF „STARTEN“ UND „BEENDEN“.

Der Ringarzt darf sich nach Aufforderung des Referee oder auch von sich aus einen Kämpfer ansehen, jedoch NUR von außen an den Ringseilen. Er entscheidet dann, ob der Kämpfer weiter kämpfen kann oder darf. Bei Amateurtornieren oder während Amateurrämpfen bei Galas kann er den Referee auffordern den Kampf sofort zu beenden. Jedoch beendet NUR der Referee den Kampf.

Der Coach kann durch ein Signal (Handtuch- oder Schwammwurf) dem Referee signalisieren, dass der Kämpfer den Kampf beenden will/soll. Jedoch wieder NUR der Referee kann den Kampf beenden.

Der Kämpfer selbst kann durch Heben des Armes oder verbal (Sprechen) dem Referee signalisieren, dass er den Kampf beenden möchte. Jedoch wieder NUR der Referee darf den Kampf beenden.

Das Rundensignal (Gong, Glocke oder sonstiges Signal) signalisiert dem Referee NUR das Ende der Rundenzeit, es beendet jedoch NICHT den Kampf. Das Ende des Kampfes wird wieder NUR vom Referee ausgesprochen.

30.5a.1 Beenden des Kampfes:

Es darf kein Coach oder eine andere Person den Ring betreten, bevor der Referee den Kampf beendet hat, indem er deutlich sichtbar die Hände über seinem Kopf überkreuzt hat.

Sollte ein Coach oder eine andere Person vor Beendigung durch den Referee den Ring betreten, ist:

- a) der Kampf vom Referee sofort zu beenden.
- b) der Kämpfer der Ecke, aus welcher Personen frühzeitig in den Ring steigen, entweder mit 1 MINUS oder mit der DISQUALIFIKATION zu bestrafen. Die Entscheidung bzgl. der Höhe der Bestrafung obliegt dem Referee nach Rücksprache mit dem Supervisor.**
- c) Sollte es der Arzt sein, ist der Kampf sofort zu beenden, da vermutlich ein sofortiges Eingreifen des Arztes erforderlich ist.

30.5a.2 Regeln während eines Kampfes:

Während eines Kampfes dürfen sich NUR 3 Personen im Ring befinden.

1 Kämpfer aus der roten Ecke

1 Kämpfer aus der blauen Ecke

1 Referee

In der Kampfpause zwischen den Runden dürfen sich 5 Personen im Ring aufhalten.

1 Kämpfer sowie sein Coach in der roten Ecke

1 Kämpfer sowie sein Coach in der blauen Ecke

1 Referee

Nach Rücksprache mit dem Supervisor darf sich in den Rundenpausen eine sechste Person (männlich oder weiblich), die die Nummer der nächsten Runde anzeigt, im Ring aufhalten.

Die Helfer für den Coach dürfen nur von außen dem Coach helfen.

30.6 Haupt- & Seitenkampfrichter – Der Wettkampf wird durch 3 Seitenkampfrichter (Ring) im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ringseiten platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird von einem Ringrichter geleitet, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Der Hauptkampfrichter sitzt ebenfalls an einem Kampfrichtertisch und wertet die Punktezetteln der Seitenrichter und seine eigenen aus. Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.

30.7 Schutzausrüstung:

30.7.1 Männer – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein- und Spannschutz

30.7.2 Frauen – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbein- und Spannschutz, Tiefschutz.

30.8 Sicherheit der Athleten - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er / Sie wird den Rat des anwesenden Erste-Hilfe-Teams annehmen, ob ein Teilnehmer kämpfen oder nicht weiter kämpfen kann.

30.9 Wettkampfzeit - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

30.10 Rundenanzahl - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden.

30.11 Auszeit (Time-Out) - Nur der Hauptkampfrichter/Ringrichter hat das Recht, einen Kampf zu stoppen, wenn er schon begonnen hat. Er / Sie muss immer dann eine Auszeit einberufen, wenn es eine Regelverletzung gab. Es wird

solange gestoppt, bis der Hauptkampfrichter den Befehl zum Weiterkämpfen gibt. Er / Sie kann auf Antrag einer der Seitenkampfrichter, der Trainer, der Wettbewerber oder eines anderen Offiziellen den Kampf stoppen. Der Hauptkampfrichter allein entscheidet über Auszeiten und muss sich nicht von außen dazu nötigen lassen.

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach wird dieser disqualifiziert.

30.12 Erlaubte Trefferflächen – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußfeger an Fußschutzhöhe, Oberschenkel.

30.13 Nicht erlaubte Trefferflächen – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie- ausgenommen siehe „Erlaubte Trefferflächen“.

30.14 Legale Techniken:

30.14.1 Hand – gerade Faust, Haken, Aufwärtshaken und kontrollierter gedrehter Fastrückenschlag

30.14.2 Beine – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fußfeger, Low-Kick,

30.15 Verbotene Techniken – blindes Schlagen, Fastrücken von vorne, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

30.16 Punktevergabe:

Der Kampf wird nach dem 10:9 Verfahren mittels Punktezetteln gewertet. Jeder Kampfrichter trägt alle Wertungen des Ringrichters wie W = Warning/Verwarnung oder K = Counting/Anzählen. Der Gewinner der jeweiligen Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9. Strafpunkte (für C und W) müssen vom Ergebnis abgezogen werden. Dann werden alle Rundenpunkte addiert und das Ergebnis verglichen. Der Gewinner wird dann auf dem Punkteprotokoll eingekreist. Jedes PP muss unterschrieben werden.

Wird ein Kämpfer 3 mal / Runde angezählt oder 4 mal im ganzen Kampf, ist der Kampf abubrechen. Bei schweren Treffern, die eine Gesundheitsgefährdung mit sich bringen würden, darf der Kampfrichter den Kampf sofort abbrechen. Der Ringrichter darf erst zu zählen beginnen, wenn der Kontrahent in der neutralen Ecke steht. Es wird im Sekundentakt gezählt. Jeder voll ausgeführte Schlag, der den Getroffenen zu Boden befördert oder zu ersichtlichen Beeinträchtigungen im Wehrverhalten führt, ist zu counten. Das Anzählen geht von 1-8, dann kann, sofern der Angezählte dazu in der Lage ist (Handschuhe vor dem Gesicht), weitergekämpft werden. Wird bis 10 gezählt, ist der Kampf aus. Achtung, auch nach Erklängen des Gongs muss fertig gezählt werden. Der RR kann aber auch bereits nach dem ersten Anzählen aus triftigen Gründen abbrechen (Gefahr im Verzug, Gesundheit etc.).

Wird der Kämpfer im Ring ersichtlich verletzt, kann der RR in der neutralen Ecke eine Begutachtung durch den Ringarzt zulassen – es darf aber keine Behandlung stattfinden.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet.

Punktewertungen:

jegliche Fausttechnik	1 Punkt
Kick zum Körper	1 Punkt
Kick zum Oberschenkel	1 Punkt
gesprungener Kick zum Körper	2 Punkte
Kick zum Kopf	2 Punkte
Sprungkick zum Kopf	3 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden und dürfen mit vollem Kontakt wirken.
- Klare und saubere Techniken werden gewertet, aber keine Wischtechniken oder geschobene Fausttechniken
- Athleten können nicht eine Verwarnung für eine Technik und gleichzeitig einen Punkt dafür bekommen.
- Athleten können nicht punkten, wenn die Technik im Fallen trifft oder der Gegner bereits am Boden ist .

- Athleten können keine Punkte erhalten für Techniken, die vom Boden aus gemacht werden. (Keine Räder Capoeira Kicks etc.)

30.17 Verwarnungen und Disqualifikation – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim nicht-in-der-Lage-sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugekehrt wird
10. beim absichtlichem Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichem Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit disqualifizieren, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt.
13. Jegliche andere Technik, die HKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.

30.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund einer statt 4 Warnungen disqualifizieren.

30.17.2 Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Die Medical Time darf maximal die Dauer einer Runde betragen!