

WFMC

World Fightsport & Martial Arts Council



WFMC OFFIZIELLES REGELWERK

2022

Einleitung

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln. Es beinhaltet auch die offiziellen WFMC Amateur Wettkampf-Regeln. Die hierin enthaltenen Regeln und Regelungen gelten als Richtlinie für alle WFMC Veranstaltungen, gleich ob Profi- oder Amateursport. Sämtliche Ausschreibungen zur Bewerbung etwaiger Veranstaltungen, mit besonderem Augenmerk auf Kampfzeiten, Schutzausrüstung und Kleiderordnung, sind diesem Regelwerk anzupassen. Im Falle, seitens des Veranstalters für notwendig befundene Änderungen, sind die jeweils zuständigen Verantwortlichen der WFMC-Germany, für den Bereich Ringsport und Mattensport zu kontaktieren und deren Zustimmung einzuholen. Regelanpassungen während einer Veranstaltung, bzw. während eines Rules-Meeting, werden nicht akzeptiert.

Im Falle von Unstimmigkeiten während einer Veranstaltung, ist dieses Regelwerk bindend und muss zur Entscheidungsfindung eingehalten werden.

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

Ohne spezielle schriftliche Genehmigung der WFMC 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 des IRC, WFMC-Kickboxing, bezogen werden.

Inhalt

1) Formen

Traditionell

- Forms Hard Style Japanese (Japanische Hard Style Formen)
- Forms Korean Style (Koreanische Hardstyle Formen)
- Forms Kempo
- Forms Soft Style (Softstyle Formen)
- Forms Master-Class Traditional (Traditionelle Veteranen-Formen)

Kreativ

- Forms Freestyle (Freestyle Formen)
- Forms Weapons No Music (Waffenformen ohne Musik)
- Forms Weapons With Music (Waffenformen mit Musik)
- Extreme Forms (Extreme Formen)
- Team Forms (Team-Formen)

2) Semi-Kontakt (Point Fighting)

3) Leicht-Kontakt (Lightcontact)

4) Kick-Light / K-1 (Sparring) Light (Prinzip K-1 Rules)

5) Voll-Kontakt (Fullcontact)

6) Kickboxen mit Lowkick (Freestyle)

7) Thaiboxen (Muay Thai)

8) Oriental Rules

9) K-1 Rules

10) MMA

11) Grappling

1. Teil – Formen

Traditionell

- 1 FHS – Forms Hard Style Japanese (Japanische Hard Style Formen)
- 2 FKO – Forms Korean (Koreanische Hardstyle Formen)
- 3 FKE – Forms Kempo
- 4 FSS – Forms Soft Style (Softstyle Formen)
- 5 FVT – Forms Master-Class Traditional (Traditionelle Veteranen-Formen)

Kreativ

- 6 FFS – Forms Freestyle (Freestyle Formen)
- 7 FWN – Forms Weapons No Music (Waffenformen ohne Musik)
- 8 FWM – Forms Weapons With Music (Waffenformen mit Musik)
- 9 FEX – Extreme Forms (Extreme Formen)
- 10 FTM – Team Forms (Team-Formen)

Allgemeines

1.2 Traditionelle Formen

Ein Formenläufer muss einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen Verteidigungs-Szenarien, die Er/Sie vorzuführen versucht, demonstrieren und ausdrücken. Die Bewegungen innerhalb der Form müssen dem vorgeführten Stil angepasst sein.

Techniken sollten mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, Beim Laufen der Form sollten alle Grundtechniken logisch und der gewählten Form entsprechend zur Ausführung gelangen. Der Name des Wettkämpfers, der Form und der Schule (oder des Landes) müssen den Kampfrichter in allen Stilen genannt werden.

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

Ein Formen-Referee muss einen traditionellen Hintergrund haben und zumindest den 1. Dan / 1. Meistergrad besitzen. Es obliegt dem Veranstalter, d.h. dem Promoter, zu entscheiden, ob auf den Formen-Flächen Matten verwendet werden, oder nicht.

1.3 Bewertung

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

Punkte werden auf eine Dezimalstelle genau gegeben. Bei allen Runden bewegen sich die **Scores** zwischen 7 und 9, wobei 8 die Durchschnittsnote für eine Form bildet.

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

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

In allen Freestyle-Kategorien kann dieselbe Form/Kata vorgeführt werden.

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

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

Falls notwendig, wird ein Zeitnehmer ernannt. Die Kampfrichter sollten nicht durch Schreien bei jeder Technik beeinflusst werden: Dies steht nicht für Stärke/Qualität.

1.4 Präsentation

Bekleidung

Der Wettkämpfer muss Kampfsport-Bekleidung tragen. T-Shirts dürfen nicht getragen werden, auch keine Klub-T-Shirts.

Die Kampfsport-Bekleidung muss sauber und gebügelt sein.

Es muss ein Gürtel mit entsprechendem Grad getragen werden.

Es darf kein Schmuck getragen werden.

Es dürfen keine Kostüm-Masken getragen werden.

Spezialeffekte, wie z.B. Trockeneis, Laser-licht, Rauch, etc., sind nicht zulässig.

Die Form darf keine Tanz-Elemente enthalten.

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

Etiquette

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

Die Matten-Etiquette setzt voraus, dass sich der Wettkämpfer beim Betreten der Fläche und dem Zugehen auf die Kampfrichter verbeugt. Denn vollzieht der Wettkämpfer die Einleitung – siehe „Allgemeines“. Der Wettkämpfer sollte anschließend um Erlaubnis bitten, beginnen zu dürfen, sich nochmals vor den Kampfrichter verneigen und in Startposition für seine Form gehen.

Der Wettkämpfer muss die ganze Zeit über Kampfsport-Disziplin zeigen. Er muss seine Konzentration auf das fokussieren, was er zu tun hat. Nach Beendigung der Form sollte der Wettkämpfer auf die Erlaubnis der Kampfrichter warten, die Fläche verlassen zu dürfen.

1.5 TRADITIONELLE JAPANISCHE HARDSTYLE KATA

Karate-Formen dürfen ausschließlich traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle Form / Kata muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind. Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des ausführenden Karatekas selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.) .

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Kampfrichter auf folgendes achten:

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

1.6 TRADITIONELLE KOREANISCHE HARDSTYLE FORMEN

Koreanische Hardstyle-Formen dürfen nur traditionelle Bewegungen beinhalten. Eine traditionelle koreanische Form / Poomse / Tul muss wie eine originale Form aussehen; eine Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

Ein hoher Kick darf nicht höher sein, als der Kopf des Ausführenden selbst. Eine Freestyle-Form ist hier nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.) . Es muss ein traditionelles Gi / Dobok getragen werden.

- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Kampfrichter auf folgendes achten:

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

1.7 TRADITIONELLE MASTER-CLASS FORMEN

Master-Class Formen dürfen nur unter Verwendung traditioneller und akzeptabler Bewegungen a Eine traditionelle Form / Poomse / Hyong muss auch wie eine traditionelle Form / Poomse / Hyong aussehen. Eine

Abwandlung ist akzeptabel, wenn die zusätzlichen Bewegungen traditioneller Natur sind.

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

Es muss ein traditionelles Gi / Dobok / Wu-Shu-Gewand getragen werden.

- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt kein Zeitlimit.

Beim Bewerten müssen die Kampfrichter auf folgendes achten:

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

1.8 WU-SHU SOFTSTYLE FORMEN

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

Es muss ein traditionelles Wu-Shu-Gewand getragen werden.

- Waffen dürfen nicht verwendet werden.
- Musik ist nicht erlaubt.
- Es gibt ein 3-Minuten Zeitlimit. Ein Zeitnehmer muss ernannt werden.

Es handelt sich hier nicht um eine Freestyle-Kategorie. Freestyle-Formen sind nicht akzeptabel (d.h. keine Maschinengewehr-Kicks, etc.).

Beim Bewerten müssen die Kampfrichter auf folgendes achten:

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

1.9 Kreative und Extreme Formen

Allgemeine Erwartungen an Kreative oder Extreme Formen

Alle Formenläufer führen ihre Form einmal aus, danach wird bewertet, und die höchste Wertung gewinnt. Im Falle eines Unentschieden zwischen den ersten drei Plätzen wird die Form zwischen den unentschiedenen Wettkämpfern wiederholt und erneut bewertet. Die höhere Bewertung gewinnt.

Im Falle eines erneuten Unentschieden geben die Kampfrichter Handzeichen für den Sieger.

Die Formenläufer müssen einen mental und physisch realistischen Zugang zu den diversen imaginären Gegnern in ihrer Form unter Beweis stellen. Techniken sollten dort mit voller Kraft, Konzentration und Explosivität ausgeführt werden, wo dies notwendig ist. Bei der Ausführung der Form sollten alle Grundtechniken logisch angewandt werden. Kampfschreie sollten in die Form eingebaut sein, aber nicht bei jeder einzelnen Bewegung.

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

Kreativität ist gefordert, und Bewegungen und Kombinationen mit hohem Risiko werden hoch bewertet, wenn sie erfolgreich ausgeführt werden. Waffenformen werden hauptsächlich nach der Waffenführung beurteilt. Handhabung der Waffe und Kreativität der Anwendung sollten das Hauptaugenmerk des Waffenformenläufers haben. Die Waffe darf nicht unbenutzt bleiben, sobald die Form begonnen hat.

Zeitlimit:

Bei allen Musik-Kategorien gibt es maximal 30 Sekunden für die Einleitungssequenz/Vorstellung.

Die Zeit beginnt mit dem ersten Matten-kontakt.

Die Minimalzeit für Musik-Formen ist 1 Minute, die Maximalzeit 2 Minuten.

Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nachdem die Kampfrichter die Erlaubnis zum Start gegeben haben.

Sollte die Form das Zeitlimit über- oder unterschreiten, wird von allen Kampfrichter je 0.5 Punkte abgezogen.

Loslassen der Waffe („Release“)

Als Loslassen der Waffe („Release“) bezeichnet man den absichtlichen Kontaktverlust der Waffe mit dem Körper des Formenläufers, um in die Luft geschleudert oder kurz auf dem Boden balanciert zu werden. Ein Wurf-Loslassen („**Throw Release**“) erfordert das Wegschleudern und Fangen der Waffe mit Kontrolle.

Fällt die Waffe zu Boden, werden von den Kampfrichtern je 0.5 Punkte von der Endbewertung abgezogen. Gerät die Waffe außerhalb der Fläche, wird der Formenläufer disqualifiziert.

Ein Balance-Loslassen („Balance Release“) bedeutet, dass die Waffe auf dem Boden balanciert wird, z.B. wenn ein Bo-Stab senkrecht aufgestellt wird.

Sollte der Stab dabei umfallen, wird dies als Fallen-Lassen gewertet, und die Kampfrichter ziehen je 0.5. Punkte von der Endwertung ab.

1.10 Musik

Die Musik muss mit der vorgeführten Form zusammenpassen. Bewegungen synchron zur Musik sind keine verpflichtende Voraussetzung, zeigen aber ein höheres Maß an Vorbereitung. Musik mit unflätigen und beleidigenden Ausdrücken oder Schimpfwörtern ist nicht gestattet: Dies führt zur Disqualifikation

1.11 MUSIK-FORMEN - Freestyle Waffenlos (“Empty/Open Hand”)

KREATIV / WAFFENLOS WAFFENLOS:

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

EXTREM / WAFFENLOS WAFFENLOS:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Eine extreme waffenlose Form sollte ebenso Kampfsport-Standardtechniken enthalten, plus kreative Variationen des jeweiligen Formenläufers.

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

Die Verwendung von Waffen ist absolut verboten.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laser-licht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz-Bewegungen oder theaterartige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten. Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung.

Es soll ein extremer Kampfsport gezeigt werden.

Die Kampfrichter achten bei der Bewertung besonders auf:

Synchronität mit der Musik, **Showmanship**, Geschwindigkeit der Techniken, Schwierigkeitsgrad, Grundhand- und Grundbeintechniken, Grundstellungen, Kraft und Konzentration

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

1.12 MUSIK-FORMEN - Freestyle mit Waffen („Weapon“)

KREATIV / mit WAFFEN:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, ohne turnerische Elemente, horizontale Rotationen oder Drehungen über 360°. Die Waffe darf maximal dreimal absichtlich

losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

EXTREM / mit WAFFEN WAFFE:

Eine selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik, mit einer unbegrenzten Zahl turnerischer und akrobatischer Elemente und Tricktechniken. Die Waffe kann unbegrenzt oft absichtlich losgelassen werden. Die Waffe muss während der gesamten Form geführt werden und muss dabei ständig in Verwendung sein. Standard-Gebrauch der Waffe plus individuelle Variationen durch den Formenläufer sind die Hauptbewertungskriterien.

Die Verwendung von Musik und Waffe(n) ist Voraussetzung, und die Choreographie zur Musik ist von großer Wichtigkeit.

Die Verwendung von Bühnen-Effekten, wie Laser-licht, Rauch, Feuer oder Trockeneis, ist nicht erlaubt.

Tanz-Bewegungen oder theaterartige Kostümierung sind nicht erlaubt.

Die Dauer einer Freestyle-Form liegt zwischen 1 und 2 Minuten.

Diese Zeit beginnt mit der ersten Bewegung, nicht mit der Einleitung/Vorstellung.

Es muss ein Zeitnehmer ernannt werden.

Alle Waffen müssen sicher und sauber sein und als Kampfsport-Waffen anerkannt. Die Kampfrichter haben das Recht, die Waffen vor der Form zu überprüfen.

Obwohl bei den Extrem-Formen Akrobatik-Tricks und turnerische Elemente nicht limitiert sind, sollte die Form immer noch eine Kampfsport-Form bleiben. Das Fehlen von grundlegenden Kampfsport-Elementen führt zu geringerer Bewertung.

Die Kampfrichter achten bei der Bewertung besonders auf:

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

Die Form wird aufgrund der Beherrschung der Waffe bewertet, nicht aufgrund von Kicks oder anderen Techniken.

1.13 ZUSÄTZLICHE KATEGORIEN, DIE NICHT IMMER BEI VERANSTALTUNGEN ZUR AUSTRAGUNG KOMMEN MÜSSEN („FUN CATEGORIES“)

TEAM / WAFFENLOS:

Selbst zusammengestellte Hardstyle-Form mit Musik für zwei Formenläufer. Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen

TEAM / mit WAFFEN

Selbst zusammengestellte Hardstyle-Waffenform mit Musik für zwei Formenläufer. Die Formenläufer können jegliche Waffenkombination wählen: nur einer mit Waffe, zwei mit Waffen, oder beide mit unterschiedlichen Waffen. Die Form muss zumindest zu 75% der Zeit zwischen den Partnern synchron ablaufen. Es gelten die allgemeinen Extrem-Regeln.

TRICK TRICK-KAMPF („Tricks Battle“ Battle“):

Dies ist ein reiner Trick-Kampf für zwei Formenläufer gleichzeitig, mit einem Kampfspinnen-System. Die Formenläufer haben je 30 Sekunden Zeit, um ihre besten Tricks zu zeigen. Die Judges werten den Sieger mit Handzeichen.

2. Teil – Semi-Kontakt / Point-Fighting

Semi-Kontakt Regeln.

2.1 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 5 x 5 m bis 8 x 8 m sein. Wenn möglich, sollte ein Meter rund um die Fläche mit Sicherheitsmatten ausgelegt werden. Die Kampffläche kann größer als 36 m², jedoch nicht mehr als 81 m² sein. Nationale Veranstaltungen haben Kampfflächen mit einer Mindestgröße von 36 m².

2.2 Runden

Die Rundenanzahl und -länge jeglichen Wettkampfes kann mit der Promoter bestimmt werden. Die Rundenanzahl kann Eine, Zwei oder Drei sein (plus Verlängerung). Die Rundenlänge darf zwei Minuten pro Runde nicht übersteigen.

Im Falle eines Unentschieden nach der letzten Runde, folgt – nach 30 Sekunden Pause – eine 30-Sekunden 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.

Gala/Fight Night können bis zu fünf Runden haben, wenn ein Titel ausgekämpft wird.

Die folgenden Kriterien gelten für Galas, bei den WFMC Leicht-Kontakt Titel ausgekämpft werden:

National 5 x 2 Minuten, Europa 5 x 2 Minuten, Welt 5 x 2 Minuten

Die offiziellen europäischen Gewichtsklassen-Richtlinien sind als Leitfaden zu verstehen.

Name der Gewichtskategorien: Frauen+18 Jahre / Männer+18 Jahre

Junioren Weiblich 15 – 17 Jahre

Junioren Männlich 15 -17 Jahre

Kadetten Weiblich 12-14 Jahre

Kadetten Männlich 12 –14 Jahre

Kinder Weiblich 8-12 Jahre

Kinder Männlich 8-12 Jahre

Bambini Weiblich 4-7 Jahre

Bambini Männlich 4-7 Jahre

Die Einteilung der Gewichtsklassen erfolgt in 5 Kilo Schritten. Die obengenannten Gewichtskategorien sind Richtlinien für Promoter. Jeder Promoter kann diese Kategorien abändern, um den jeweiligen Anforderungen gerecht zu werden. Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die Europäischen/Welt-Regeln beziehen (oder auf das angestrebte Turnier).

2.3 Punktwertung

Faustschlag zum Kopf 1 Punkt

Faustschlag zum Körper 1 Punkt

Kick zum Körper 1 Punkt

Fuß-Feger nach innen/außen 1 Punkt

Verlassen der Kampffläche 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.

2.4 Trefferzonen

Hinterkopf

Kopfseite

Gesicht

Kinn (von unten)

vorderer Oberkörper

seitlicher Oberkörper

2.5 Verbotene Zonen

Schädeldach

Hals

Arm

Hand

Rücken

Nierenbereich

Bereich unter der Gürtellinie (ausgenommen Beinfeger unterhalb des Knöchels)

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

Wegen der höheren Punktbewertungen im Rahmen des neuen Wertungssystems hat die WFCM-Europe die folgenden Kriterien für einen vorzeitigen Punktesieg erstellt:

1-Runden-Kampf : 10 Punkte Unterschied

2-Runden-Kampf : 15 Punkte Unterschied

2.6 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 (jedoch nicht mit der Faustseite getroffen) (nur zum Kopf)

Innenhandkante – Ridgehand (nur zum Kopf)

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. Haken-Kick aus der Drehung - Spinning Hook Kick)

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 - Jump Round Kick)

Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fersendreh-Kick - Jump Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

Fußkanten-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen - Jump Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

Axt-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Axe Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Axt-Kick - Jump Axe)

gedrehte Rückfaust zum Kopf - Turning Backfist to the head. (keine „Spinning Backfist“; der hintere Fuß muss unbewegt bleiben)

vorderer Beinfeger - Front Sweep (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).

Bodenfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners - Drop Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Kreiselfeger auf die Außenseite des Fußes des Gegners - Drop Reverse Foot Sweep to the outside of the opponent's foot

Aufwärtshaken - Uppercut (nur zum Körper)

2.7 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

gedrehte Rückfaust („Spinning Backfist“)

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

sämtliche Würfe

sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

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

Bodenfegers bzw. Kreiselfegers

Rolle vorwärts

Handstand

Radschlagen

alle „blinden“ Techniken

2.8 Verbotene Aktionen

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 oder den Rücken des Gegners

Schläge oder Kicks in die Genitalien

Kratzen, Beißen, Spucken

Schlagen oder Kicken nach dem „Stop!“

Verlassen der Kampffläche

Fallen-Lassen

Weglaufen / dem Kampf Ausweichen

Benutzen von fehlerhafter oder nicht-passender Schutzausrüstung

„Zeit schinden“

Sprechen

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 verwarnet, ihm einen Punkt abzieht oder eine Disqualifikation ausspricht.

2.9 Kampfausrüstung

Kopfschutz: Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.

Zahnschutz: Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz..

Semi-Handschuhe: Müssen die Finger und den Daumen bis zum zweiten Knöchel bedecken. Boxhandschuhe sind im Semi-Kontakt immer verboten.

Fußschützer: Müssen den Rist und die Ferse bedecken. Sie müssen in Schuhform sein und keine SchienbeinSchützer mit Rist-Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.

Tiefschutz: Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder- Weiblich, sowie Bambini- Weiblich, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.

Schienbein-Schützer: Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.

Brustschutz: Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

Eine nicht dem Regelwerk entsprechende Schutzausrüstung, wird mit Disqualifikation des Kämpfers geahndet, kann Dieser, Diese, nicht Innerhalb von 2 Minuten regelkonform herstellen.

2.10 Bekleidung

Kämpfer müssen sauber und mit angemessener Bekleidung ausgestattet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurzgeschnitten 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-artige Hosen sind nicht erlaubt.

Hand-Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 3.5 m. Tape darf auf den Händen verwendet werden. Das Taping der Hände wird von der WFMC aus Sicherheitsgründen empfohlen. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zu viel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

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

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

Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer muss sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. Dieser Check wird von den Seiten-Richtern ausgeführt. Tief- und Brustschutz dürfen von den Seiten-Richtern nicht berührt werden. Die Kämpfer müssen gefragt werden, ob sie die betreffende Ausrüstung tragen und sollten dies bestätigen. Im Falle einer Verletzung, weil der Kämpfer bezüglich seiner/ihrer Schutzausrüstung gelogen hat, muss der Center Referee den Kämpfer wegen NichtEinhaltung der Sicherheitsbestimmungen disqualifizieren. Dies ist ein verpflichtender Disqualifikationsgrund, ungeachtet dessen, wie die Verletzung zustande kam.

2.11 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 krank/unpässlich.

Der Referee vergibt den/die Minuspunkte für etwaige Exit-Vertstöße.

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 sollten zwei Minuten 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 nach einem Mehrheitsentscheid zwischen Punkterichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug 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 WFMC IRC-Board per Email an das WFMC Head Office in Deutschland geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das I.R.C mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der WFMC-Europe ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

2.12 Punktwertung

Nahe der Kampfmatte sollte es einen Tisch mit einer Punktetafel geben. Diese Punktetafel sollte eine rote und eine blaue Seite aufweisen, um den Punktestand und die Area-Verwarnungen zu dokumentieren. Referee-Verwarnungen (z.B. wegen zu hartem Kontakt, etc.) werden vom Scorer auf Papier festgehalten.

Punkteabzug wegen Exit-Verstößen werden gegeben, wenn der „ganze“ Fuß eines Wettkämpfers über der Linie ist, die 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 Area-Verwarnung aussprechen kann, muss der Wettkämpfer die Kampffläche selbstständig verlassen haben.

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

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

Pro Kampffläche muss es zwei Seiten-Richter (Line S.-Kampfrichter) und einen Haupt- Referee geben. Die SeitenRichter müssen sich bewegen und dürfen nicht statisch bleiben. Die Seiten-Richter und der Haupt- Referee müssen als Team agieren, da der Haupt-Referee die Meinung der Seiten-Richter nicht Overrulen kann (außer wenn es sich eine klare Regelverletzung handelt).

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

Er/Sie zeigt anschließend die Anzahl der Punkte durch heben des Armes und Ausstrecken der betreffenden Anzahl von Fingern zum Tisch hin. Der Referee bewegt dann seine/ihre Hand in Richtung des Kämpfers, dem die Punkte gegeben werden. Dies ermöglicht dem Scorer, die Anzahl

der Punkte leicht zu erkennen und so Wertungsfehler zu reduzieren. Der Referee muss sich vergewissern, dass der Scorer die Punkte korrekt aufzeichnet.

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

Wenn zwei Offizielle demselben Kämpfer unterschiedliche Wertungen anzeigen, muss der Referee dem Kämpfer die niedrigere Wertung geben. Dies geschieht nur dann nicht, wenn die zwei Offiziellen unterschiedliche Techniken gesehen haben. Wenn ein Offizieller nur einen Punkt für Rot anzeigt, muss er einen Fausttreffer oder einen normalen Beinfeger gesehen haben. Wenn gleichzeitig der andere Offizielle zwei Punkte für Rot anzeigt, muss er einen Kick gesehen haben.

Weil diese beiden Techniken unterschiedlich sind, muss dies in einem „No Score“ resultieren. Die niedrigere Wertung kann nur gegeben werden, wenn dieselbe Technik gesehen wurde. Z.B.: Ein Offizieller sieht einen Kick zur Brust und ein anderer sieht diesen Kick als Kopftreffer, so werden beide diese Punktwertung anzeigen. Einer wird zwei, der andere drei Punkte anzeigen. Die Wertung wird sich daher auf die Tatsache begründen, dass beide einen Kick gesehen haben. Wenn einer jedoch einen Fausttreffer anzeigt, der andere aber einen Kick zum Körper, würden von ihnen ein bzw. zwei Punkte angezeigt werden. Dies würde zu einem „No Score“ führen, weil es somit klar wäre, dass sie unterschiedliche Techniken gesehen haben und nicht nur unterschiedliche Trefferzonen.

Ein anderes Beispiel wäre wie folgt: Ein S.-Kampfrichter zeigt zwei Punkte für Rot, und ein S.-Kampfrichter zeigt zwei Punkte für Blau. Der Referee gibt keine Punkte. Die Wertung ist daher „No Score“

Ein weiteres Beispiel wäre: Ein S.-Kampfrichter gibt sowohl Rot wie auch Blau einen Punkt, und der andere S.-Kampfrichter gibt Blau einen Punkt. Der Referee gibt sowohl Rot wie auch Blau einen Punkt. Die Wertung ist daher ein Punkt für beide, weil dies die Mehrheitswertung ist.

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

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

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

2.13 Kampfbeginn

Die Kämpfer können von EINEM Coach betreut werden, der sitzen bleiben muss. Die Seiten-Richter müssen die Schutzausrüstung beider Kämpfer überprüfen, bevor sie in die Mitte der Kampffläche gelassen werden. Die Kämpfer müssen parallel zu den Seitenlinien der Kampffläche, einen Meter voneinander entfernt, einander gegenüberstehend, in der Mitte der Kampffläche Aufstellung nehmen (nicht Ecke zu Ecke). Der Referee blickt in Richtung zum Tisch, vergewissert sich, dass beide S.-Kampfrichter 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“.

2.14 Während des Kampfes

Die Kämpfer versuchen, solange gegeneinander zu Punkten, bis die S.-Kampfrichter oder der Referee eine Wertung sehen. Der Referee ruft „Stop“, die Kämpfer gehen auf ihre Markierung zurück, der Referee zeigt an, welche S.-Kampfrichter 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 Zeitschinden bzw. jeglicher Missbrauch dessen wird eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Die Zeit wird nicht angehalten, bis der Center Referee dies dem Zeitnehmer anzeigt. Die Zeit wird nicht angehalten, um Punkte zu vergeben, aber sie wird gestoppt, um Schutzausrüstung wieder in Ordnung zu bringen zu lassen. Wenn eine Referee-Verwarnung gegeben wird, muss die Zeit angehalten werden. Nur der Referee kann den Kampf beginnen oder stoppen, oder die Zeit stoppen.

2.15 Kampfende

Der Zeitnehmer signalisiert das Kampfende durch eine Pfeife, eine Glocke oder durch das Werfen eines Bohnensacks. Der Referee ruft „Stopp“, und die Kämpfer hören auf zu kämpfen. Jegliche Punkte, die in der Zeit erzielt werden, die zwischen dem Anzeigen des Kampfendes durch den Zeitnehmer und dem Kommando „Stopp“ 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“).

2.16 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 Wettkampf wird von der WFMC 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.

2.17 Handzeichen

Folgende Handzeichen sind zur Verwendung durch S.-Kampfrichter und den Haupt Referee gedacht:

Bedeutung	Handzeichen
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 den Versuch gesehen, aber es war keine Wertung	Beide Hände vor den Beinen überkreuzen
4 Der Kämpfer hat die Begrenzung Übertreten	Die offene Hand entlang der Kampffläche bewegen
5 Beide Kämpfer haben zugleich eine Wertung erzielt	Beide Hände heben und den Kämpfern die Punkte anzeigen.
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	Körper wegdrehen 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

2.18. Schlagstärke

Die Schlagstärke im Semi-Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach Schwere des Vergehens:

1. Verwarnung des Kämpfers
2. Punkteabzug
3. Disqualifikation des Kämpfers

2.19 Des Referee-Verwarnungssystem

FÜR EINEN 2-RUNDEN-KAMPF

1. Verwarnung
2. Verwarnung = Minuspunkt
3. Verwarnung = ein zweiter Minuspunkt

FÜR EINEN 1-RUNDEN-KAMPF

1. Verwarnung
2. Verwarnung = Minuspunkt
3. Verwarnung = Disqualifikation

4. Verwarnung = Disqualifikation

2.20 Das Area-Verwarnungssystem

Das Verlassen der Kampffläche wird mit einem Minuspunkt geahndet, sobald der Kämpfer mit beiden Füßen die Kampffläche verlassen hat. Wird der Kämpfer regelwidrig von der Kampffläche gestoßen, wird er nicht mit einem Minuspunkt bestraft.

2.21 REFEREE-VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET 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, sodass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen auszuführen, 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 Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht.

Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

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

2.22 Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die S.-Kampfrichter fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichter und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht auf Regelverstoß entscheiden, wenn beide S.-Kampfrichter 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 Punktezahl zum Gewinner erklärt. (Im Falle eines Unentschiedens wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.)

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalles 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-Kämpfers müssen hierbei beide Reserve-Kämpfer zum Einsatz kommen.

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

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen S.-Kampfrichter Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“)

entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe.

Der Arzt oder Ersthelfer kann entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder Kampfrichter 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. Der Referee kann keine der WFMC- Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen Overrulen.

2.23 Team Kämpfer

Ein Team besteht aus fünf oder drei Wettkämpfern, je nach Anforderungen des Promoters. 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 5 kg 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 – 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.

Eine weitere Variante, ist die Tag-Team Regelung. Die Team-Kämpfer können im fliegenden Wechsel Ihre Kämpfer bestimmen. Den Sieg erringt das Team, mit den meisten erzielten Punkten.

3. LEICHT-KONTAKT

LEICHT-KONTAKT REGELN

3.1 Die Kampffläche

Die Kämpfe der Kategorie Leichtkontakt können sowohl im Ring, wie auch auf der Mattenfläche ausgetragen werden. Im Ring, wie auch auf der Mattenfläche, sollte die Größe der Kampffläche min. 5 x 5 Meter betragen.

3.2 Die Kampfgrundlage

Der Kampfstil sollte „Boxen mit Kicks“ darstellen. Die angewandte Schlagstärke sollte ca. 30% der vollen Schlagstärke betragen. Missachtung der vorgenannten Bestimmung durch zu harten Kontakt, können durch den Center- Referee bereits nach einer Verwarnung, mit Disqualifikation geahndet werden.

3.3 Alterskategorien

Bambini: Ein Kind ist am LETZTEN TAG des Wettkampfes unter 8 Jahre alt. (-7 Jahre)

Kinder: Ein Kind ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 12 Jahre alt. (-11 Jahre)

Kadetten: Ein Kadett ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 15 Jahre alt. (12-14 Jahre)

Junioren: Ein Junior ist am LETZEN TAG des Wettkampfes unter 18 Jahre alt. (15-17 Jahre)

Erwachsene: Ein erwachsener Mann/Eine erwachsene Frau ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 18 aber unter 36 Jahre alt.

Veteranen: Ein Veteran/Eine Veteranin ist am LETZEN TAG des Wettkampfes älter als 36 aber unter 40 Jahre alt.

Masters: Ein männlicher oder weiblicher Master ist am LETZEN TAG des Wettkampfes bereits 40 Jahre alt.

3.4 Runden

Die Anzahl und Länge der Runden kann mir der Promoter bestimmt werden.

Es kann eine, zwei oder drei Runden geben. (Turnier)

Die Runden dürfen nicht länger als zwei Minuten sein. (Turnier)

Gala/Fight Night können bis zu fünf Runden haben, wenn ein Titel ausgekämpft wird.

Die folgenden Kriterien gelten für Galas, bei den WFMC Leicht-Kontakt Titel ausgekämpft werden:

National 5 x 2 Minuten, Europa 5 x 2 Minuten, Welt 5 x 2 Minuten

3.5 Punktwertung

- Faustschlag zum Kopf 1 Punkt
- Faustschlag zum Körper 1 Punkt
- Kick zum Körper 1 Punkt
- Buß-Feger nach innen/außen 1 Punkt
- Verlassen der Kampffläche 1 Punkt
- Kick zum Kopf 2 Punkt
- Sprung-Kick zum Körper 2 Punkt
- Sprung-Kick zum Kopf 3 Punkt

3.6 Trefferzonen

- Kopfseite
- Gesicht
- Kinn (von unten)
- vorderer Oberkörper
- seitlicher Oberkörper

3.7 Verbotene Zonen

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

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

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

3.8 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)

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

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

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 - Jump Round Kick)

Fersendreh-Kick - Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fersendreh-Kick - Jump Spinning Back Kick (zu Körper und Kopf)

Fußkanten-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

gesprungener Fußkanten-Kick nach innen & außen - Jump Inside & Outside Crescent Kick (zu Körper und Kopf)

Axt-Kick nach innen & außen - Inside & Outside Axe Kick (zu Körper und Kopf) (inkl. gesprungener Axt-Kick - Jump Axe)

vorderer Beinfeger - Front Sweep (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 - Uppercut (zu Körper und Kopf, mit Kontrolle)

3.9 Unerlaubte Techniken

jeder Schlag mit der offenen Innenseite der Hand (Innenhandschläge)

Rückfaust (inkl. gedrehte Rückfaust)

„Spinning Backfist“

Handkantenschläge (inkl. gedrehte Handkantenschläge)

Innenhandkantenschläge

Bodenfeger („Drop Sweep“)

Kreiselfeger („Reverse Drop Sweep“)

Handballenschläge

Ellbogenschläge

sämtliche Würfe

sämtliche Takedown-Techniken

Stoßen mit den Armen

Kicks auf die Beine

Kniestöße

Kopfstöße

Verwendung der Oberschenkel

Berühren des Bodens mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen

alle „blinden“ Techniken

3.10 Verbotene Aktionen

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 „Stopp!“

Verlassen der Kampffläche

Fallen-Lassen

Weglaufen / dem Kampf Ausweichen

Benutzen von fehlerhafter oder nicht-passender Schutzausrüstung

„Zeit schinden“

Sprechen

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.

3.11 Kampfausrüstung

Kopfschutz: Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.

Zahnschutz: Muss ein Kampfsport- oder 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 SchienbeinSchützer mit Rist-Polstern. Sie müssen den gesamten Fuß bedecken.

Tiefschutz: Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.

Schienbein-Schützer: Müssen unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Dürfen nicht über das Knie hinausragen.

Brustschutz: Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

Eine nicht dem Regelwerk entsprechende Schutzausrüstung, wird mit Disqualifikation des Kämpfers geahndet, kann Dieser, Diese, nicht Innerhalb von 2 Minuten regelkonform herstellen.

3.12 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-artige Hosen sind nicht erlaubt.

Hand-Bandagen sind erlaubt. Die maximale Länge beträgt 3.5 m. Tape darf im Bereich der Faust und Knöchel verwendet werden, jedoch nicht übermäßig. Der Referee entscheidet gegebenenfalls, ob zu viel verwendet wurde und dies daher unzulässig ist.

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

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

3.13 Ausrüstungs-Check

Jeder Wettkämpfer muss sich einem Ausrüstungs-Check vor dem Kampf unterziehen. Dieser Check wird von den Seitenrichtern ausgeführt. Tief- und Brustschutz dürfen von den Seiten-Richtern nicht berührt werden. Die Kämpfer müssen gefragt werden, ob sie die betreffende Ausrüstung tragen und sollten dies bestätigen. Im Falle einer Verletzung, weil der Kämpfer bezüglich seiner/ihrer Schutzausrüstung gelogen hat, muss der Center Referee den Kämpfer wegen Nichteinhaltung der Sicherheitsbestimmungen disqualifizieren. Dies ist ein verpflichtender Disqualifikationsgrund, ungeachtet dessen, wie die Verletzung zustande kam.

3.14 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 krank/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 Punkterichtern und Referee disqualifizieren, wenn zu harter Kontakt angewandt wurde. Eine Verwarnung oder ein Punkteabzug 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 WFMC IRC-Board per Email an das WFMC Head Office in Österreich geschickt werden. Der betreffende Kämpfer bleibt suspendiert, bis sich das IRC mit dem Fall auseinandergesetzt hat. Ein permanenter Ausschluss aus der WFMC ist in einem solchen Fall sehr wahrscheinlich.

3.15 Kampfbeginn

Beide Kämpfer müssen auf ihre Schutzausrüstung überprüft werden, während sie noch in ihren Ecken sind. Der Center Referee ist für diese Überprüfung verantwortlich. Dann ruft der Referee beide Kämpfer in die Ringmitte, wo ihnen durch den Referee Instruktionen erteilt werden. Die Coaches müssen dann, falls sie diese Instruktionen mit angehört haben, in ihre Ecken zurückkehren und den

Ring verlassen. 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 S.-Kampfrichter bereit sind, bevor er die Hand hebt und „Fight“ ruft.

3.16 Während des Kampfes

Die Kämpfer müssen unter Verwendung von Box- und Kick-Techniken kämpfen, bis der Referee „Stop“ sagt. 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 S.-Kampfrichter anzeigen, dass der Kämpfer verwarnt wird. Dann wird der Kampf mit dem Kommando „Fight“ fortgesetzt. Wenn ein Kämpfer konditionelle Probleme hat oder in einem Schlaghagel 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 Rundende nicht beendet. Es muss fertig angezählt werden.

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

3.17 Kampfende

Sobald der Zeitnehmer das Ende der Kampfzeit signalisiert, muss der Referee „Stop“ rufen, das Kampfende anzeigen und beide Kämpfer zurück in ihre Ecken schicken. Der Referee sammelt dann die Scorecards von den S.-Kampfrichtern, bzw. holt die Kampfbeurteilung der Seitenkampfrichter ein und ruft dann beide Kämpfer wieder in die Ringmitte. Der Sieger wird durch Heben des Armes des Kämpfers angezeigt, der durch „Majority Decision“, „Split Decision“ oder „Unanimous Decision“ gewonnen hat. Die Kämpfer sollten sich sodann beim Referee für seine Leistung bedanken, die Handschuhe des Gegners berühren und dem Coach des Gegners ihren Respekt erweisen.

3.18 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 Wettkampf wird von der WFMC 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.

Die Schlagstärke im Leicht-Kontakt muss auf ein Minimum reduziert sein. Jeder zu harte Kontakt muss vom Center Referee geahndet werden. Die Möglichkeiten für den Center Referee sind dabei, je nach Schwere des Vergehens:

1. Verwarnung des Kämpfers
2. Punkteabzug
3. Disqualifikation des Kämpfers

3.19 Das Referee-Verwarnungssystem

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

3.20 Das Area-Verwarnungssystem

Das Verlassen der Kampffläche wird mit einem Minuspunkt geahndet, sobald der Kämpfer mit beiden Füßen die Kampffläche verlassen hat. Wird der Kämpfer regelwidrig von der Kampffläche gestoßen, wird er nicht mit einem Minuspunkt bestraft.

3.21 REFEREE-VERWARNUNGEN MÜSSEN SEPARAT AUFGEZEICHNET 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, sodass er dem Center Referee gegenüber steht. Der Referee muss den Kämpfer informieren, warum er bestraft wird, das betreffende Handzeichen auszuführen, 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 Scorer signalisiert und dann auf den Kämpfer deutet. Ein Minuspunkt wird angezeigt, indem der Referee seinen rechten Ellbogen mit seiner eigenen linken Handfläche umfasst, mit seinem rechten ausgesteckten Zeigefinger zunächst zur Decke zeigt und ihn dann schnell Richtung Boden nach unten dreht.

Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation können vom Referee gegen jeden Kämpfer ausgesprochen werden, wenn es dessen Verhalten oder das seines Coaches erfordern. Der Coach ist Teil seines Teams, und daher ist der Kämpfer auch verantwortlich für seinen Coach.

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

Erfolgt ein Punktabzug durch den Center-Referee, gleich für welches vergehen dieser erteilt wird, so ist dieser mit drei Trefferpunkten für den Gegner zu werten.

3.22 Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht weiterkämpfen kann, muss der Referee die S.-Kampfrichter fragen, ob es sich hierbei um einen Regelverstoß gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichter

und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Der Center Referee kann nicht alleine entscheiden.

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, bittet der Referee die S.-Kampfrichter, die Scorecards bis zum Zeitpunkt des Unfalls auszufüllen. Der Sieger wird sodann anhand der Scorecards bestimmt.

Eine nicht fertig gekämpfte Runde kann nicht gewertet werden, und wenn eine Verletzung in der ersten Runde auftritt und es sich um einen Unfall handelt, wird der Kampf zum „No Contest“ erklärt. Wenn es sich um ein Turnier im K.O.-System handelt, darf der unverletzte Kämpfer in die nächste Runde aufsteigen, oder er wird – falls es sich um ein Finale handelt --zum Sieger erklärt.

Es gibt einen „Standing 8-Count“ im Leicht-Kontakt. Dies bedingt einen Minuspunkt für den betreffenden Kämpfer. Der „Standing 8-Count“ kann nur für Kämpfer angewandt werden, die konditionelle Probleme haben oder vom Gegner dermaßen mit einem Schlaghagel eingedeckt werden, dass sie zu keiner Gegenwehr fähig sind.

Zweimal Anzählen in einer Runde oder viermal insgesamt bedeutet das Kampfende zugunsten des anderen Kämpfers. Wird ein drittes Anzählen eines Kämpfers, innerhalb einer Runde notwendig, so bedeutet dieses dritte Mal automatisch das Kampfende.

Im Falle, dass ein Schlag einen Kämpfer benommen macht, muss der Referee die Zeit stoppen und mit seinen S.-Kampfrichter Rücksprache halten. Wenn die Mehrheit auf Regelverstoß („Foul“) entscheidet, muss der Referee den betreffenden „schuldigen“ Kämpfer bestrafen. Wenn die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Strafe. Die Strafe kann eine Verwarnung oder ein Minuspunkt sein.

Der Arzt oder Ersthelfer können entscheiden, dass ein Kämpfer nicht mehr weiterkämpfen kann. Ein Referee oder S.-Kampfrichter 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.

Der Referee kann keine der WFMC- Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen overrulen

3.23 Die Papierarbeit

Papierarbeit gibt es nur, wenn die Kämpfe im Ring stattfinden. Für Matten-Kämpfe gibt es eigene Regeln.

Punkten soll folgendermaßen ablaufen:

1 Nicht-punktender Center Referee und 3 Punktende S.-Kampfrichter (sitzend)

1 Punktender Center Referee und 2 Punktende S.-Kampfrichter (sitzend)

Im Falle eines Punktenden Center Referees muss das Scoresheet durch den Center Referee in einer neutralen Ecke in der Rundenpause ausgefüllt und nach Kampfende zusammengezählt werden.

Das Runden-Scoring geht folgendermaßen vor sich:

Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte als Grund-Score.

Bei einem Unentschieden erhalten beide Kämpfer je 10 Punkte als Grund-Score.

Der Verlierer einer Runde erhält 9 Punkte als Grund-Score.

Es ist möglich, ein Grund-Score von 8 Punkten zu vergeben, wenn (nach Meinung des S. Kampfrichter) ein Kämpfer keinerlei wert bare Aktionen gezeigt hat und völlig unterlegen war.

Wird ein Kämpfer, der die Runde überlegen geführt hat, durch eine Einzelaktion des unterlegenen Kämpfers getroffen, und daraufhin angezählt, so sollte diese Runde mit 9 zu 9 Punkten gewertet werden.

Überlegene Kampfführung inkl. angezählt werden des Gegners sollte mit 10 zu 8 Punkten gewertet werden.

Die im Allgemeinen geläufige Regelung „ wird ein Kämpfer angezählt, ist die Runde mit 10 zu 8 verloren.“, ist gemäß der vorgenannt beschriebenen Punktvergabe wiederlegt und muss dem tatsächlichen Kampfverlauf angepasst werden.

3.24 Minus-Punkte

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

Alle Verwarnungen müssen im Verwarnungs-Bereich auf dem Scoresheet vermerkt werden, wobei drei Verwarnungen einem Minuspunkt entsprechen. Dies muss trotzdem als 3. Verwarnung vermerkt werden, aber vom Rundenstand muss ein Minuspunkt abgezogen werden.

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

Der Grund dafür muss auf der Rückseite des Scoresheets vermerkt und vom jeweiligen S.-Kampfrichter unterschreiben werden.

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

3.25 Punktwertung

Ein S.-Kampfrichter muss folgende Aspekte in Betracht ziehen, bevor er ein Grund-Score abgibt:

Bestes Verteidigungs-Verhalten

Bestes Angriffs-Verhalten

Bestes Kontern

Beste Ausnutzung des Ringes

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

Fitness

Technische Vielfalt und unterschiedliche Trefferzonen

Anzahl der erfolgreichen Kicks

Fitness und Kondition des Kämpfers bei Rundenende

Die Anzahl der von einem Kämpfer erzielten Punkte kann irrelevant sein, wenn er/sie nur Hand-Techniken verwendet hat.

Siebzig Punches aber keine Kicks hat mit Kickboxen nichts zu tun und sollte auch dahingehend bewertet werden.

Ungeachtet anderer Faktoren, kann ein Kämpfer eine Runde nicht gewinnen, wenn er nicht kickt. Leicht-Kontakt ist eine Kickbox-Disziplin.

Die Durchgehende Kick-Regel („Continual Kicking Rule“)

Es gibt keinen Minimum Kick Count für Leicht-Kontakt in den WPMC-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 vernünftiges Verhältnis zwischen Kicks und Punches muss während der gesamten Runde aufrechterhalten werden.

Wenn ein S.-Kampfrichter das Gefühl hat, dass sich einer oder beide Kämpfer nicht an die Durchgehende Kick-Regel gehalten haben, müssen sie am Ende jeder Runde den Referee davon in Kenntnis setzen. Der Referee sollte sodann mit dem jeweiligen Kämpfer vor der nächsten Runde sprechen und ihm den Eindruck des S.-Kampfrichter mitteilen. Das ständige Verzichten auf durchgehendes Kicken kann eine Verwarnung durch den Center Referee nach sich ziehen. Dies liegt im Ermessen des Center Referees und kann auch zu einem Minuspunkt durch Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt wird und nicht mehr weiterkämpfen kann, muss der Center Referee die S.-Kampfrichter befragen, ob es sich um einen Regelverstoß („Foul“) gehandelt hat. Zwischen den beiden S.-Kampfrichter und dem Referee muss es einen Mehrheitsentscheid geben, ob ein Unfall vorliegt oder nicht. Wenn drei S.-Kampfrichter in Verwendung stehen, gibt der Referee keine Meinung ab. Der Center Referee darf nicht auf „Foul“ entscheiden, wenn die Mehrheit 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 vorbei ist, wird der Kämpfer mit der höheren Punktezahl zum Sieger erklärt. Die Scorecards werden zusammengezählt, aber nicht-fertiggekämpfte Runden werden nicht gewertet. Zumindest eine Runde muss vollendet worden sein, um eine Wertung durch die Scorecards zu erhalten.

Wenn die Punkte unentschieden ergeben, ist das Resultat ein UNENTSCHEIDEN. Bei Turnieren im K.O.-System wird der nicht-verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt, weil er/sie in der nächsten Runde weiterkämpfen kann. Im Falle eines Finalkampfes in einem K.O.-System Turnier wird der nicht-verletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.

Wenn ein Kampf wegen eines Unfalls beider Kämpfer 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.

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

Im Falle, dass ein Kämpfer durch einen Schlag des Gegners benommen ist, muss der Referee den Kampf stoppen und dann mit seinen S.-Kampfrichter sprechen. Falls die Mehrheit entscheidet, dass

es sich um ein „Foul“ gehandelt hat, muss der Referee den betreffenden Kämpfer bestrafen. Falls die Mehrheit auf Unfall entscheidet, gibt es keine Bestrafung.

Während dieser Zeit muss sich der betroffene Kämpfer in der neutralen Ecke aufhalten.

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. Der Referee kann keine der WFMC- Regeln verändern und kann keine medizinischen Entscheidungen Overrulen.

4. Kick Light

Leicht-Kontakt Regeln

Der Wettkampf im Kick-Light sollte- wie der Name sagt- mit gut kontrolliertem Leicht- Kontakt durchgeführt werden. Harte Techniken und KO sind nicht erlaubt.

Die Wettkämpfer kämpfen fortwährend bis der Hauptkampfrichter das Kommando „stopp“ oder „break“ gibt. Sie nutzen Techniken des KB mit Lowkick die gut kontrolliert auf die erlaubten Trefferflächen ausgeführt werden. Es wird gleicher Wert auf Hand- und Fußtechniken gelegt. Kick-Light wurde als Einstieg in die Disziplin KB mit Lowkick/K1 entwickelt.

Die Zeit läuft fortwährend. Der Hauptkampfrichter wertet nicht mit, seine Aufgabe ist es für die Einhaltung der Regeln zu sorgen. Die Punktwertung erfolgt gemäß der gleichen Richtlinien Leicht-Kontakt.

4.1 Kampffläche:

Die Wettkämpfe werden in der Regel auf einer Mattenfläche ausgetragen. Die Wettkampffläche ist ein Quadrat von 5 x 5 Metern, oder 6 x 6 Metern. Die Kämpfe können auch in einem Boxing ausgetragen werden.

4.2 Wertungen:

Jede saubere, erlaubte, kraftvolle und gut kontrollierte Technik, die ein erlaubtes Ziel mit leichtem Kontakt trifft, wird nach Schwierigkeitsgrad mit dem Punktezetteln oder Mechanische Klicker folgendermaßen bewertet:

- 1 Punkt für Handtechniken aller Art zum Körper/Kopf
- 1 Punkt für Fußtechniken aller Art zum Körper oder Bein
- 1 Punkt für ausgezeichnete Fußfeger
- 2 Punkte für Fußtechniken aller Art zum Kopf
- 2 Punkte für Fußfeger mit sofortiger Folgetechnik
- 2 Punkte für gesprungene Fußtechniken zum Körper
- 3 Punkte für gesprungene Fußtechniken aller Art zum Kopf

Das Gesamte Regelwerk, entspricht ausgenommen der zusätzlich erlaubten Techniken und Trefferflächen, entnommen aus der Wettkampfform Kickboxen mit Lowkick, dem des Leicht- Kontakt.

4.3 Kampfausrüstung

Kopfschutz: Muss das Schädeldach bedecken. Muss ein Kampfsport-tauglicher Kopfschutz sein, in gutem Zustand und passend. Ein Vollgesichts- oder Halbgesichts-Schutz dürfen getragen werden, wenn dies bewiesenermaßen medizinisch erforderlich ist. Dies muss vor dem Turnier vom Promoter gestattet werden.

Zahnschutz: Muss ein Kampfsport- oder Box-Zahnschutz sein. Kein Football- oder Rugby-Zahnschutz..

Boxhandschuhe: 10 Unzen für alle Kämpfer verpflichtend.

Fußschützer: Erlaubt sind Schienbeinschützer und Fußschoner (in Schuhform) separat, wie auch Schienbein-Spannschützer.

Tiefschutz: Für Männer und Frauen, inkl. Burschen in der Junioren-Kategorie. Ist auch empfohlen für Juniorinnen-Mädchen und Kinder, aber nicht verpflichtend. Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber.

Schienbein-Schützer: Dürfen nicht über das Knie hinausragen.

Brustschutz: Muss unter der Kleidung getragen werden, nicht darüber. Verpflichtend für Juniorinnen und Frauen. Empfohlen für weibliche Kinder, aber nicht verpflichtend.

Eine nicht dem Regelwerk entsprechende Schutzausrüstung, wird mit Disqualifikation des Kämpfers geahndet, kann Dieser, Diese, nicht Innerhalb von 2 Minuten regelkonform herstellen.

Eine Abweichung der Schutzbekleidung wird nur akzeptiert, wenn dies auf der Ausschreibung der Veranstaltung unmissverständlich beschrieben wird.

5. Voll-Kontakt

5.1 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.

5.2 Medizinische Untersuchung

Alle Kämpfer müssen sich einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Turnier-Arzt unterziehen. Bei der Untersuchung müssen die Kämpfer ihren internationalen Kampfausweis (Sport Pass) vorlegen, der vor nicht mehr als 12 Monaten von ihrem nationalen Verbandsarzt unterschrieben worden sein muss. Die Anwesenheit eines Arztes bei Voll-Kontakt, Lowkick, Oriental, MMA und Thaiboxen ist verpflichtend. Ein Erste-Hilfe-Team ist nicht ausreichend!

Der offizielle Turnier-Arzt, der bei jedem Kampf anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffend. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen.

Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder 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/Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn/sie 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 Punktezettel („Point Cards / Point Sheets“) fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Ab Waage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises mit der jährlichen WFMC-Jahresmarke (Jahresstempel) ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zugelassen.

5.3 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 dürfen keine wirklichen Kämpfe austragen – ausgenommen Leicht-Kontakt Kämpfe – bevor sie das 16 Lebensjahr vollendet haben, und dann auch nur, wenn sie bereits ein Jahr Kampferfahrung sowie die schriftliche Freigabe der Eltern (Einverständniserklärung)

Kinder und Junioren dürfen definitiv nicht im Voll-Kontakt (ausgenommen 16 – 18 Jährige im Junioren Voll-Kontakt), Kickboxen, MMA oder Thaiboxen teilnehmen.

5.4 Offizielle WFMC Gewichtsklassen-Richtlinien (nur als Leitfaden zu verstehen)

Fullcontact, Kickboxing, Thaiboxing, K-1 Rules usw.

Amateur Gewichtsklassen	Weight Classes
Männer KG Men	Frauen KG Women
Fliegengewicht -51,0 kg Fly-Weight	
Bantamgewicht -54,0 kg Bantam-Weight	Bantamgewicht -48,0 kg Bantam-Weight
Federgewicht -57,0 kg Feather-Weight	Federgewicht -52,0 kg Feather-Weight
Leichtgewicht - 60,0 kg Light-Weight	Leichtgewicht -56,0 kg Light-Weight
Halb-Weltergewicht -63,5 kg Light-Welter-Weight	
Weltergewicht -67,0 kg Welter-Weight	Mittelgewicht -60,0 kg Middle-Weight
Halb-Mittelgewicht -71,0 kg Light MiddleWeight	
Mittelgewicht -75,0 kg Middle-Weight	
Halb-Schwergewicht -81,0 kg Light-Heavy-Weight	Halb-Schwergewicht -65,0 kg Light HeavyWeight
Cruisergewicht -86,0 kg Cruiser-Weight	
Schwergewicht -91,0 kg Heavy-Weight	Schwergewicht -70,0 kg Heavy-Weight
Super-Schwergewicht +91,0 kg Super-Heavy	Super Schwergewicht +70,0 kg Super Heavy

Die obengenannten Gewichtskategorien sind Richtlinien für Promoter.

Die Anzahl und Länge der Runden kann mir der Promoter bestimmt werden.

Es kann zwei oder drei Runden geben. (Turnier)

Jedes internationale Qualifikationsturnier muss sich auf die Europäischen/Welt-Regeln beziehen (oder auf das angestrebte Turnier).

5.5 Bekleidung für die sieben WFMC Amateur Kampf-Kategorien

(zum schnellen Nachschlagen)

- Semi-Kontakt Kicks oberhalb der Gürtellinie / lange Hose & T-Shirt
- Leicht-Kontakt Kicks oberhalb der Gürtellinie / lange Hose & T-Shirt
- Leicht-Kontakt mit Lowkick Kicks zum inneren- äußeren Oberschenkel / Thai-Shorts & T-Shirt
(Kick-Light)
- Voll-Kontakt Kicks oberhalb der Gürtellinie lange Hose & nackter Oberkörper
- Kickboxen mit Lowkick Kicks zum inneren / äußeren Thai-Shorts & nackter Oberkörper
- Thaiboxen Kicks zu den Beinen, Knie, Ellbogen zum Körper, Kopf / Thai-Shorts & nackter Oberkörper
- K-1 Rules/Oriental Kicks zu den Beinen, Thai-Shorts & nackter Oberkörper Knie zum Körper
- K-1 LIGHT Kicks zu den Beinen, Knie zum Körper(Prinzip Leichtkontakt) / Thai-Shorts & T-Shirt

5.6 Runden

Im Voll-Kontakt / Thai / Oriental /K1 Rules / Lowkick hat jeder Kampf 2 oder 3 Runden zu je 2 Minuten, mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

Kein Kampf von Amateuren darf mehr als 5 Runden zu je 2 Minuten dauern. Gala/Fight Night (Pro.) können bis zu fünf Runden haben, wenn ein Titel ausgekämpft wird.

Die folgenden Kriterien gelten für Galas, bei den WFMC Voll-Kontakt Titel ausgekämpft werden:

National 5 x 3 Minuten, Europa 5 x 3 Minuten, Welt 5 x 3 Minuten

5.7 Verhaltensregeln innerhalb und außerhalb des 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 Signal des Referees zum Wiederbeginn warten.

Wenn ein Kämpfer vom Referee eine Verwarnung oder eine Ermahnung bekommt, muss er/sie sich zum Referee verneigen, um zu zeigen, dass er/sie den Grund dafür verstanden hat.

Bei Kampfbeginn müssen die Kämpfer zum Referee in die Ringmitte kommen. Jeder Kämpfer steht auf einer Seite des Referees (die der eigenen Ecke am nächst gelegenen ist) 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, wonach sich beide Kämpfer vor dem Referee in Anerkennung seiner/ihrer Leistungen verneigen.

Eine Verletzung der WFMC- 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.

5.8 Der Kämpfer

Alle Kämpfer müssen sauber und gepflegt sein.

Es ist das alleinige Vorrecht der WFMC 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 ähnliche Substanzen entfernt werden, bevor der Kampf beginnen oder fortgesetzt werden kann.

5.9 Die Kampfausrüstung

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

- 1. Individuell angepasster Brustschutz** für alle Frauen im Voll-Kontakt
- 2. Individuell angepasster Tiefschutz** für alle Frauen und Männer im Voll-Kontakt
- 3. Fußschützer**, die den gesamten oberen Fuß und die Ferse bedecken
- 4. Scheinbeinschützer** (aber keine Fußball-Schützer)
- 5. Individuell angepasster Kopfschutz** (Helm). Die Kopfoberseite muss ebenfalls geschützt sein. Offene Helme sind verboten. Visiere und Gesichtsschutz sind verboten.
- 6. Individuell angepasster Zahnschutz** (Mundschutz)
- 7. Handbandagen** bis max. 2.5 m Länge
- 8. Boxhandschuhe**. 10 Unzen in allen Gewichts-Kategorien

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

Eine nicht dem Regelwerk entsprechende Schutzausrüstung, wird mit Disqualifikation des Kämpfers geahndet, kann Dieser, Diese, nicht Innerhalb von 2 Minuten regelkonform herstellen.

Eine Abweichung der Schutzbekleidung wird nur akzeptiert, wenn dies auf der Ausschreibung der Veranstaltung unmissverständlich beschrieben wird.

Die Hände der Kämpfer müssen mit Bandagen aus weichem, elastischem Material geschützt sein, die nicht breiter als 2 Inches (5.08 cm) sind. Selbstklebendes Tape darf direkt auf die Haut aufgebracht werden, sodass es den dem Handgelenk am nächsten gelegenen Teil der Hand schützt. Die Anwendung darf nicht mehr als 1 (eine) durchgehende Wickelung der Hand umfassen, wobei es gestattet ist, dass das Tape den Handrücken 2 (zwei) mal kreuzt. Es darf auf der Hand nicht höher als 1 (einen) Inch (2.54 cm) 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 Bandagen müssen vom Referee bzw. von der Turnier-Leitung 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 Kampfgeschehens behindern könnte.

5.10 Kämpfer und Sekundanten

Kein Kämpfer darf an einem Kampf teilnehmen ohne Kampfausweis auf neuestem Stand mit einer gültigen WFMC 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-oder 4-Runden Kämpfen als Amateure teilgenommen haben.

5.11 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:

D-Klasse -3 Siege

C-Klasse +3 Siege

B-Klasse +6 Siege

A-Klasse +12 Siege

Nachdem ein Profi-Vertrag unterzeichnet und/oder als Profi gekämpft wurde, kann ein Kämpfer nicht mehr in den AmateurStatus zurückkehren.

5.12 Sekundanten

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

Vor jedem Turnier muss der Head Referee ein Meeting aller S.-Kampfrichter, Referees und Sekundanten einberufen, um sämtliche Fragen bezüglich der Regeln und des allgemeinen Ablaufs des Turniers zu klären.

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 (aber nur auf zulässige Weise) Anweisungen geben, helfen 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.

5.13 Erlaubte Techniken

Voll-Kontakt

1. Alle Boxtechniken in Kombination mit Kicks über der Gürtellinie und zum Kopf
2. Hintere Kicks zu Körper und Kopf, Fersendreh-Kicks („Spinning Back Kicks“) zu Körper und Kopf mit vollem Kontakt, um den Gegner auszuknocken. Beinfeger sind erlaubt.

5.14 Verwarnungen und Minuspunkte

Im Falle eines schweren Regelverstoßes gegen die nachfolgenden Punkte muss der Referee den Kampf mit dem Kommando „Stopp“ 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 S.-Kampfrichter 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 S.-Kampfrichter zwei zusätzliche erfolgreiche Fausttreffer gutgeschrieben.

Nach einer Verwarnung lässt der Referee den Kampf mit dem Kommando „Fight“ weiterlaufen. Sollte ein Kämpfer in einem Kampf 3 Verwarnungen erhalten, wird er gleichzeitig mit dem ersten Minuspunkt (Strafpunkt) bestraft, und von den S.-Kampfrichter 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 (Strafpunkte) werden bei Verwendung jeglicher verbotener Techniken und Aktionen ausgesprochen, bzw. für unsportliches Verhalten. Dies gilt auf für Coaches und Sekundanten.

5.15 Verbotene Techniken (Fouls)

Voll-Kontakt

- 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.
- "Spinning Back Fist", außer für A-Klasse Kämpfer, ist 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.
- Rückfaust („Back Fist“) oder „Spinning Back Fist“ sind verboten.

5.16 ABSICHTLICHES VERWEIGERN DES KAMPFES

Ein Kämpfer, der absichtlich den körperlichen Kontakt mit seinem Gegner verweigert, wird durch den Referee verwarnet. 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 Technical Knockout 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.

5.17 WFMC Amateur-Punktewertung

Die WFMC Amateur-Punktewertungsregeln sehen bei Kämpfen ein Maximal-Score von 10 Punkten und ein MinimalScore von 6 Punkten vor.

Der Gebrauch von Klickern, Punkte-Additions-Maschinen, wird nicht empfohlen, da diese nur Angriffstechniken zählen, nicht aber, Kampfverständnis, Verteidigungsverhalten, etc. Punkte werden den Kämpfern von den S.-Kampfrichter 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 S.-Kampfrichter 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 anderes Abwehren, eine erlaubte Zone treffen. Faust- bzw. Handtechniken müssen mit der Schlagfläche des geschlossenen Handschuhs ausgeführt werden.

KICKBOX- PUNKTEWERTUNGS-KRITERIEN - Der Kicker soll immer den Vorteil haben.

5.18 Punktwertung und Punkte im Voll-Kontakt

Die Entscheidungen sollten sich auf folgende Richtlinien begründen:

Sieg nach Punkten (P)

Wenn kein Kämpfer dominiert und die Runde unentschieden ist, ergibt sich ein Runden-Score 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 S.-Kampfrichter diese sofort mit dem Buchstaben W (für „Warning“) auf den Scorecards unter „Fouls“ vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer verwarnt wurde.

Wenn ein offizieller Minuspunkt wegen eines Regelverstoßes – nicht bloß eine Verwarnung - vergeben wurde, muss jeder Judge dem betreffenden Kämpfer auf der Scorecard einen Punkte abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. 10:9, vorausgesetzt dass kein Kämpfer dominiert hat). Die S.-Kampfrichter müssen diesen Abzug immer mit dem Buchstaben M (für „Minus 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 S.-Kampfrichter 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 S.-Kampfrichter 1 Punkt auf der Scorecard abziehen, sobald die Runde vorbei ist (d.h. ein 10:9 wird ein 10:8 wegen des Niederschlages („Knockdown“))

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

Wird ein Kämpfer, der die Runde überlegen geführt hat, durch eine Einzelaktion des unterlegenen Kämpfers getroffen, und daraufhin angezählt, so sollte diese Runde mit 9 zu 9 Punkten gewertet werden.

Die im Allgemeinen geläufige Regelung „wird ein Kämpfer angezählt, ist die Runde mit 10 zu 8 verloren.“, ist gemäß der vorgenannt beschriebenen Punktvergabe widerlegt und muss dem tatsächlichen Kampfverlauf angepasst werden.

Bei Kampfen 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 S.-Kampfrichter einen Regelverstoß gesehen haben, der der Aufmerksamkeit des Referees anscheinend entgangen ist und ist er der Meinung, dass dieser Verstoß zu ahnden ist, muss der betreffende S.-Kampfrichter den Buchstaben J (für „S.-Kampfrichter 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 stoppt den Kampf“ 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 S.-Kampfrichter 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 S.-Kampfrichter 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 Stopp 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/Sie 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 Sicherheitsausstattung 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 S.-Kampfrichter halten dies auf ihren Scorecards fest, die sodann ab gesammelt 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.

Die Drei-Niederschläge-Regel („Three Knockdown Rule“), gilt nur für Kämpfer der A und B Klasse.

Bei jedem Kampf gilt die Drei-Niederschläge-Regel. Der Referee muss auf jeden Fall den Kampf stoppen, wenn es zu drei Niederschlägen bzw. „Standing 8-Counts“ kommt. Die bedeutet jedoch nicht, dass ein Kämpfer pro Runde zweimal angezählt werden kann. Maximal darf ein Kämpfer der A und B Klasse vier Mal während der gesamten Kampfzeit, rundenübergreifend angezählt werden. Für Kämpfer der Klassen, bis einschließlich C gilt: zwei Mal Anzählen pro Runde gleich Kampfabbruch. Drei Mal Anzählen über die gesamte Kampfdauer, rundenübergreifend gleich Kampfabbruch.

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 Kämpfers ab, um sie von Schmutz oder Feuchtigkeit zu reinigen.

Minimum-Kick-Regel (MKR Rule)

Es gibt bei keinen Kämpfen eine Minimum-Kick-Regel. „Kicking Judges“ werden daher nicht benötigt.

Niederschläge

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 hinaus zählen, wenn er Kämpfer bis dahin wieder auf den Beinen ist.

Ein Kämpfer kann nicht durch das Rundenende gerettet werden, auch nicht in der letzten Runde. Wenn jedoch die Rundenglocke geläutet wird, um das Rundenende zu signalisieren, bevor ein Kämpfer zu Fall kommt, darf der Kämpfer in seine Ecke zurückkehren, wobei 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 10 auf den Beinen ist, wird er als ausgeknockt erklärt und sein Gegner gewinnt den Kampf.

Wenn, nach Meinung des Referees, der niedergeschlagene Kämpfer bis 10 nicht auf die Beine kommen können wird und der Referee glaubt, der Kämpfer benötigt sofortige Hilfe, kann er das Ende des Kampfes auch vor dem Auszählen bis 10 erklären, indem er seine Arme vor einem Gesicht hin- und her bewegt und sofort die Sekundanten des Kämpfers und den Ring-Arzt zu Hilfe ruft.

Kein Referee kann entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist. Er/Sie muss den Arzt rufen

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

Wenn ein Kämpfer, der angezählt wird, bei 10 noch auf dem Boden ist, bewegt der Referee seine Arme vor dem Gesicht hin und her, um zu zeigen, dass der Kämpfer ausgeknockt wurde, und er zeigt sodann an, dass der Gegner der Gewinner ist. Das Rundensignal zum Ende der Runde hat keine Auswirkung auf das Anzählen. Man kann nicht durch die Rundenglocke gerettet werden.

In allen Kämpfen muss der niedergeschlagene Kämpfer vor 10 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 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 weitergezählt, solange einer von ihnen am Boden ist.

Wenn beide Kämpfer bis 10 auf dem Boden sind, wird der Kampf gestoppt und als „Technical Draw“ gewertet. Wenn einer der Kämpfer vor 10 auf den Beinen ist und der andere unten bleibt, wird der stehende Kämpfer zum Sieger durch K.O. erklärt. Wenn beide Kämpfer vor 10 auf den Beinen sind, wird der Kampf fortgesetzt.

Wenn ein Kämpfer angezählt wird, müssen die S.-Kampfrichter gleich nach Rundenende je 1 Punkt auf der Scorecard abziehen. Die S.-Kampfrichter müssen jeden Niederschlag mit dem Buchstaben K (für „Knockdown“) in der Rubrik „KD“ auf der Scorecard vermerken, um zu dokumentieren, dass der Kämpfer niedergeschlagen wurde.

6. Kickboxen mit Lowkicks

6.1 Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer ...

„Spinning Back Fist“ ist beim Kickboxen mit Lowkicks nicht erlaubt.

Kicks (Lowkicks) zu den Oberschenkeln, innen und außen, sind erlaubt. (Schienbein)Kicks sind nur erlaubt, wenn sie höher als 4 Inches (10.16 cm) über dem Knie ausgeführt werden.

Schienbeinschützer sind beim Kickboxen mit Lowkicks freiwillig.

Die Kämpfer müssen Thai-Shorts tragen.

Unter Freestyle-Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

7. Thaiboxen / Muay Thai

Die Regeln für diesen Stil entsprechen denen für Voll-Kontakt außer ...

7.1 Folgende Techniken sind erlaubt...

1. Knieangriffe zum Körper/-Kopf und Kicks mit dem Schienbein zu Beinen, Körper und Kopf (und zu den Armen, wenn mit Kraft ausgeführt)
2. Clinchen (Halten) für 5 Sekunden und gleichzeitiges attackieren mit den Knien, Ellbogen oder jeglichen Schlägen
3. Ellbogenschläge zum Körper / Kopf
4. Kicks im Vorwärtsrollen („Frontal Rolling Kicks“) mit der Ferse zum Kopf
5. Flachwürfe („Flat Throws“) unterhalb der Gürtellinie, nur aus einer Clinch-Situation heraus
6. Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner
7. Kicks zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08 cm) ober- und unterhalb des Knies

Unter Thai-Regeln ist es gestattet, ein Bein des Gegners festzuhalten, um – in einem Versuch – 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-Regeln sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Thaiboxen gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

Die Kämpfer müssen Thai-Shorts tragen.

Fußschützer werden im Thaiboxen nicht getragen.

7.2 Folgende Aktionen gelten im Thaiboxen als Regelverstoß:

- 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 Würfen oberhalb der Gürtellinie sind verboten.
- Das Halten der Seile, während man seinen Gegner attackiert, ist verboten, auch in Clinch-Situationen
- Faustschläge gegen den Hinterkopf oder das Schädeldach sind verboten.
- Schläge oder Kicks gegen die Wirbelsäule sind verboten.
- Schlagen oder Kicken nach dem „Stopp“ des Referees oder nach der Rundenglocke ist verboten.

7.3 Thai box- Bewertungskriterien

Der Sieger eines Kampfes wird nach zwei Hauptkriterien bestimmt:

a) Die Anzahl der sauberen Muay Thai-Techniken auf erlaubte Trefferzonen, oder ihre erfolgreiche Anwendung auf den Gegner. Muay Thai-Techniken beinhalten alle Schlagtechniken mit Faust und Unterarm, alle Ellbogenschläge, alle Kniestöße, Halbkreis-Kicks, Front-, Seit- und Rückwärtsschub-Kicks und Muay Thai-Würfe. Erlaubte Trefferzonen sind alle Teile des Körpers (außer absichtliche Angriffe auf die Genitalien oder jeglichen Teil des Rückens), das Schienbein bei Block-Aktionen, der Unterarm bei Block-Aktionen

Anmerkungen:

Kicks zum Oberarm werden gewertet.

b) Die Effektivität der Techniken, definieren sich als Muay Thai-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:

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

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

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

4). Alle Ellbogen-Schläge, die cutten, werden als effektiv angesehen, auch wenn sie sonst keine deutliche Wirkung zeigen.

5). 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.

Anmerkung:

Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige Kämpfer, der mehr effektive Techniken gegen seinen Gegner erfolgreich ausführt, egal ob im Vorwärts-, Seitwärts- oder Rückwärtsgehen 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 Muay Thai-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 ineffektive Techniken ausführt.

7.4 Regelverstöße („Fouls“)

Beißen, Kopfstöße, In-die-Augen Stechen, Zunge-Rausstrecken um den Gegner zu provozieren.

Verwendung von Judo- und Ringer-Würfen.

Überstecken der Wirbelsäule des Gegners durch Halten mit einer „Rücken-Brecher-Technik“ wird als Foul angesehen.

Fangen des Beines des Gegners und mehr als zwei Schritte nach vor gehen, ohne dass einer der Kämpfer dabei Angriffstechniken ausführt.

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

Jeglicher Knie-stoß gegen den Tiefschutz des Gegners gilt als Foul. Wenn der Referee eine solche Attacke als sehr stark betrachtet, kann er bis zu max. 5 Minuten Erholungszeit für den gefoulten Kämpfer geben. Wenn der verletzte Kämpfer nach dieser Zeit den Kampf nicht fortsetzen kann, müssen die S.-Kampfrichter entscheiden, ob es sich um einen absichtlichen oder unabsichtlichen Regelverstoß gehandelt hat. Die Verletzungs-Regeln sind hier dieselben im Kapitel „Voll-Kontakt“

Absichtliches Aufwärts-Kicken 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 Nicht-Beachten 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.

7.5 Punktwertung im Kampf

Dem Gewinner einer Runde werden volle zehn (10) Punkte gegeben, seinem Gegner im Verhältnis dazu 9, 8 oder 7 Punkte.

- a) Für eine ausgeglichene Runde erhalten beide Kämpfer je zehn (10) Punkte. (10:10)
- b) Der Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer neun (9). (10:9)
- c) Der deutliche Gewinner einer Runde erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer acht (8). (10:8)
- d) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält acht (8) Punkte. (10:8)
- e) Der deutliche Gewinner einer Runde, in der sein Gegner einmal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- f) Der Gewinner einer Runde, in der sein Gegner zweimal angezählt wurde, erhält zehn (10) Punkte, der Verlierer erhält sieben (7) Punkte. (10:7)
- g) Ein Kämpfer, der vom Referee verwart wurde, kann in dieser Runde keine vollen zehn Punkte erhalten. Die Verwarnungen durch den Referee bedeuten einen Abzug von je einem (1) Punkt.

Anmerkungen:

Die S.-Kampfrichter müssen aufgrund der aufgelisteten Bewertungsprinzipien und –Kriterien versuchen, einen Kampf so bewerten, dass derjenige Kämpfer, der den gesamten Kampf gewonnen hat, zum Sieger erklärt wird.

Wenn eine Runde zu knapp ist, um sie einem der Kämpfer klar mit einem Punkt mehr (10:9) zuzusprechen, sollte sich ein S.-Kampfrichter dazu eine mentale Notiz machen, oder zur Erinnerung auf der Scorecard vermerken, welcher Kämpfer diese Runde am ehesten noch gewonnen hat. Dies kann notwendig sein, um am Ende den gesamten Kampf zu bewerten.

Wird ein Kämpfer, der die Runde überlegen geführt hat, durch eine Einzelaktion des unterlegenen Kämpfers getroffen, und daraufhin angezählt, so sollte diese Runde mit 9 zu 9 Punkten gewertet werden.

Die im Allgemeinen geläufige Regelung „wird ein Kämpfer angezählt, ist die Runde mit 10 zu 8 weg.“, ist gemäß der vorgenannt beschriebenen Punktvergabe wiederlegt und muss dem tatsächlichen Kampfverlauf angepasst werden.

8. Oriental Rules

8.1 Die Regeln für Oriental Rules entsprechen denen für Thaiboxen außer ...

Eilbogenschläge sind nicht erlaubt.

1. Knieangriffe zum Körper und Kicks mit dem Schienbein zu Beinen/-Körper und Kopf. (Knie zum Kopf Ab B-Klasse)

2. Clinchen (Halten) für 5 Sekunden und gleichzeitiges attackieren mit den Knien oder jeglichen Schlägen
3. Kicks im Vorwärtsrollen („Frontal Rolling Kicks“) mit der Ferse zum 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. Kicks zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08 cm) ober- und unterhalb des Knies

Unter Oriental Rules ist ein eingeschränktes Umfassen des Genicks („Neck Wrestling“) gestattet, um Kniestöße gerade oder seitlich zum Oberkörper auszuführen (untere Grenze: die Hüftlinie auf Nabelhöhe – obere Grenze: die Brust direkt unterhalb der Schlüsselbeinlinie). Vorausgesetzt ein Kämpfer versucht, im Oriental Rules erlaubte Knietechniken auszuführen, darf er dazu solange „Neck Wrestling“-Techniken anwenden, bis der Referee befindet, dass seit dem letzten Kniestöß-Versuch mehr als 5 Sekunden verstrichen sind oder es einen anderen Grund gibt, die Kämpfer zu trennen.

Unter Oriental Rules ist es erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten, um einmal auf sein anderes 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 Oriental Rules sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen. Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

Voll-Kontakt-Kicks gegen die Deckung des Gegners werden im Oriental Rules gewertet, da sie beim Gegner starke Wirkung zeigen.

9. K-1 Rules

9.1 Die Regeln für K-1 Rules entsprechen denen für Oriental Rules außer ...

Clinchen ist nicht erlaubt.

Ellbogenschläge sind nicht erlaubt.

1. Knieangriffe zum Körper und Kicks mit dem Schienbein zu Beinen/-Körper und Kopf. (Knie zum Kopf Ab B-Klasse)
2. Unter K-1 Rules ist es erlaubt, ein Bein des Gegners festzuhalten und gleichzeitiges 1 Aktion durchzuführen. (Es muss jedoch Spätestens innerhalb 3 Sekunden 1 Aktion erfolgen)
3. Kicks im Vorwärtsrollen („Frontal Rolling Kicks“) mit der Ferse zum Kopf
4. Verwendung der „Spinning Back Fist“ nur mit Blickkontakt zum Gegner. (Nur mit Handrücken)

5. Kicks zu den gesamten Beinen, jeweils 2 Inches (5.08 cm) ober- und unterhalb des Knies

6. Unter K-1 Rules ist ein eingeschränktes Umfassen des Nacken („Neck Wrestling“) gestattet, um ein Knie stoß gerade oder seitlich zum Oberkörper auszuführen. (Knie zum Kopf Ab B-Klasse)

(Es muss jedoch Spätestens innerhalb 3 Sekunden 1 Aktion erfolgen)

Unter K-1 Rules sind Beinblocks („Leg Checking“) innerhalb der Parameter der Regeln, die Beinkicks und Beinblocks definieren, erlaubt.

Es obliegt dem Kämpfer, nach einem erlaubten Beinfeger eine Folgetechnik auszuführen.

Folgetechniken müssen den Gegner jedoch treffen, bevor ein anderer Teil seines Körpers als seine Fußsohlen den Boden berührt, da – wie immer – ein Angriff auf einen zu Boden gegangenen Gegner verboten ist. Ein erfolgreicher Beinfeger wird nicht als Niederschlag gewertet.

10. MMA (Mixed Martial Arts)

10.1 Grundlagen und Bedeutungen der Wettkampfform

Mixed Martial Arts („Gemischte Kampfkünste“; kurz MMA) ist eine Vollkontakt-Kampfsportart. Die Kämpfer bedienen sich sowohl der Schlag- und Tritttechniken (Striking) des Boxens, Kickboxens, Taekwondo, Muay Thai und Karate als auch der Bodenkampf- und Ringtechniken (Grappling) des Brazilian Jiu-Jitsu, Ringens, Judo und Sambo. Auch Techniken aus anderen Kampfkunstarten werden benutzt. Dass auch im Bodenkampf geschlagen und zum Teil getreten werden darf, ist das Hauptunterscheidungsmerkmal zu anderen Vollkontaktsportarten.

Ziel des MMA ist es, den Gegner in einem Kampf zu besiegen, bis er durch „Abklopfen“ aufgibt, k. o. geht (ohnmächtig wird) oder der Schiedsrichter den Kampf abbricht. Auch ein Punktsieg ist möglich.

10.2 Medizinische Untersuchung / Kompetenzen des Ringarztes

Alle Kämpfer müssen sich einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Turnier-Arzt unterziehen. Bei der Untersuchung müssen die Kämpfer ihren internationalen Kampfausweis (Sport Pass) vorlegen, der vor nicht mehr als 12 Monaten von ihrem nationalen Verbandsarzt unterschrieben worden sein muss. Die Anwesenheit eines Arztes bei Voll-Kontakt, Lowkick, Oriental, MMA und Thaiboxen ist verpflichtend. Ein Erste-Hilfe-Team ist nicht ausreichend!

Der offizielle Turnier-Arzt, der bei jedem Kampf anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffend. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen.

Jeder Kampf muss von einem offiziellen Arzt überwacht werden. Sämtliche Anweisungen und/oder 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 ernsten Notfällen 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/Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn/sie 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 Punktezetteln („Point Cards / Point Sheets“) fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Ab Waage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises mit der jährlichen WFMC-Jahresmarke (Jahresstempel) ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zugelassen.

10.4 Offizielle WFMC Gewichtsklassen-Richtlinien (nur als Leitfaden zu verstehen)

Die Gewichtsklassen sind grundlegend identisch der unter 5.4 benannten, des Vollkontakt, verstehen sich jedoch als Leitfaden. Die Festlegung der Gewichtsklassen obliegt dem Ausrichter in Absprache mit dem Veranstalter.

10.5 Kategorien

Grundsätzlich wird werden drei Kategorien, bzw. Kampfklassen benannt:

- **Amateurs (ab 5 Siegen)**
- **Semi- Pro (ab 10 Siegen)**
- **Pro (ab 15 Siegen)**

10.6 Erlaubte Techniken

In Anlehnung an unter 10.5 beschriebenen Kämpferklassen, ergeben sich folgende, zugelassene Kampftechniken:

Amateurs / Semi Pro / Pro

Techniken im Stand

Schläge zum Kopf	ja	/	ja	/	ja
Schläge zum Körper	ja	/	ja	/	ja
Ellenbogen zum Kopf	nein	/	nein	/	ja
Ellenbogen zum Körper	nein	/	ja	/	ja
Tritte zum Kopf	ja	/	ja	/	ja
Tritte zum Körper	ja	/	ja	/	ja
Knie zum Kopf	nein	/	ja	/	ja
Knie zum Körper	ja	/	ja	/	ja

Amateurs / Semi Pro / Pro

Würfe

Hüftwürfe	ja	/	ja	/	ja
Feger	ja	/	ja	/	ja
Suplex	nein	/	nein	/	ja
Body Slams	nein	/	ja	/	ja

(nicht auf den Kopf oder Nacken des Gegners)

Techniken am Boden

Schläge zum Kopf	nein	/	ja	/	ja
Schläge zum Körper	nein	/	ja	/	ja
Ellenbogen zum Kopf	nein	/	nein	/	nein
Ellenbogen zu Körper	nein	/	ja	/	ja
Tritte zum Kopf	nein	/	nein	/	nein
Tritte zum Körper	nein	/	ja	/	ja

(wenn Rücken des Gegners zum Boden zeigt)

Upkicks	nein	/	ja	/	ja
Stampftritte (zum Kopf/Körper)	nein	/	nein	/	nein
Knie zum Kopf	nein	/	nein	/	nein
Knie zum Körper	nein	/	ja	/	ja

Hebel

Armhebel alle	ja	/	ja	/	ja
Fußhebel gestreckt	ja	/	ja	/	ja
Fußhebel gedreht	nein	/	ja	/	ja
Beinhebel gestreckt	ja	/	ja	/	ja
Beinhebel gedreht	nein	/	nein	/	ja
Nackenhebel / Crucifix	nein	/	ja	/	ja

Toeholds

ja / ja / ja

Amateurs / Semi Pro / Pro

Würger / Chokes

Alle

ja / ja / ja

10.7 Unerlaubte Techniken

Neben oben aufgezählten, den Kategorien zugeordneten unerlaubten Techniken, zählen generell alle folgende Techniken als illegal:

- **Angriff auf die Genitalien**
- **Spucken**
- **Beißen**
- **Fingerstich / Fingerdrücken in die Augen**

10.8 Schutzausrüstung

Amateurs / Semi Pro / Pro

Zahnschutz

ja / ja / ja

Tiefschutz

ja / ja / ja

MMA Handschuhe 04 oz

ja / ja / ja

Kopfschutz

nein / nein / nein

Schienbein-Spannschutz

ja / nein / nein

10.9 Rundenzeiten

Amateurs / Semi Pro / Pro

2x3 min

2x5 min. Gala / 2 x 5 min. / 3 x 5 min.

Titelkämpfe 2x5 min / 3 x 5 min / 5 x 5 min.

Pause 1 min / 1 min / 1 min.

11. Grappling

11.1 Grundlagen und Bedeutungen der Wettkampfform

Grappling (Griffmethoden / Griffkampf) ist ein Element vieler Kampfsportarten und Stilrichtungen. Es beinhaltet das Einsetzen von Griffen, Hebeln und Würfen, sowie von Haltegriffen jeglicher Art. Ziel ist es, den Gegner in eine für ihn unvorteilhafte Position zu bringen, oder ihn bewegungsunfähig zu machen, um ihn somit zur Aufgabe zu zwingen.

11.2 Medizinische Untersuchung / Kompetenzen des Ringarztes

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

Der offizielle Turnier-Arzt, der bei jedem Kampf anwesend sein muss, hat die letzte Entscheidungskompetenz in Sicherheitsfragen die Kämpfer betreffend. Er/Sie kann jederzeit nach eigenem Ermessen einen Kampf unterbrechen oder beenden lassen.

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.

Der offizielle Arzt muss bereit sein, bei ernsten Notfällen zu helfen und bei weniger schweren Verletzungen Erste Hilfe zu leisten.

Der Arzt hat das Recht, durch das Rufen von „Stopp“ 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/Sie ist ebenso verantwortlich zu reagieren, wenn der Referee ihn/sie 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 Punktezettel („Point Cards / Point Sheets“) fertig stellen. Das Resultat lautet sodann „Sieg durch TKO“ oder „Disqualifikation“ durch „Unanimous Decision“ oder „Majority Decision“. Die Entscheidung des Arztes ist in jedem Fall endgültig. Dagegen ist kein Protest zulässig.

Wenn ein Kämpfer zum Zeitpunkt der Ab Waage bzw. der medizinischen Untersuchung nicht im Besitz eines Kampfausweises mit der jährlichen WFMC-Jahresmarke (Jahresstempel) ist, ist er/sie nicht zum Wettkampf zugelassen.

11.3 Offizielle WFMC Gewichtsklassen-Richtlinien (nur als Leitfaden zu verstehen)

Die Gewichtsklassen sind grundlegend identisch der unter 5.4 benannten, des Vollkontakt, verstehen sich jedoch als Leitfaden. Die Festlegung der Gewichtsklassen obliegt dem Ausrichter in Absprache mit den Veranstaltern.

11.4 Techniken im Stand

	Beginner	Intermediate	Advanced
Beinangriffe/Double,-Single Leg	ja	ja	ja
Feger / Trips	ja	ja	ja
Hüftwürfe/ Hipthrow	ja	ja	ja
Suplex	nein	nein	ja
Scissor Takedown	nein	nein	ja
Slams	nein	nein	nein
Guardpull	ja	ja	ja
Guardjump	nein	ja	ja

Gezielte Würfe auf den Kopf und Nacken sind grundsätzlich verboten !!

11.5 Techniken am Boden

Gelenkhebel/Jointlocks

Beginner / Intermediate / Advanced

Arm/Schulterhebel aller Arten	ja	ja	ja
Armbars and Shoulderlocks			
Bicepsslicer	nein	nein	ja
Handgelenkshebel/Wristlocks	nein	ja	ja
Gerade Fußhebel/Straight Footlocks	ja	ja	ja
Kneebar	ja	ja	ja
Toeholds	nein	ja	ja
Heelholds	nein	nein	ja
Calfslicer	nein	ja	ja
Gedrehte Nackenhebel aus Rückenkontrolle	nein	nein	nein
Bodytwister	nein	nein	ja
Gerade Nackenhebel/Canopener	nein	nein	ja
Gerade Nackenhebel/Crucifix	nein	ja	ja

11.6 Würger/Chokes

Alle	ja	ja	ja
-------------	-----------	-----------	-----------

11.7 Punkte/Points

Takedown in Guard	1
Takedown in Side Control	2
Side Control	2
Mount	3
Backmount	4

Jede Position muss 3 Sekunden gehalten werden

11.8 Vorteil

Für jeden Submissionversuch, der eine Verteidigungshandlung erforderlich macht.

11.9 Verwarnungen (3 Verwarnungen = Disqualifikation)

Stalling

Inaktivität

Fouls

11.10 Fouls / Grundsätzlich verbotene Techniken

Unsportliches Verhalten vor und auf der Matte (Beschimpfungen)

Attacken von Augen, Ohren, Mund und Genitalien

Keine Finger im Gesichtsfeld und auf dem Kehlkopf

Schreien auf der Matte (Schreien/lautes Stöhnen während des Angriffs = verbal tapout)

Jede Aufgabetechnik muss so ausgeführt werden, dass der Gegner genug Zeit zum Abklopfen hat

Zu widerhandeln wird mit Disqualifikation bestraft. Dem Hauptkampfrichter obliegt die Beurteilung des Fehlverhaltens.

11.11 Kampfzeit

Beginner 5 Minuten

Intermediate 6 Minuten

Advanced 8 Minuten

11.12 Ringrichterurteil

Bei Punktegleichstand entscheidet der Hauptkampfrichter anhand der Kriterien **Aktivität** und **Aggressivität**.

