

---

# WAKO

Regelwerk für Tatami Disziplinen



Point Fighting(PF), Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL)

- allgemeine Grundlagen -



Inhaltsverzeichnis:

1	Vorwort.....	8
2	Einleitung – an wen ist dieses Dokument gerichtet.....	10
3	Turnierorganisation .....	12
3.1	Ausschreibungen .....	12
3.2	Meisterschaften / Turniere.....	12
3.3	Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami.....	14
3.3.1.1	Kämpffläche im Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL) und Aufteilung .....	14
3.3.1.2	Kampffläche im Point Fighting (PF) und Aufteilung .....	15
3.4	Runden, Rundenzeiten/Kampfzeiten .....	15
3.4.1	Kampfzeiten .....	16
3.5	Anti Doping Ordnung (ADO).....	16
4	Teilnahme an Wettkämpfen.....	17
4.1	Ärztliches Attest über den Nachweis zur sportlichen Tauglichkeit.....	17
4.1.1	Zusätzliche Regelung für muslimische Kämpferinnen .....	17
4.2	Kämpfer auf Tatami-Turnieren der WAKO Deutschland e.V. dürfen laut Regelwerk nicht kämpfen/ können ausgeschlossen werden, .....	17
5	WAKO Offizielle an der Kampffläche - Funktion, Aufgaben und Verantwortlichkeiten...	19
5.1	Turnierleitung .....	19
5.2	(Bundes-/Landes-) Kampfrichterreferent .....	19
5.3	Kampfrichter.....	21
5.3.1	Selbstverständnis der Kampfrichter – der Ethik Code.....	21
5.3.2	Allgemeine Anforderungen an Kampfrichter .....	22
5.3.3	Bekleidung (Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Punkt-/Seitenkampfrichter)	23
5.3.4	Kampfflächenleiter .....	24
5.3.5	Hauptkampfrichter.....	25
5.3.5.1	Verhalten bei muslimischen Kämpferinnen.....	26



5.3.5.1.1	Kontrolle der Schutzausrüstung (im Point Fighting durch den Seitenkampfrichter): .....	26
5.3.5.1.2	Während des Kampfes: .....	26
5.3.5.2	Kommandos .....	26
5.3.5.2.1	Anzählen (nur LC / KL) .....	27
5.3.5.3	Offizielle Gesten während des Kampfes.....	31
5.3.5.3.1	Nur Point Fighting (PF): .....	31
5.3.5.3.2	Alle Tatami Disziplinen .....	32
5.3.5.4	Kompetenzen / Befugnisse .....	33
5.3.5.4.1	Nichtbeachtung von Anweisungen von Coach/Betreuer .....	33
5.3.5.4.2	Unvollständige Schutzausrüstung / zu spätes Erscheinen am Kampffläche .....	34
5.3.5.4.3	Kampfunterbrechung und Weiterführung .....	34
5.3.6	Punktrichter (engl. judges).....	34
5.3.6.1	Seitenkampfrichter (nur PF). .....	35
5.3.7	Tischbesetzung .....	35
5.3.7.1	Zeitnehmer (engl. „time keeper) .....	35
5.3.7.1.1	Maximale Zeiten für Pausen, Verletzungen, Vervollständigung Schutzausrüstung	36
5.3.8	Listenführer .....	36
6	Gesundheit und Sicherheit an der Kampffläche.....	36
7	Coaches / Betreuer (Sekundant, engl. second) - Regeln und Bekleidung.....	37
7.1	Regeln und Verhalten an/auf der Kampffläche .....	37
7.2	Bekleidung (Coach/Betreuer) .....	38
8	Verantwortlichkeiten des Kämpfers .....	38
9	Erlaubte Ziele / Trefferflächen .....	39
10	Entscheidungen .....	40
10.1	Sieg nach Punkten .....	40
10.2	Sieg durch Überlegenheit .....	40



10.2.1	Point Fighting .....	40
10.2.2	Leichtkontakt / Kick Light – nur bei Einsatz des elektronischen Wertungssystems.....	40
10.2.3	Beidseitiges K.O.....	40
10.3	Sieg durch Aufgabe.....	41
10.4	Sieg durch Abbruch (RSC = referee stops contest; RSC-H = referee stops contest – health / Gesundheit / Verletzung).....	41
10.4.1	Abbruch RSC .....	41
10.4.2	Abbruch wegen Verletzung (RSC-H).....	41
10.5	Sieg durch Nichtantreten .....	42
10.6	Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel) .....	42
10.7	Abbruch ohne Entscheidung .....	43
11	Proteste, Änderungen von getroffenen Entscheidungen .....	44
11.1	Proteste.....	44
11.1.1	Kampfrichterausschuss .....	44
11.1.2	reguläre Proteste.....	44
11.1.2.1	Protest gegen Punktwertung bei Einsatz von Klickern und Punktzetteln/Wertungsbögen .....	45
11.1.3	Irreguläre Proteste .....	45
11.2	Proteste während des Kampfes.....	46
11.3	Videobeweis.....	47
12	Grundsätze und Richtlinien der Punktwertung bei den Tatami-Disziplinen.....	48
12.1	Grundsätze für Wertungstreffer (Punktwertung) .....	48
12.1.1	Fussfeger (engl. „foot sweep“.....	48
12.2	Punktevergabe .....	49
12.2.1	Nutzung eines elektronisches Scoring-Systems .....	49
12.2.2	Nutzung von Klickern und Punktezettel/Wertungszettel.....	49
12.2.3	Wertungen .....	50
12.2.3.1	Besonderheiten im Point Fighting:.....	51



12.2.3.1.2	Anzeige durch Haupt- und Seitenkampfrichter.....	51
12.2.4	Unentschieden bei LC/KL.....	52
12.2.5	Unentschieden im Point Fighting (Verlängerung, „Sudden Death“).....	52
12.2.6	Nicht zu wertende Treffer (kein Punkt) .....	53
13	Regelverstöße und Bestrafungen.....	54
13.1	Arten von Regelverstößen.....	54
13.2	Bestrafungen bei Regelverstößen / Vorgehen/Verhalten des Hauptkampfrichters bei Regelverstößen im Kampf.....	55
13.2.1	Besonderheiten: die EXIT-Regelung (Verlassen der Kampffläche).....	55
13.2.1.1	Definition EXIT .....	55
13.2.2	EXIT - Regeln für die Bestrafung.....	56
13.3	Vorhalten und Vorgehen des Hauptkampfrichters bei offiziellen Verwarnungen .....	56
13.4	Kriterien zur Vergabe von Minuspunkten.....	57
13.4.1	Vorgehen bei grob unsportlichem Verhalten in der Reihenfolge der Tragweite.....	57
14	Richtlinie zum Schutz der Gesundheit der Kämpfer .....	58
14.1	Gesundheit und ärztliche Untersuchung der Kämpfer, Sanitätsdienst .....	58
14.1.1	14.1.1. Sanitätsteam .....	58
14.2	Verletzungen.....	58
14.2.1	14.2.1. Medical Time .....	58
14.2.1.1	Verhalten bei Feststellung einer Verletzung während des Kampfes .....	58
14.2.2	Blutende Wunden.....	59
14.3	Maßnahmen nach K.O., RSC, RSC-H, Verletzung im Kampffläche.....	59
14.4	Schutzsperrern nach Kopf K.O. / 3. RSC.....	59
15	Newcomer Regelung im Tatami.....	61
15.1	Definition Newcomer (Nachwuchs).....	61
16	Alters- und Gewichtsklassen, Legitimation.....	61
16.1	Bestimmung des Alters .....	61
16.1.1	Jugend B m/w (-12 Jahre) .....	61
16.1.2	Jugend A m/w (13-15 Jahre) .....	61



16.1.3	Junioren m/w (16-18 Jahre).....	61
16.1.4	Elite m/w .....	61
16.1.5	Master Class .....	61
16.1.6	Teamkämpfe .....	61
16.2	Sonderregelung bei Geburtstag während eines Turniers (nur bei mehrtägigen Turnieren) .....	62
16.3	Zusatzbestimmung: .....	62
16.4	Legitimation / Altersnachweis .....	62
16.5	Gewichtsklassen: Einteilung, Start in höherer Gewichtsklasse, Gewichts- und Altersklasseneinschränkung, Doppel- und Mehrfachstarts .....	63
16.5.1	Start in einer höheren Gewichtsklasse .....	63
16.5.2	Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung.....	63
16.5.3	Doppelstarts in unterschiedlichen Gewichts- und Altersklassen .....	64
16.5.4	Mehrfachstarts .....	64
16.5.5	Anmerkung für Junioren- und Cadets-Welt- und Kontinentalmeisterschaften: .	64
16.6	Gewichtskontrolle und Wiegeabläufe .....	64
16.6.1	Gewichtskontrolle .....	64
16.6.2	Wiegeabläufe .....	64
16.6.3	Offizielles Wiegen (Registrierungsperiode).....	65
17	Grand Champion (nur PF) und Team- und Mannschaftskampf .....	67
17.1	Durchführung von Grand Champion Klassen .....	67
17.1.1	Original Grand Champion.....	67
17.1.2	Offener Grand Champion .....	67
17.2	Teamkampf .....	67
17.2.1	Bei Bundes-, Landes-, Welt- und Kontinentalmeisterschaften .....	67
17.2.2	Verletzung im Teamkampf:.....	68
17.2.3	Weltcups und internationale Meisterschaften: .....	68
17.3	Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände .....	69
17.3.1	Wettkampfregele PF und LC .....	69





17.3.2	Es gelten die gleichen Regeln wie bei allen Turnieren der WAKO Deutschland, jedoch mit folgenden Ausnahmen: .....	69
17.3.3	Mannschaftsstärke .....	69
17.3.4	Kampfzeit .....	69
17.3.5	Wertung .....	69
17.3.6	Entscheidungen .....	69
17.3.7	Sonstiges .....	69
18	Anhang Wertungszettel für Punktrichter .....	70



## 1 Vorwort

Dieses Regelwerk soll dem sportlichen Wettkampf und Wettbewerb für alle Beteiligten, Kämpfer, Betreuer, Kampfgerichte und Veranstalter von Meisterschaften des Bundesfachverbandes für Kickboxen WAKO Deutschland e.V. und seinen Landesverbänden in allen Einzelheiten als verbindliche Grundlage zur Ausübung eines fairen, ästhetisch vertretbaren sportlichen Wettkampfes dienen.

Es stammt ursprünglich aus den langjährigen Erfahrungen der USA und wurde 1975 in Zusammenarbeit mit Europa international überarbeitet. Im Februar '77 wurde es bei der Gründung der 1. Weltorganisation für Leicht- und Vollkontakt, der WAKO, von allen Mitgliedsländern akzeptiert. Es ist heute den neuesten Erkenntnissen und Erfahrungen auf internationaler Ebene angepasst und soll jeweils weiter ergänzt werden, sofern sich neue Einsichten ergeben. Dieser moderne Kampfsport, der aus den Systemen des Karate, Taekwondo und Kung-Fu hervorgegangen ist, war eine bedeutende Weiterentwicklung traditioneller Stile und wird heute in den Disziplinen Point Fighting-, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light sowie Musikformen weltweit praktiziert. Im Kickboxen wurden naturgemäß viele Erfahrungswerte aus dem Boxen übernommen: Technik, Sicherheitsbestimmungen, Gewichtsklasseneinteilungen, etc.

Dieser moderne Wettkampf wird in sechs Disziplinen betrieben, wobei größter Wert auf eine Anwendung von ausgewogenen Hand- und Fußtechniken gelegt wird.

Als besondere Kriterien gegenüber traditionellen Systemen ist die Schutzausrüstung zu werten. Wettkämpfe mit Kontakt erfordern Sicherheitsmaßnahmen. Aus diesem Grunde wurde im Point Fighting, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light auch der Kopfschutz zur Pflicht gemacht. Nach unseren Auffassungen setzt ein Kampfsport mit Kontakt eine hohe Verantwortung aller Beteiligten voraus. Der Schutz eines Kämpfers muss schon in der Prophylaxe so optimal sein, dass Verletzungen aller Art, besonders aber die für Leben und Gesundheit, vermieden oder wenigstens so weit wie möglich reduziert werden.

Möge dieses Regelwerk allen Beteiligten sportlich großartige und faire Kämpfe, eine vielseitige sportliche Betätigung, gesunden Kampfgeist, die Achtung vor dem Gegner, hohe Disziplin, viel Freude und den Schutz der Gesundheit ermöglichen.

**Georg F. Brückner**

---







Dieses Regelwerk für die WAKO Tatami Disziplinen Point Fighting (PF), Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL) ist den wettkampfspezifischen internationalen Regeln angepasst, ohne die deutschen „vorbildlichen“ Sicherheitsregeln aus dem Programm der Sportordnung zu nehmen. Möge dieses überarbeitete Regelwerk Vorbildcharakter für die internationalen Schutz- und Sicherheitsbestimmungen sein.

Es ist wünschenswert, dass alle WAKO Verbände versichern, dass ihre Regeln denen der WAKO international soweit wie möglich entsprechen um Einheitlichkeit in Kickboxregeln überall auf der Welt zu gewährleisten.

**Peter Zaar**, leitender Bundestrainer der WAKO in Deutschland

---



## 2 Einleitung – an wen ist dieses Dokument gerichtet

### **Wir lieben das Kickboxen!**

Dieses Regelwerk soll den Kampfrichterreferenten, Kampfrichtern, Coaches /Betreuern, Wettkämpfern, sowie den Verantwortlichen der Vereine und Sportschulen das Verständnis und die nachvollziehbare Anwendung der Regeln ermöglichen.

Die folgenden Richtlinien und Regeln sollen dabei helfen, für begründete Proteste und Beschwerden ein lösungsorientiertes Miteinander zu gestalten.

Dieses Dokument fasst die allgemeinen Regelungen für die Disziplinen auf der Tatami (gilt nicht für die WAKO Musikformen) zusammen. So können vermeidbare Doppelungen in den Regelwerken der einzelnen Tatamidisziplinen weitgehend vermieden werden.

Um die Lesbarkeit zu verbessern, wurden auf Querverweise (z.B. vgl. Art 1.7.etc.) und doppelte Textpassagen weitestgehend verzichtet, es sei denn sie dienen dem vereinfachten Lesen und besseren Verständnis.

Das gesamte Regelwerk für Tatami-Disziplinen der WAKO Deutschland e.V. besteht aus:

1. WAKO Tatami Regeln – allgemein
2. WAKO Tatami Regeln – Point Fighting (PF)
3. WAKO Tatami Regeln – Leichtkontakt (LC) und Kick Light (KL)

Die disziplinspezifischen Regelungen zu

- Definition
- Schutzausrüstung
- Bekleidung
- erlaubte und unerlaubte Techniken / Trefferflächen / Aktionen

sind in den Regelwerken für die einzelnen Tatamidisziplinen enthalten.

### Anmerkung zur Vereinfachung

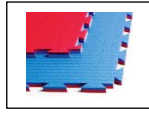
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.



Symbole zur besseren Orientierung zwischen Tatami- und Ringsport-Regelwerken:



= Ringsport Regelwerk



= Tatami Regelwerk

**Das Regelwerk ersetzt keine Schulung für Kampffläche- und Punktrichter, sowie Coaches und Betreuer. Kampffläche- und Punktrichter, die bei Turnieren der WAKO Deutschland e.V. eingesetzt werden möchten sind verpflichtet, das Regelwerk vor jedem Turnier auf Aktualisierung und zum Auffrischen zu lesen.**



## 3 Turnierorganisation

### 3.1 Ausschreibungen

Jeder Wettbewerb muss mittels einer Ausschreibung mindestens 4 Wochen vor Turnierbeginn schriftlich angekündigt werden, damit sich die Teilnehmer darauf rechtzeitig einstellen und vorbereiten können.

#### **Ausschreibungen müssen enthalten:**

- Art des Wettkampfes
- Ort und Zeitpunkt
- Veranstalter und Turnierleitung
- Angaben der Gewichts- und Kampfklassen
- Teilnahmeberechtigung
- Wiegetermine und Passkontrolle
- Zeitplan der Veranstaltung
- Startgebühren und Eintrittspreise für Zuschauer
- Meldeschluss und Meldestelle
- Gegebenenfalls Unterkunftsmöglichkeiten
- Haftung
- Information zur Meldung der Kampfrichter

### 3.2 Meisterschaften / Turniere

- Meisterschaften müssen jährlich auf allen Ebenen durchgeführt werden.
- Voraussetzung für die Teilnahme an Meisterschaften/Turnieren ist ein gültiger WAKO Sportpass, ausgestellt laut Richtlinie (Für Ausnahmen ist mit dem Präsidium der WAKO Deutschland Rücksprache zu halten)
- Bei Bundesturnieren können auch Ausländer und Staatenlose teilnehmen, wenn sie einem WAKO-Verband angeschlossen sind.
- An der deutschen Meisterschaft dürfen nur Kämpfer teilnehmen, die eine deutsche Staatsbürgerschaft besitzen, in Deutschland geboren wurden oder eine permanente Aufenthaltsgenehmigung für Deutschland vorweisen können.
- Die Teilnahmeberechtigung für Europa- und Weltmeisterschaften setzt die deutsche Staatsbürgerschaft voraus. Für Deutschland teilnehmen kann auch, wer bereits fünf und mehr Jahre in Deutschland lebt, einen stetigen Wohnsitz in Deutschland



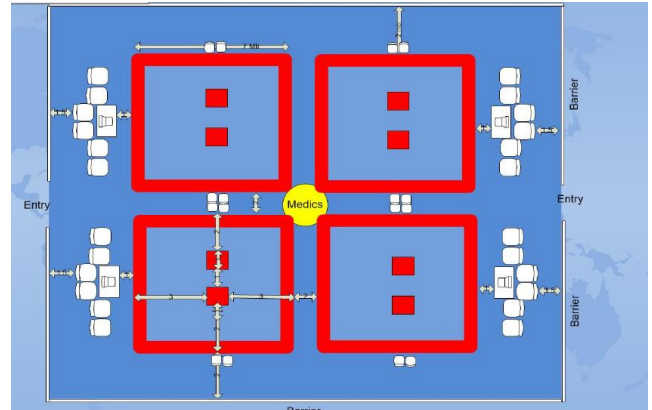
nachweisen kann und eine Freigabe durch den nationalen Verband hat, in dem er Staatsbürger ist.

- Bei allen Meisterschaftsveranstaltungen dürfen gleichzeitig am gleichen Ort und im Umkreis von 100 km (innerhalb eines Landesverbandes) keine weiteren Veranstaltungen stattfinden.
- Bei Austragung von Bundes- und/oder Landesmeisterschaften dürfen keine untergeordneten Wettbewerbe stattfinden. Zusatzhinweis für Serie A/B/C-Turniere siehe Richtlinie.
- Der Austragungsort für eine Meisterschaft:
  - muss genügend Platz für alle Kampfflächen, Kampffläche und Zwischenräume gewährleisten
  - muss eine Aufwärmzone für alle anwesenden Teilnehmer haben sowie Räumlichkeiten für Kampfrichter, Organisation und WAKO Offizielle aufweisen
  - muss Entspannungs- und Umkleieräume für die anwesenden Teilnehmer haben
  - sollte eine Zentrale, nach Möglichkeit Verwaltungsräume sowie einen Internetanschluss bieten
- Vor der Ausrichtung eines Bundesturniers ist ein Vertrag mit dem Bundesfachverband, der unter anderem die Zuschüsse für entstehende Kosten regelt, zu unterzeichnen.
- Landesverbänden ist es angeraten dies bei ihren Landesturnieren ebenfalls zu tun.
- Checklisten für Turniere gibt es beim Bundesverband und den Landesverbänden. Der Veranstalter kann diese anfordern.
- Der Veranstalter muss die Mattenkampfflächen und die Kampffläche besorgen und alles rechtzeitig zu Turnierbeginn aufgebaut haben.
- Sämtliche Veranstaltungen bedürfen der Anmeldung und Genehmigung der zuständigen Landesverbände oder des Bundesverbandes.



### 3.3 Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami

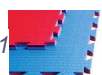
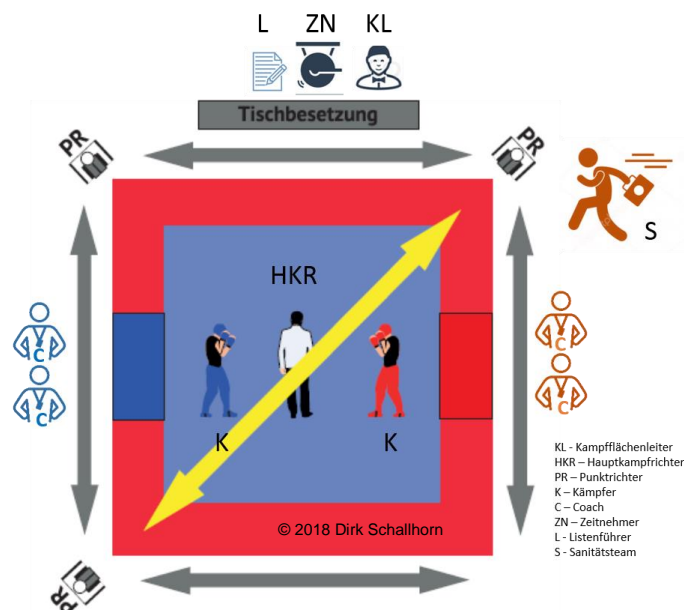
- Die Größe der vorgeschriebenen Wettkampffläche für alle Meisterschaftskämpfe im PF, LC und KL muss 7x7 Meter im Quadrat betragen.
- Im Kampffeld ist eine Markierung der Ausgangspositionen für die Kämpfer im Abstand von 2 Metern anzubringen.
- Auf allen Turnieren müssen Bodenmatten (Puzzlematten) verwendet werden.  
**Ausnahme:** Turniere auf regionaler Ebene



- Tisch und Stühle für die Offiziellen müssen sich an der Tatami befinden.
- Ab Serie C-Turniere/Landesmeisterschaften muss ein von der WAKO zugelassenes elektronisches Scoring-System eingesetzt werden – bei anderen Turnieren sind auch Stoppuhr, WAKO Punktzettel / Wertungsbögen und Klicker für Punktrichter möglich.
- Coaches/Betreuer in Sportkleidung haben jeweils ein Handtuch und ggf. einen Schwamm für Ihre Kämpfer dabei.
- Coaches müssen ihre Coach-Lizenz sichtbar tragen.

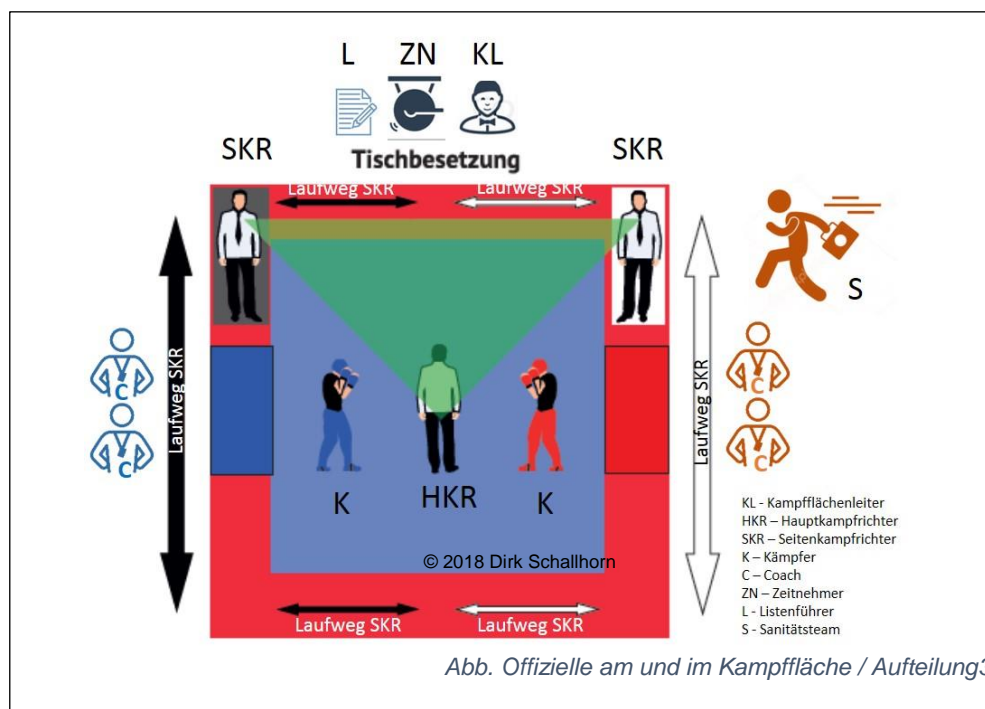
#### 3.3.1.1 Kämpffläche im Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL) und Aufteilung

Jeder Kampf wird von einem Hauptkampfrichter geleitet und von mindestens 3 Punktrichtern bewertet. Jeder der 3 Punktrichter sitzt an einem Seitenende der Kampffläche (siehe Schaubild).



### 3.3.1.2 Kampffläche im Point Fighting (PF) und Aufteilung

Jeder Kampf wird von mindestens 3 Kampfrichtern auf der Kampffläche bewertet. Der Hauptkampfrichter ist während des Kampfes zugleich Punktrichter. 2 Seitenkampfrichter auf der Kampffläche bzw. 4 Seitenkampfrichter sitzend an der Kampffläche (siehe Schaubild).

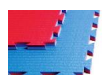


### 3.4 Runden, Rundenzeiten/Kampfzeiten

Amateurlämpfe haben grundsätzlich eine Länge von 3 x 2 Minuten mit einer Minute Pause. Das gilt für alle WAKO Turniere (Tatami-Newcomer und Master Class 2 x 2 Minuten).

Der Veranstalter kann die Rundenanzahl von 3 auf 2 Runden reduzieren bzw. bei organisatorischer Notwendigkeit die Rundenzeit auf 1,5 Minuten ändern.

- **Jugend B:** 2 x 1,5 Minuten – 30 sec Pause
- **Im PF:**
  - **Verlängerung:** wird bei Gleichstand nach einer Pause von 30 Sekunden 1 Minute weitergekämpft – sollte immer noch kein Sieger feststehen, wird sofort ohne Pause (**Sudden Death**) bis zur Entscheidung weitergekämpft (**Merke:** 2 Kampfrichter müssen den gleichen Treffer gesehen haben).



### 3.4.1 Kampfzeiten

Elite m/w	3x2	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Junioren	3x2	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Jugend A	2x2	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Jugend B	2x1,5	Minuten	(Pause: 30 Sekunden)
Master Class	2x2	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Newcomer	2x2	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)

### 3.5 Anti Doping Ordnung (ADO)

Alle Regelungen zum „Anti Doping“ siehe Richtlinie: Anti Doping Ordnung (ADO)

Link: <http://www.wako->

[deutschland.de/srfiles/9/17935/anti\\_doping\\_ordnung\\_wako\\_deutschland-170115.pdf](http://www.wako-deutschland.de/srfiles/9/17935/anti_doping_ordnung_wako_deutschland-170115.pdf)





## 4 Teilnahme an Wettkämpfen

Berechtigt zur Teilnahme an Wettkämpfen sind alle Sportler, die einen WAKO-Sportpass mit einer gültigen Jahressichtmarke und einem ärztlichen Attest vorweisen können.

Altersklassen und Disziplinen gem. aktuellem Regelwerk und/oder Ausschreibungen sind zu beachten.

### 4.1 Ärztliches Attest über den Nachweis zur sportlichen Tauglichkeit

- Die Sport- und Wettkampftauglichkeit ist jährlich durch den Sportarzt zu überprüfen und erneut zu bestätigen. Die Jahresuntersuchung muss zum Jahresbeginn erfolgen und im Sportpass eingetragen oder diesem beigelegt sein. Sie gilt nur für das aktuelle Jahr, in dem sie ausgestellt wurde.
- Die ärztliche Untersuchung sollte nach der Vorlage „Richtlinie: Ärztliche Untersuchung der WAKO Deutschland“, die im Anhang beigelegt ist, durchgeführt werden. Dieser Leitfaden ist dem untersuchenden Arzt auf dessen Wunsch vorzulegen.

#### 4.1.1 Zusätzliche Regelung für muslimische Kämpferinnen

- Zusätzlich zu den Regelungen zur Teilnahme an Wettkämpfen, müssen muslimische Kämpferinnen ein schriftliches Einverständnis zur medizinischen Behandlung vorlegen. (siehe Richtlinie: „Einverständniserklärung zur med. Behandlung bei muslimischen Kämpferinnen“ im Anhang).

### 4.2 Kämpfer auf Tatami-Turnieren der WAKO Deutschland e.V. dürfen laut Regelwerk nicht kämpfen/ können ausgeschlossen werden,

- wenn der Kämpfer keinen gültigen WAKO Sportpass mit sportärztlichen Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt.
- Wenn bei muslimische Kämpferinnen kein Einverständnis zur medizinischen Behandlung vorliegt.
- Wenn bei minderjährigen Wettkampfteilnehmern keine gültige Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegt.
- Wenn an Kopf, Nase und/oder Ohren des Kämpfers Wundbandagen, Platzwunden Verletzungen, Geschwüre, Risse oder fließendes Blut sichtbar sind.
  - Wenn der Kämpfer jedwede Form von Tapes auf unbedeckten Körperteilen trägt (z.B. bei auf den Armen – KL auf Ober- / Unterschenkel und Knie).
  - Wenn der Kämpfer zuvor mit einem Startverbot/Schutzsperre belegt wurden. Kämpfer bleiben von der Teilnahme an allen Wettkämpfen so lange ausgeschlossen, bis die



Sperre abgelaufen oder aufgehoben ist. Schutzsperrungen für Kopf-K.O.'s können nicht vorzeitig aufgehoben werden. Die von einem Bundes-/Landesverband verhängte Startsperrung ist für den gesamten Wettkampfbereich der WAKO Deutschland e.V. verbindlich.

- Wenn ein Kämpfer offensichtlich das Regelwerk für Tatami-Disziplinen der WAKO Deutschland e.V. nicht kennt oder aufgrund von Sprachbarrieren die Kommandos der Offiziellen nicht versteht.
- Wenn der Kämpfer ein besonderes Maß einer Gefährdung der eigenen Sicherheit durch gesundheitliche Beeinträchtigung aufweist das gilt auch für
  - Epileptiker
  - Menschen mit nur einem Auge
    - Barträger mit einer Länge von mehr als 2 cm
    - Brillenträger
    - Taubstumme
    - ein Kämpfer harte Kontaktlinsen trägt - das tragen weicher Haftscheiben ist erlaubt.



## 5 WAKO Offizielle an der Kampffläche - Funktion, Aufgaben und Verantwortlichkeiten

### 5.1 Turnierleitung

- Ist verantwortlich für den Ablauf des Turniers.
- Kann die Ansagen der Kämpfe durchführen / i.d.R. durch die Kampfflächenleiter.
- Überprüft zusammen mit dem Kampfflächenleiter die ordnungsgemäße Aufstellung und Vollständigkeit der Tatami oder der Kampfflächenleiter tut dies selbstständig.
- Ist verantwortlich für die Durchführung und Kontrolle des Wiegens (Waage), Aufstellung der Kampfpaarungen und die Aufteilung der Kämpfe auf der Tatami.
- Die Kampfpaarungen eines Turniers werden durch Auslosung festgelegt und müssen von der Turnierleitung eingehalten werden. Vor der Auslosung können Favoriten vom Bundestrainer/Delegierten gesetzt werden. Die Reihenfolge der Kriterien:
  - Wettkämpfer desselben Vereins oder Landesverbandes müssen, soweit dies möglich ist, getrennt werden. Die Ranglistenersten müssen getrennt werden (einer im oberen, einer im unteren Pool der Setzliste, so dass die Wettkämpfer erst im Finale aufeinandertreffen können.)
  - Ist in einer Gewichtsklasse eine ungerade Anzahl Kämpfer vorhanden, bekommt der Titelhalter (oder Favorit) ein Freilos für den ersten Kampf.

### 5.2 (Bundes-/Landes-) Kampfrichterreferent

- Bei Landes und Bundeturnieren ist der, für das Land/Bund zuständige Kampfrichterreferent für die Kampfrichter verantwortlich. Der Kampfrichterreferent ernennt bei Landesmeisterschaften oder Cups Kampfflächenleiter aus den Reihen der erfahrenen Kampfrichter, die mit ihren Nationalteams / Vereinen angereist sind.
- Bei Bundeturnieren werden die Kampfrichter für
  - Ringsport-Disziplinen vom Bundeskampfrichterreferent „Ringsport“
  - Tatami-Disziplinen vom Bundeskampfrichterreferent „Tatami“eingeladen.
- Der Kampfrichterreferent führt die Aufsicht an allen Wettkampfflächen und/oder am Kampffläche. Er teilt den Kampfflächenleiter und die Kampf- und Punktrichter ein, überwacht soweit möglich das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen.
- Er überprüft mit dem Ausrichter die Tatami, die Tischausrüstung, die Bekleidung der Kampf-/ Punktrichter und gibt die Erlaubnis zum Beginn der Wettkämpfe.



- Er verteilt die Poollisten und sorgt dafür, dass diese der Turnierleitung nach Ende der Kämpfe zurückgegeben werden. Er ist für die Poollisten zusammen mit der Turnierleitung verantwortlich. Er ist der oberste Kampfrichter bei Protesten. Seine Entscheidungen sind bindend.
- Er gibt notfalls Entscheidungshilfe. Ihm unterstehen ebenfalls Zeitnehmer und Listenführer. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten, auch von Seiten der Kampfrichter, Kämpfer und deren Betreuer.
- Der Kampfrichterreferent hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten und kann Kampfrichter, die den Anforderungen nicht entsprechen, vom Turnier ausschließen.
- Der Kampfrichterreferent hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf ausschließen, d.h. der Kämpfer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.
- Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf in Bezug auf die Kampfrichter.
- Sollte der Kampfrichterreferent nicht anwesend sein, muss er rechtzeitig einen Stellvertreter benennen.



## 5.3 Kampfrichter

### 5.3.1 Selbstverständnis der Kampfrichter – der Ethik Code

Wer auf Turnieren der WAKO Deutschland e.V. oder bei internationalen WAKO Turnieren als Kampfrichter (egal in welche Funktion) eingesetzt werden will, muss kompromisslos die Regeln des Ethik Codes befolgen.

- Wir Kampfrichter sorgen für ein maximales Maß an Objektivität bei unseren Entscheidungen.
- Wir sind maximal unparteiisch.
- Wir sorgen für Sicherheit für die Kämpfer im Rahmen des Regelwerkes.
- Wir wenden das Regelwerk mit Augenmaß und der Situation angemessen an.
- Wir verhalten uns respektvoll gegenüber Aktiven, Betreuern und Offiziellen.
- Wir werten, was wir sehen.
- Wir sind selbstkritisch und nehmen Feedback als Hilfe an.
- Wir lernen permanent, um uns zu verbessern.
- Die Kampffläche ist keine Bühne für Kampfrichter.

Ein Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Seitenkampf- oder Punktrichter, der nachweislich wegen Parteilichkeit überführt wird, wird auf Beschluss des Präsidiums der WAKO Deutschland e.V., in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten für Tatami der WAKO Deutschland e.V., dauerhaft von nationalen und internationalen WAKO Turnieren ausgeschlossen und verliert dauerhaft alle erworbenen Kampfrichterlizenzen (national und international). Nur so stellen wir faire und regelkonforme Kämpfe sicher und schützen damit Kämpfer und das Ansehen der WAKO in Deutschland und der Welt.



### 5.3.2 Allgemeine Anforderungen an Kampfrichter

- Als WAKO Hauptkampfrichter / Seitenkampf-/Punktrichter kann nur eingesetzt werden,
  - wer die WAKO Kampfrichterprüfung erfolgreich bestanden hat
  - und die für das Turnier notwendige, aktuelle Kampfrichterlizenz vorweisen kann.
- Um ein Höchstmaß an Neutralität in einem Kampf sicher zu stellen, ist darauf zu achten, dass (möglichst)
  - a. nicht die Mehrheit der Punktrichter aus dem Verein/Bundesland eines Kämpfers kommt
  - b. der Hauptkampfrichter nicht aus dem Verein/Bundesland von einem der beiden Kämpfer kommt
- Ist **a. oder b.** aufgrund der zur Verfügung stehenden Hauptkampfrichter und Kampfrichter nicht möglich, ist es die Verantwortung des Kampfflächenleiters (Kampfflächenleiter), Hauptkampfrichter/Punktrichter so einzuteilen, dass maximale Unparteilichkeit und Neutralität gegenüber den Kämpfern sichergestellt wird.
- Hauptkampfrichter / Punktrichter, die für einen Kampf oder eine Serie von Kämpfen eingeteilt sind, dürfen als Coaches/Trainer nur dann aktiv sein, wenn eine rechtzeitige Abmeldung beim Kampfflächenleiter erfolgt ist.
- Hauptkampfrichter/Punktrichter dürfen in Ihrer Kampfrichteruniform während eines Turniers nicht als Coach oder Betreuer agieren. In diesem Fall ist eine Trainingsjacke zu tragen.
- Sollte ein Hauptkampfrichter während eines Kampfes nicht die geforderte Qualifikation zeigen, so kann der Kampfflächenleiter den Kampf stoppen und einen Ersatz Hauptkampfrichter benennen, der den Kampf weiterführt.
- Das Rechtsausschuss / Präsidium der WAKO Deutschland e.V. kann auf Antrag und in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten Tatami, einen Hauptkampfrichter/Punktrichter von Turnieren oder in besonders schwerwiegenden Fällen, die WAKO Kampfrichterlizenz entziehen. Gründe können sein (nur eine beispielhafte Nennung):
  - Parteilichkeit
  - Bestechlichkeit
  - Bewusste Fehlentscheidungen zu Gunsten eines Kämpfers
  - Respektloses Verhalten gegenüber Kämpfern, Coaches, Trainern oder Offiziellen der WAKO Deutschland e.V. u.a.



### 5.3.3 Bekleidung (Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Punkt-/Seitenkampfrichter)

Eine einheitliche Bekleidung von Hauptkampfrichter, Punkt- und Seitenkampfrichtern unterstreicht und dokumentiert die Qualität und Professionalität der WAKO.

Die Bekleidung eines Hauptkampfrichters / Seitenkampfrichters bei PF auf der Kampffläche / Kampfflächenleiters, Punktrichters an der Kampffläche besteht aus:

- offizielles WAKO Deutschland Kurzarmhemd (WAKO Logo des Landesverbandes oder WAKO International Logo)
- schwarze Hose ohne Aufschlag/Umschlag (keine Blue Jeans etc.)
- schwarze, sportive Schuhe ohne Absätze, möglichst ohne Schnürsenkel
- WAKO Fliege oder ähnlich (Farbe: dunkelblau oder schwarz) – auf Landesturnieren kann bei Punktrichtern darauf verzichtet werden
- dunkle Socken (dunkelblau oder schwarz)
- Besonderheiten Hauptkampfrichter auf der Kampffläche und während des Kampfes:
  - Das Tragen von Schmuck, Uhren ist untersagt.
  - Das Tragen einer Brille ist nur im PF erlaubt, bei LC und KL ist es untersagt – weiche Kontaktlinsen sind erlaubt.



#### 5.3.4 Kampfflächenleiter

- Der Kampfflächenleiter wird für jede Kampffläche eines Turniers bei
  - Bundeturnieren (Deutsche Meisterschaft, Internationale Deutsche Meisterschaft etc.)  
- vom Bundeskampfrichterreferent Tatami WAKO Deutschland e.V.
  - Landesmeisterschaften, Landesturniere in Verantwortung des Landesverbandes – in Abstimmung mit dem Landeskampfrichterreferenten
  - Turniere der Klasse A, B, C – in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten Tatamiarten WAKO Deutschland e.V.

ernannt.

- Er teilt die Haupt-/Seitenkampf- und Punktrichter in Abhängigkeit von Vereins-, Bundesland-, Länderherkunft der Kämpfer ein.
- Er beobachtet jeden Kampf um (wenn nötig),
  - Hauptkampfrichter/Seitenkampf-/Punktrichter auf Fehler hinzuweisen oder Fragen zu beantworten
  - Proteste zu behandeln
  - den Kampf zu unterbrechen
    - um auf Proteste zu reagieren
    - wenn die Regeln nicht regelkonform angewendet werden
  - bei Unstimmigkeiten zu schlichten / zu vermitteln
  - kann Hauptkampfrichter / Seitenkampf-/Punktrichter austauschen, wenn ihre Qualität nicht den geforderten Standards entspricht
  - darf einen Assistenten benennen, der wenn nötig einen Kampf- oder Punktrichter ersetzt

**Merke:** Nur der Kampfflächenleiter und/oder der für das Turnier verantwortliche Kampfrichterreferent kann im Falle eines schweren Fehlers eine Kampfrichterentscheidung ändern. Offizielle Proteste werden im Kampfrichterausschuß behandelt und entschieden.





### 5.3.5 Hauptkampfrichter

Aufgaben des Hauptkampfrichters sind:

- Leitet den Kampf auf der Kampffläche.
- Überprüft (im PF durch den Seitenkampfrichter)
  - die Schutzausrüstung und Kleidung der Kämpfer auf
    - regelkonforme Vollständigkeit.
    - Funktionsfähigkeit (z.B. keine durchgeschlagenen Handschuhe, keine Tapes, Sicherheit etc.).
    - Sauberkeit (kein Blut auf Ausrüstung oder Kleidung etc.).
  - den Kämpfer, ob
    - im sichtbaren Bereich keinen Schmuck, Piercings etc. trägt – das gilt auch für Schmuck/Piercings unter dem Kopfschutz, sofern diese für den Kampfrichter erkennbar sind, müssen diese vom Kämpfer abgenommen werden.
    - die Fußnägel kurz geschnitten sind.
    - Das Gesicht/ der Körper nicht eingölt/eingefettet ist (Vaseline für das Gesicht ist in geringen Mengen erlaubt).
    - Bei Bartträgern der Bart nicht länger als 2 cm ist.
- Stellt sicher, dass
  - kein Kämpfer unnötigen Gefahren und Treffern ausgesetzt ist (z.B. durch Beobachtung der Kämpfer, Anzählen, Kampf abbrechen u.a.)
  - der Kampf darf nur weitergeführt werden, wenn die Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim ersten Anzeichen verminderter Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung, muss gestoppt bzw. angezählt werden (gilt auch bei Konditionsschwäche, Wehrlosigkeit, Kampfunwilligkeit).
- Achtet strikt darauf, dass die Regeln für sportliches Fairplay eingehalten (dazu zählen u.a. sportliches und faires Verhalten von Sportlern, Betreuern, Coaches und Offiziellen untereinander und gegenüber Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Punktrichter, Zeitnehmer (TIMEKEEPER) und WAKO Offiziellen).
- Nur bei Kämpfen im LC/KL: sofern kein elektronisches Punktesystem (Electronic Scoring System) eingesetzt ist, sammelt er am Ende des Kampfes die Punkt- und Wertungszettel aller 3. Punktrichter ein, überprüft diese auf Vollständigkeit und ggf. auf Rechen-/Wertungs- oder Eintragungsfehler. Nach der Überprüfung übergibt er die Punkt-/Wertungszettel dem Kampfflächenleiter, der den Sieger des Kampfes ermittelt.

**Merke:** erst wenn der Kampfflächenleiter den Sieger gegenüber dem Hauptkampfrichter offiziell bekannt gibt, hebt der Hauptkampfrichter den Arm des Siegers. Nur so kann



sichergestellt werden, dass etwaige Fehler, Systemausfälle (z.B. Punktzähler in der letzten Runde ausgefallen etc.) noch korrigiert werden können.

### 5.3.5.1 Verhalten bei muslimischen Kämpferinnen

Ist eine Kämpferin als Muslima erkennbar (siehe Bekleidungs Vorschriften für islamische Kämpferinnen), hat der Hauptkampfrichter folgende Verhaltensregeln zwingend zu befolgen:

#### 5.3.5.1.1 Kontrolle der Schutzausrüstung (im Point Fighting durch den Seitenkampfrichter):

- **Merke, es gilt:** „NO TOUCHING“, also keine Berührung während der Überprüfung der Schutzausrüstung (für Brust- und Tiefschutz gilt diese Regel grundsätzlich bei allen Kämpfern). Handschuhe, Bandagen etc. werden von der Kämpferin selbst oder dem Coach/Betreuer gezeigt.

#### 5.3.5.1.2 Während des Kampfes:

- Trennen der Kämpferinnen: durch Kommando, falls dieses nicht möglich, dann mit leichtem Berühren der Schultern (z.B. bei Kommando „BREAK“ im LC/KL)
- K.O. oder einer Verletzung: der Hauptkampfrichter darf die notwendigen Maßnahmen einleiten und durchführen – eine Berührung ist dabei eingeschlossen. Die Gesundheit der Kämpferinnen hat erste Priorität.

### 5.3.5.2 Kommandos

Die Wettkampfsprache ist grundsätzlich deutsch - bei internationalen Turnieren die englische Sprache.

Folgende Kommandos sind im Kampf grundsätzlich möglich:

- **„SHAKE-HANDS“** - zu Beginn eines Kampfes fordert der Hauptkampfrichter die Kämpfer zum „Shake-Hands“ auf. Es ist nur vor dem Kampf zu Beginn der 1. Runde bei Aufforderung durch den Hauptkampfrichter und nach Ende des Kampfes erlaubt – wiederholtes „shake-hands“ nach dem Kommando „KÄMPFT“ führen zu einer verbalen Verwarnung und können ggf. durch eine offizielle Verwarnung bestraft werden, um die Sicherheit der Kämpfer zu gewährleisten.
- **„KÄMPFT“** - gibt den Kampf frei.
- **„STOP“** - beide Kämpfer stoppen sofort jegliche Kampfhandlung und Aktion.
- **„ZEIT STOP“** – nur durch dieses Kommando wird die Zeit durch den Zeitnehmer angehalten.
- **„BREAK“** – dient der Auflösung einer Umklammerungssituation. Mit dem Kommando „BREAK“ treten beide Kämpfer einen Schritt zurück ohne dabei zu schlagen oder zu



treten und kämpfen ohne weitere Kommandos des Hauptkampfrichters weiter.

Merke: Halten gilt nicht als Umklammerung.

### **5.3.5.2.1 Anzählen (nur LC / KL)**

Das Anzählen im LC/KL stellt eine Besonderheit im Regelwerk der WAKO Deutschland e.V. dar, um die Gesundheit der Kämpfer in besonderem Maße zu schützen. Bei internationalen WAKO Turnieren ist das Anzählen bei den Tatami Disziplinen nicht erlaubt.

Das Anzählen („COUNTING“) gehört bei den Tatami-Disziplinen LC/KL zu den wichtigsten Aufgaben des Hauptkampfrichters. Kämpfer können bei Amateurwettkämpfen der WAKO stehend und „auf dem Boden liegend“ (engl. „on the floor“) angezählt werden. Das Anzählen bei einem Kämpfer, der durch einen deutlichen Wirkungstreffer angeschlagen ist, hat die Funktion:

- 8 Sekunden Erholungspause zu gewähren (deshalb muss die Zeit weiterlaufen).
- Dem Hauptkampfrichter während dieser Zeitspanne die Möglichkeit zum Einschätzen der Kampffähigkeit zu ermöglichen (ggf. ist auch ein Abbruch vorher möglich, z.B. bei schwerem K.O. – Verhalten siehe Abschnitt „Vorgehen/Verhalten beim Anzählen“/„1-AUS“).

#### **5.3.5.2.1.1 Wie oft kann in einem Amateurkampf angezählt werden?**

##### **5.3.5.2.1.2 “3 x Anzählen –Regel“**

In den Eliteklassen m/w, Master Class und Juniorenklassen m/w gilt die „3 x Anzählen“ Regel (engl. „three knock-down rule“ oder auch „three count rule“), das bedeutet:

- innerhalb eines Kampfes wird max. 3-mal angezählt, wobei beim dritten Mal bis 10 ausgezählt wird und der Kampf durch RSC beendet wird. Es ist dabei völlig egal, ob der Kämpfer bei 8 Kampfbereitschaft zeigt.

##### **5.3.5.2.1.3 “2 x Anzählen –Regel“**

In den Jugend A und B Klassen gilt die „2 x Anzählen“ Regel (engl. „two knock-down rule“ oder auch „two count rule“) für den besonderen Schutz der Gesundheit von jugendlichen Kämpfern, das bedeutet:

- innerhalb eines Kampfes wird max. 2-mal angezählt, wobei beim zweiten Mal bis 10 ausgezählt wird und der Kampf durch RSC beendet wird. Es ist dabei völlig egal, ob der Kämpfer bei 8 Kampfbereitschaft zeigt.



#### 5.3.5.2.1.4 Wann muss angezählt werden?

- Wenn nach einem Wirkungstreffer (Schlag/Kick) ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.
- Wenn ein Kämpfer nach einem schweren Treffer (Schlag oder Kick) nicht zu Boden geht, sondern in teilweiser Bewusstlosigkeit (z.B. bei „stehendem K.O.“) aus Sicht des Hauptkampfrichters nicht mehr kampf- und verteidigungsfähig ist.
- Ein Kämpfer nicht mehr verteidigungsfähig ist oder keine Kampfbereitschaft zeigt (hier gilt auch deutlich erkennbare Konditionsschwäche).
- Bei einem schweren Niederschlag.

**Merke:** zu frühes oder unangemessenes Anzählen kann einen Kampf zu Ungunsten eines Kämpfers entscheiden – zu spätes Anzählen kann die Gesundheit des Kämpfers gefährden.

#### 5.3.5.2.1.5 Ausspucken des Mundschutzes

Spuckt ein Kämpfer absichtlich und ohne Trefferwirkung seinen Mundschutz aus, dann:

##### 5.3.5.2.1.5.1 Leichtkontakt / Kick Light

- Beim 1. Mal angezählt.
- Beim 2. Mal eine „offizielle Verwarnung“ erteilt (Mehrheitsentscheid der beteiligten Kampfrichter).

**Merke:** Da hier keine Trefferwirkung vorliegt, kann der Hauptkampfrichter bei Kampfbereitschaft des Kämpfers bei 8 den Kampf direkt wieder freigeben – kein Mehrheitsentscheid der Kampfrichter notwendig.

##### 5.3.5.2.1.5.2 Point Fighting

- Beim 1. Mal eine „offizielle Verwarnung“ erteilt (Mehrheitsentscheid der beteiligten Kampfrichter).
- Beim 2. Mal ein „Minuspunkt“ erteilt (Mehrheitsentscheid der beteiligten Kampfrichter)



### 5.3.5.2.1.6 Vorgehen/Verhalten beim Anzählen

Das Vorgehen und die Reihenfolge beim Anzählen sind vom Hauptkampfrichter zu befolgen:

- Mit dem Kommando „STOP“ den Kampf unterbrechen und sofort laut mit dem Zählen beginnen (die Zeit wird nicht gestoppt).
- Die EINS mit dem Daumen der linken oder rechten Hand zeitgleich anzeigen.
- Den anderen Kämpfer sofort in die neutrale Ecke schicken.
- Erst wenn sich der Kämpfer in der neutralen Ecke befindet, wird im Sekundentakt von 2 bis 10 weitergezählt und dabei mit eindeutiger Handbewegung das Zählen unterstützt. Die Zahl 10 bedeutet das Aus des Kampfes (K.O.).
- Bei 8 muss der Kämpfer mit erhobenen Händen und lockeren Bewegungen seine Kampfbereitschaft anzeigen. Steht der Kämpfer spätestens bei 8 nicht mit erhobenen Händen, aufrecht vor dem Hauptkampfrichter und zeigt deutlich seine Kampfbereitschaft, wird weiter bis 10 ausgezählt (Entscheidung: K.O.).
- Es muss immer bis 8 angezählt werden, auch wenn der Kämpfer bereits vorher seine Kampfbereitschaft anzeigt und weiterkämpfen will.
- **(A)** Zeigt der Kämpfer bei 8 seine Kampfbereitschaft und ist nach Einschätzung des Hauptkampfrichters kampffähig oder der Kämpfer wurde zum 3. Mal (2. Mal bei Jugend A) an- und damit ausgezählt, dann:
  - Stoppt der Hauptkampfrichter mit dem Kommando „ZEIT STOPP“ die Zeit (Ausnahme: Kämpfer wurde ausgezählt)
  - Holt den Kämpfer aus der neutralen Ecke in die Mitte der Kampffläche und schickt den „angezählten Kämpfer“ in die neutrale Ecke.
  - Befragt alle 3 Punktrichter, ob es sich bei dem Schlag/Tritt nach deren Einschätzung um einen „zu harten Kontakt“ und damit um einen Regelverstoß gehandelt hat.
    - Bei Mehrheitsentscheidung der Punktrichter inkl. Votum des Hauptkampfrichters für einen Regelverstoß (z.B. zu „harter Kontakt“), dann erhält betroffene Kämpfer direkt einen Minuspunkt.
    - Gibt es keine Mehrheitsentscheidung der Punktrichter für einen Regelverstoß (z.B. zu „harter Kontakt“), kann
      - der Kampf fortgesetzt werden oder



- der Kampf wurde bereits abgebrochen, dann wird der Gegner des ausgezählten Kämpfers zum Sieger erklärt.
- (B) Der Kampf wird abgebrochen, weil
  - der Kämpfer bei 8 keine Kampfbereitschaft zeigt und/oder
  - der Kämpfer nach Einschätzung des Hauptkampfrichters nicht mehr kampffähig ist und/oder
  - der Kämpfer bis 10 ausgezählt (K.O.) und/oder
  - bei einem schweren Niederschlag durch den Hauptkampfrichter abgebrochen wird.
- Zum Schutz der Gesundheit des Kämpfers muss sofort der Sanitätsdienst gerufen werden.
- Der Hauptkampfrichter holt den verursachenden Kämpfer aus der neutralen Ecke in die Mitte der Kampffläche.
- Befragt alle 3 Punktrichter, ob es sich bei dem Schlag/Tritt nach deren Einschätzung um einen „zu harten Kontakt“ und damit um einen Regelverstoß gehandelt hat.
  - Bei Mehrheitsentscheidung der Punktrichter inkl. Votum des Hauptkampfrichters für einen Regelverstoß (z.B. zu „harter Kontakt“) muss der verursachende Kämpfer disqualifiziert werden, da der ausgezählte Kämpfer durch diese Regelwidrigkeit nicht mehr weiterkämpfen kann.
  - Gibt es keine Mehrheitsentscheidung der Punktrichter für einen Regelverstoß (z.B. zu „harter Kontakt“), wird der verursachende Kämpfer zum Sieger erklärt.
- Wird während des Anzählens von den Betreuern des angezählten Kämpfers ein Handtuch zum Zeichen der Aufgabe geworfen, muss weiter gezählt werden und wird erst berücksichtigt, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf wieder freigibt
- Kommt es während des Anzählens zum Schluss Gong wird weitergezählt. Dann ist bei 10 der Kämpfer KO oder bei Kampffreigabe zählt die Punktwertung („Schluss Gong rettet nicht vor K.O.“)



- Scheint ein Kämpfer bei 8 kampffähig und er fällt nach dem Kommando „KÄMPFT“ ohne Einwirkung eines Schlages/Trittes/Fussfeger durch seinen Gegner zu Boden, beginnt der Hauptkampfrichter sofort wieder mit dem Anzählen bei 8 und zählt bis 10 aus (Entscheidung: K.O.).

#### 5.3.5.2.1.7 Beidseitiges K.O.

- Wenn beide Kämpfer gleichzeitig durch gegenseitige Schläge / Tritte zu Boden gehen, zählt der Hauptkampfrichter beide gleichzeitig an.
- Es wird solange weitergezählt, solange mindestens einer von Beiden auf dem Boden liegt. Bleiben beide bei 10 auf dem Boden, wird der Kampf gestoppt.
- Gewinner ist derjenige Kämpfer, der vor dem K.O. die meisten Punkte erzielt hat (Begründung: kein Kampf ohne Sieger).

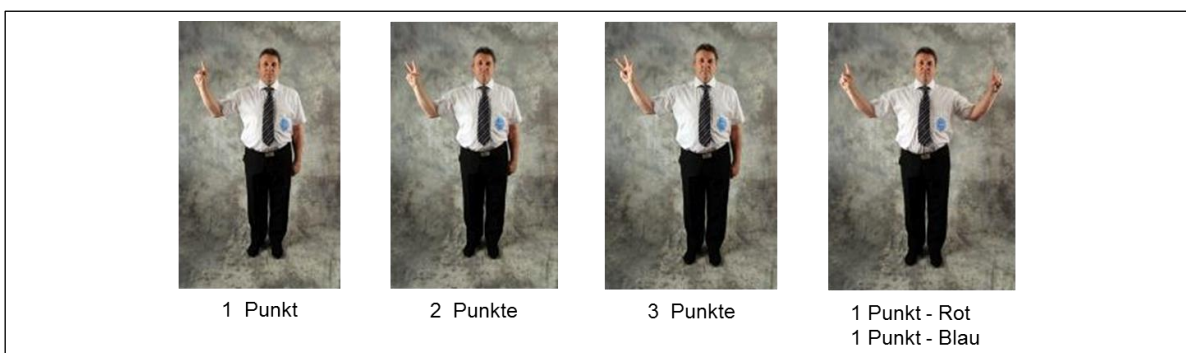
**Aber:** der Gewinner ist nach dem WAKO-Regelwerk aufgrund des K.O. von weiteren Kämpfen auf diesem Turnier ausgeschlossen.

#### 5.3.5.3 Offizielle Gesten während des Kampfes.

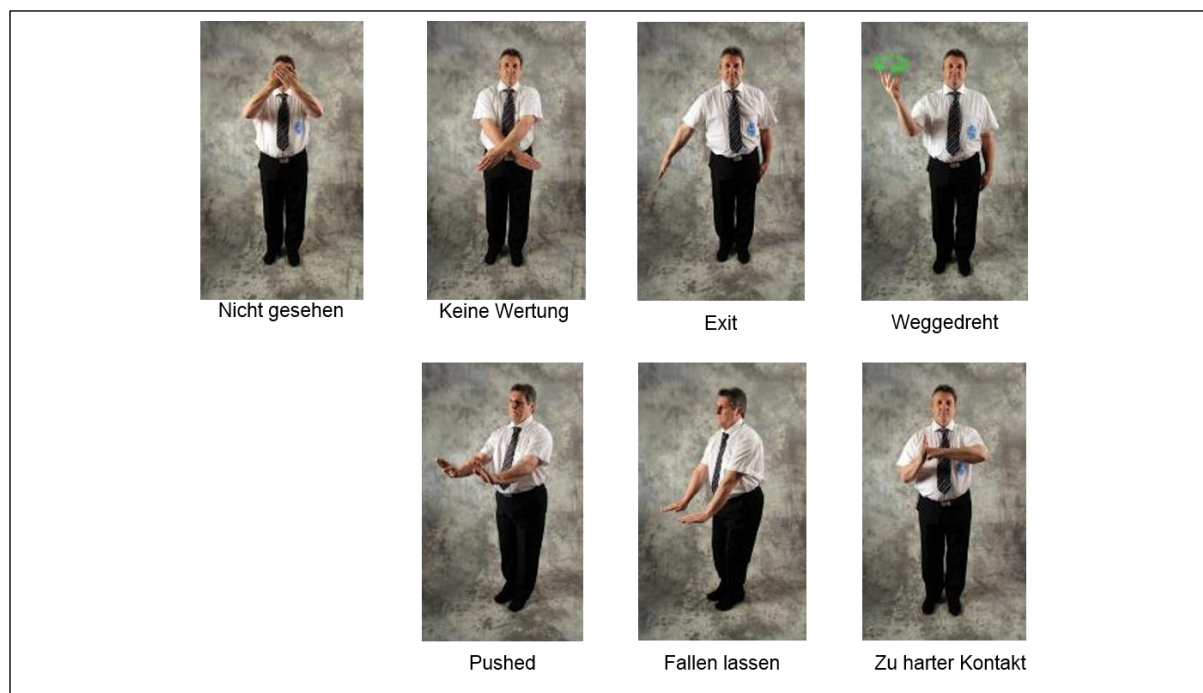
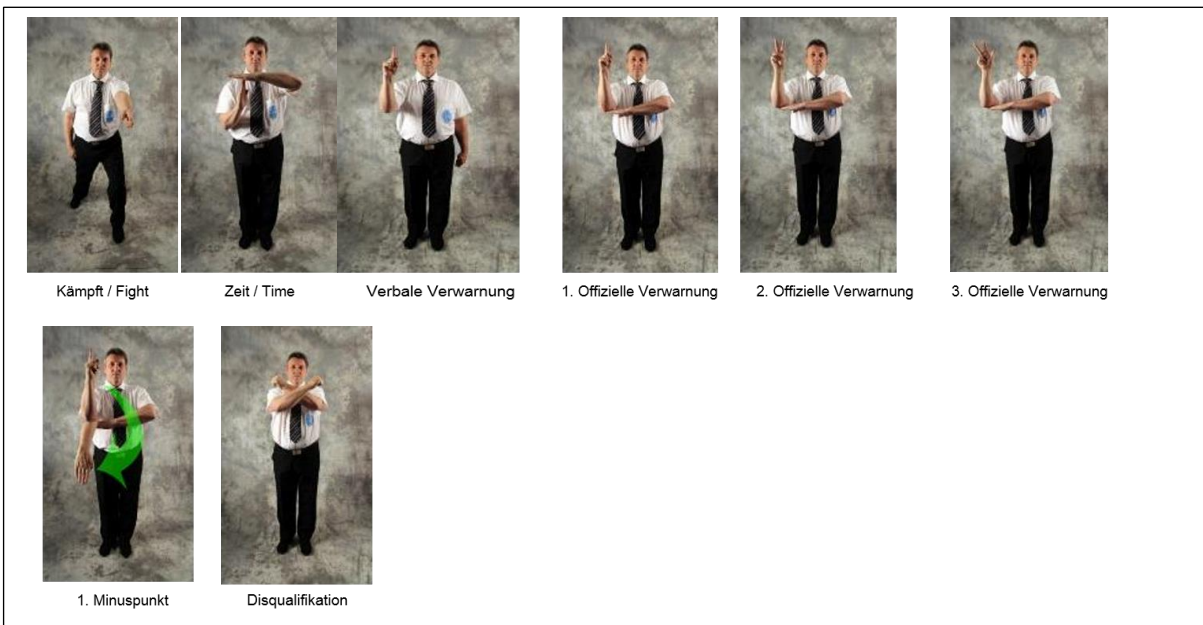
Klare und eindeutige Gesten zum Anzeigen von Regelverstößen sind notwendig, um dem entsprechenden Kämpfer klar, verständlich und eindeutig Regelverstoß und Konsequenz klar zu kommunizieren. Lange, verbale Erklärungen im Kampffläche sind zu vermeiden.

Hier eine Auswahl der wichtigsten Gesten für Regelverstöße und Konsequenzen.

#### 5.3.5.3.1 Nur Point Fighting (PF):



### 5.3.5.3.2 Alle Tatami Disziplinen





### 5.3.5.4 Kompetenzen / Befugnisse

#### Der Hauptkampfrichter

- interpretiert die Anwendung der Regeln und des Regelwerkes dem Kampf angemessen.
- Er kann zum Schutz der Gesundheit eines Kämpfers zu jeder Zeit den Kampf stoppen, wenn nach seiner Einschätzung der Kampf einseitig geführt wird z.B.
  - durch deutliche Überlegenheit des Gegners oder weil ein Kämpfer
    - nicht mehr kampfwillig ist
    - sich nicht mehr verteidigen kann
  - wenn ein Kämpfer durch einen regelwidrigen Treffer verletzt wird und nach Einschätzung des Hauptkampfrichters nicht mehr kampffähig ist
  - wenn sich ein Kämpfer unsportlich verhält. In diesem Fall kann er einen oder sogar beide Kämpfer disqualifizieren (Achtung: Disqualifikationsregel beachten).
- Er kann einen Kämpfer bei leichten Regelverstößen während des Kampfes „verbal (mündlich) verwarnen, dazu muss der Kampf nicht gestoppt werden (z.B. Hinweis „höher kicken“ u.a.).
- Er kann während des Kampfes für Regelverstöße zu jeder Zeit
  - „verbale (mündliche) Verwarnungen“ erteilen, dazu muss der Kampf nicht gestoppt werden (z.B. Hinweis „höher kicken“ u.a.).
  - „offizielle Verwarnungen“ und Minuspunkte für Regelverstöße erteilen (der Kampf muss unterbrochen werden).

Auch hier sind das Einschätzungsvermögen und ein Gefühl für die Situation vom Hauptkampfrichter gefragt.

- Er kann einen Kämpfer in schwerwiegenden Fällen (z.B. grobe Unsportlichkeit, absichtliche Aktionen nach „STOP“ u.a.) auch ohne vorherige „verbale Verwarnung“, „offizielle Verwarnung“ oder Minuspunkt disqualifizieren (siehe Disqualifikationsregel).
- Er muss das Anzählen stoppen, wenn sich ein Kämpfer weigert, in die neutrale Ecke zu gehen.

#### 5.3.5.4.1 Nichtbeachtung von Anweisungen von Coach/Betreuer

- Der Hauptkampfrichter kann einen Coach / Betreuer bei Regelverstößen „verbal verwarnen“ und im Wiederholungsfall den Kämpfer mit einer „offizielle Verwarnung“ / Minuspunkt oder sogar Disqualifikation bestrafen (siehe Disqualifikationsregel).
  - Nach zwei verbalen Verwarnungen besteht das Recht, den Kämpfer zu bestrafen, wenn der Betreuer nicht den Anweisungen des Hauptkampfrichters Folge leistet.



- Eine dritte verbale Verwarnung für dasselbe Foul führt zu einer offiziellen Verwarnung des Kämpfers (Eine „offizielle Verwarnung“ für einen Betreuer ist immer auch eine „offizielle Verwarnung“ für den Kämpfer).
- Bei Nichtbeachtung der Anweisungen des Hauptkampfrichters durch Coach/Betreuer, kann ein Coach/Betreuer disqualifiziert werden und damit vom Kampffläche verwiesen werden. Eine Disqualifikation eines Coaches/Betreuers führt automatisch zum Ausschluss vom Turnier.

#### **5.3.5.4.2 Unvollständige Schutzausrüstung / zu spätes Erscheinen am Kampffläche**

- Der Hauptkampfrichter hat das Recht, eine „offizielle Verwarnung“ auszusprechen, wenn ein Kämpfer nicht kampfbereit oder verspätet am Kampffläche antritt.
- Wenn ein Kämpfer bei Antritt am Kampffläche regelwidrig gekleidet ist (nicht-WAKO-zugelassene Schutzausrüstung, Shorts mit Muay-Thai-Symbolen bei LK/K1, fehlende Bandagen oder Mundschutz etc.), wird er nicht sofort disqualifiziert; es wird ihm 1 Minuten Zeit gewährt, um die Ausrüstung regelkonform zu ersetzen bzw. komplettieren - bleibt die Ausrüstung nach Ablauf der gewährten Zeit regelwidrig bzw. unvollständig, ist der Kämpfer zu disqualifizieren (beachte Disqualifikationsregel).

#### **5.3.5.4.3 Kampfunterbrechung und Weiterführung**

- Wo auch grundsätzlich der Kampf unterbrochen wird, muss er an der gleichen/ähnlichen Stelle wiederaufgenommen werden.
- Der Kampf muss in der Mitte weitergeführt werden, wenn:
  - Punktwertung oder offizielle Verwarnung vorgenommen wurde.
  - Ein Kämpfer von der Kampffläche gedrückt oder gekickt wurde.

### **5.3.6 Punktrichter (engl. judges)**

Ein Punktrichter

- muss unabhängig und neutral die Leistungen der Kämpfer bewerten.
- Während des Kampfes ist den Punktrichter nicht erlaubt zu Kämpfern, Punktrichtern oder irgendjemand sonst zu sprechen – Ausnahme: Hauptkampfrichter, Kampfflächenleiter.
- Wenn notwendig, kann der Punktrichter am Ende einer Runde dem Hauptkampfrichter über beobachtete Regelverstöße eine Rückmeldung geben, z.B. über Fehlverhalten von Coaches/Betreuern etc...
- Kein Punktrichter verlässt seinen Platz vor Bekanntgabe des Siegers durch den Hauptkampfrichter



- Ein Punktrichter wertet Kämpfe entweder mittels elektronischem Scoring System oder Klickern.

#### 5.3.6.1 Seitenkampfrichter (nur PF).

- Der Seitenkampfrichter bewegt sich, wie der Hauptkampfrichter, auf der Kampffläche.
- Er überprüft die Schutzausrüstung und die Kämpfer (vgl. Hauptkampfrichter im LC, KL).
- Er zeigt Punktwertungen deutlich mittels Gesten dem Hauptkampfrichter an.
- Kreuzt der Seitenkampfrichter (gilt auch für Hauptkampfrichter) die Arme auf Hüfthöhe, bedeutet dies keine Wertung (z.B., wenn Technik nicht gesehen wurde oder Treffer einer verbotenen Körperfläche).
- I.d.R werden 2 Seitenkampfrichter eingesetzt, es ist auch der Einsatz von 4 Seitenkampfrichtern möglich. In diesem Fall sitzen die Seitenkampfrichter an der Kampffläche und Zeigen Ihre Wertungen mittels farbiger Karten oder Fahnen an.
- Sobald ein Kämpfer einen Treffer erzielt hat, zeigen dies die Kampfrichter durch Arm heben in Richtung des jeweiligen Kämpfers an. Der Hauptkampfrichter unterbricht den Kampf mit dem Kommando „STOP“. Die Zeit wird NICHT angehalten.

### 5.3.7 Tischbesetzung

#### 5.3.7.1 Zeitnehmer (engl. „time keeper“)

Die Hauptaufgabe des Zeitnehmers ist es darauf zu achten, dass die Kampf- und Pausenzeiten während eines Kampfes eingehalten werden. Die Aufgaben des Zeitnehmers im Einzelnen:

- Er sitzt direkt am Kampffläche, neben dem Kampfflächenleiter.
- Er bedient das elektronische Scoring System.
- Er stoppt sofort beim Kommando „ZEIT STOP“ durch den Hauptkampfrichter die Zeit (beachte: die Zeit wird beim Anzählen nicht gestoppt).
- Er startet auf Anweisung des Hauptkampfrichters die „EXTRA TIME“ mittels elektronischem Scoring System / Stoppuhr (z.B. bei Verletzungen „Medical Time“, oder Tausch/Vervollständigung der Schutzausrüstung).
- Wird ein Kämpfer über das Rundenende hinaus angezählt, muss bei Rundenende der Gong ertönen (der Hauptkampfrichter zählt weiter. Hier gilt Anzählen vor Rundenende oder das Rundenende rettet einen Kämpfer nicht vor dem K.O.).
- Er sorgt für die Fortschreibung der Poolisten.
- Er trägt auf Anweisung des Kampfflächenleiters Schutzsperrern bei Kopf K.O. auf die Liste „Schutzsperrern“ ein (Erläuterung dazu unter „Schutzsperrern nach K.O.)
- Die Zeitanzeige sollte für alle Coaches/Betreuer gut sichtbar sein.



**Merke:** jeder am Kampfplatz eingesetzte WAKO Offizielle muss in der Lage sein, das elektronische Scoring System zu bedienen und die Funktion des Zeitnehmers auszuüben.

#### 5.3.7.1.1 Maximale Zeiten für Pausen, Verletzungen, Vervollständigung

##### Schutzausrüstung

- Die Pausenzeit beträgt 1 Minute (ggf. ½ Minute bei Verkürzung der Rundenzeiten)
- Die Zeit („Medical Time“) je Kampf beträgt max. 2 Minuten
- Die Zeit für die Vervollständigung der Schutzausrüstung einmalig max. 1. Minute.

#### 5.3.8 Listenführer

- Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Kickboxsport vertraut sein.
- Die Kämpfe müssen in der Reihenfolge der Austragung für jede Kampfklasse nummeriert werden.
- Er hat die Kampfergebnisse in die Wettkampflisten einzutragen.
- Alle Eintragungen müssen ordentlich und deutlich lesbar in Druckschrift vorgenommen werden.
- Der Listenführer hat die nächsten Kampfpaarungen in der Rundenpause rechtzeitig aufzurufen.

**Merke:** Bei Wettkämpfen dürfen grundsätzlich nur die vom Verband vorgeschriebenen Listen verwendet werden.

## 6 Gesundheit und Sicherheit an der Kampfplatz

- Werden durch den Veranstalter gestellte Boxhandschuhe von den Kämpfern getragen werden, müssen diese nach jedem Kampf gereinigt werden.
- An der Kampfplatz müssen ausreichend Papiertücher für Hauptkampfrichter und Kämpfer zur Verfügung stehen
- Papier, welches von einem Kämpfer benutzt wurde, darf nicht wiederverwendet werden



## 7 Coaches / Betreuer (Sekundant, engl. second) - Regeln und Bekleidung

### 7.1 Regeln und Verhalten an/auf der Kampffläche

Regeln für Coaches und Betreuer während des Kampfes:

- Je Kämpfer sind max. 2 Betreuer (Coaches/Betreuer) erlaubt – mindestens einer davon muss im Besitz einer gültigen, gut sichtbaren Coach Lizenz sein.
- Beide Betreuer müssen während des Kampfes sitzen bleiben.
- Coaching während der laufenden Runde darf nur im angemessenen Rahmen erfolgen, solange es den Kampf nicht stört, und kann vom Hauptkampfrichter als Regelverstoß bestraft werden.
- Beide Betreuer dürfen keinerlei Kommentare über das Kampfgericht oder Kampfrichterentscheidungen äußern.
- Beide Betreuer (Coach und Betreuer/Second) müssen alle WAKO-Regeln und die Etikette einhalten.
- Betreuer dürfen sich den Kampfrichtern nicht nähern, sie nicht ansprechen oder den Kampf auf irgendeine Weise mit ihnen diskutieren. Dies gilt vor, während und nach dem Kampf.
- Motiviert/animiert ein Coach/Betreuer während des Kampfes Zuschauer (verbal oder nonverbal) zum „Anfeuern“ des eigenen Kämpfers, „Ausbuhen“ des Gegners oder zu anderen Unsportlichkeiten, kann dieses als unsportliches Verhalten und damit als Regelverstoß vom Hauptkampfrichter gewertet werden.
- Eine Störung des Kampfes durch Gesten, Worte oder Handlungen ist verboten.
- Proteste im Kampfverlauf müssen durch ein deutliches Handzeichen dem Kampfflächenleiter angezeigt werden, der ggf. den Kampf stoppt, um die Situation zu klären.
- Fehlverhalten von Coaches/Betreuern kann durch den Hauptkampfrichter bestraft werden (siehe auch Kapitel „Regelverstöße und Bestrafungen“)
- Der Coach/Betreuer kann zum Schutz seines Kämpfers das Handtuch zum Zeichen der Aufgabe werfen.  
Ausnahme: während des Anzählens durch den Hauptkampfrichter hat das Werfen des Handtuches keine Auswirkung (Handtuch schützt nicht vor K.O.)
- Während des Kampfes ist es nicht erlaubt, den Kampffläche zu betreten.
- Vor jeder Runde müssen Handtücher, Flaschen, Eimer etc. vom Kampffläche entfernt werden.



- Coach/Betreuer dürfen nur unmittelbar vor dem Kampf in den Innenraum und müssen diesen nach Kampfbende umgehend verlassen.

## 7.2 Bekleidung (Coach/Betreuer)

- Sportliche Kleidung und Sportschuhe (keine Straßenschuhe) sind Pflicht. Ausgenommen sind höchste, offizielle Vertreter des austragenden Landes- oder Bundesverbandes.
- Caps, Mützen, Kopftücher (sofern nicht religiösen Ursprungs), Shorts etc. am/im Kampffläche sind nicht erlaubt.
- Flip-Flops sind im/am Kampffläche nicht erlaubt

## 8 Verantwortlichkeiten des Kämpfers

- Er muss sich kurz vor Kampfbeginn in der Nähe der Kampffläche befinden.
- Unmittelbar vor Kampfbeginn darf er den Innenraum der Kampffläche betreten, den er direkt nach Kampfbende wieder verlassen muss.
- Er ist dafür verantwortlich, dass sein Coach an der Kampffläche ist.
- Der Kämpfer ist für seine Bekleidung und Schutzausrüstung verantwortlich.
- Bei Nichtantreten ist der Kampfflächenleiter der Kampffläche, in dem die Gewichtsklasse ausgetragen wird, zu informieren.
- Der Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass sein Sportpass immer an der jeweiligen Kampffläche dabei ist.
- Das Sprechen auf der Kampffläche ist dem Kämpfer nicht erlaubt.
- Jeder Sportler kann in mehreren Vereinen Mitglied sein. Er kann jedoch nur für einen Verein an den Start gehen. Vor dem ersten Turnierstart in einem Kalenderjahr darf ein Vereinswechsel vollzogen werden. Dieser muss beim Landesverband beantragt werden, welcher das Umschreiben des Vereins bei Sports-ID durchführt. Im laufenden Jahr kann ein Vereinswechsel einmalig vollzogen werden, dieses muss beim Landesverband beantragt werden. Hierzu muss die Freigabe durch den ursprünglichen Verein vorliegen. Eine Verhinderung der Freigabe ist möglich, wenn:
  - Beitragsrückstände nachweisbar sind,
  - vereinschädigendes Verhalten stattfindet/stattfand,
  - Fördergelder des ursprünglichen Vereins aus dem zurückliegenden Jahr in Anspruch genommen wurden.

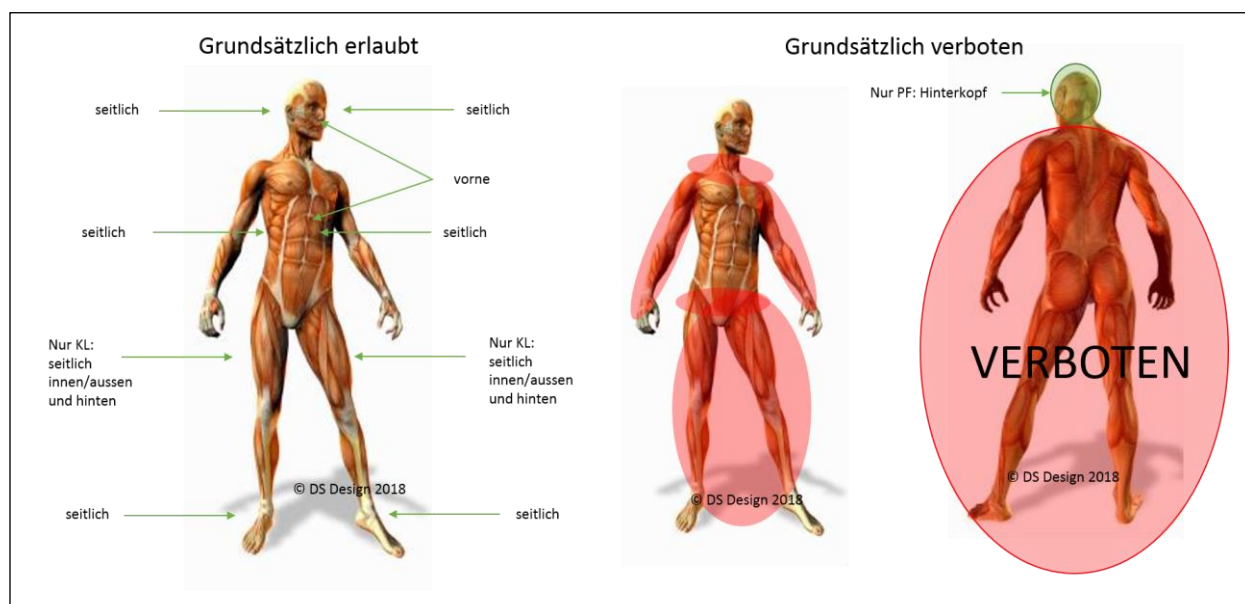


## 9 Erlaubte Ziele / Trefferflächen

Die Anzahl der erlaubten Trefferflächen sind in den 3 Tatamidisziplinen Point Fighting, Leichtkontakt und Kick Light unterschiedlich und werden deshalb im jeweiligen Tatami Regelwerk detailliert beschrieben.

Auf die Einhaltung von Schlägen und/oder Tritten auf die erlaubten Ziele/Trefferflächen muss der Hauptkampfrichter zu jeder Zeit achten und Verstöße ansprechen oder ggf. bestrafen.

Deshalb werden hier die maßgeblichen, erlaubten Ziele/Trefferflächen und die verbotenen Ziele dargestellt.



## 10 Entscheidungen

- Meistertitel können ohne Kampf nicht vergeben werden. Ein Freilos wird als Kampf gewertet.
- Bei Meisterschaften werden zwei dritte Plätze vergeben. Ausgenommen hiervon sind Turniere, die nicht im K.O.-System (z.B. Ranglistenturniere) ausgekämpft werden. Es besteht auf Landesebene die Möglichkeit den dritten Platz auszukämpfen. Dies muss vorher angekündigt werden.
- Haben sich in einer Gewichtsklasse zu Turnieren oder Meisterschaften nur 2 Kämpfer gemeldet, so muss ein Kampf stattfinden.
- Beim Start von 3 Kämpfern erhält einer ein Freilos. Es besteht auf Landesebene die Möglichkeit in Gewichtsklassen mit nur drei Teilnehmern nach dem Modus „jeder gegen jeden“ kämpfen zu lassen. Dies muss vorher angekündigt werden.

Folgende Entscheidungen sind möglich:

### 10.1 Sieg nach Punkten

- Am Ende eines Kampfes wird der Sieger mit dem meisten Punktrichterstimmen zum Sieger erklärt (3:0 = einstimmig, 2:1 – „SPLIT DECISION“).

### 10.2 Sieg durch Überlegenheit

#### 10.2.1 Point Fighting

- Liegt ein Kämpfer mit 10 Punkten zurück, wird der Kampf beendet und der führende Kämpfer zum Sieger erklärt.

#### 10.2.2 Leichtkontakt / Kick Light – nur bei Einsatz des elektronischen Wertungssystems

- Liegt ein Kämpfer bei mind. 2 Punktrichtern mit 15 Punkten Unterschied vorn, wird der Kampf beendet und der führende Kämpfer zum Sieger erklärt.

#### 10.2.3 Beidseitiges K.O.

- Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird angezählt, solange mindestens eine/einer auf dem Boden ist. Wenn beide nach 10 Sekunden noch auf dem Boden sind, wird der Kampf beendet und nach dem Punktestand vor dem K.O. bewertet.
- Die Gewinnerin/der Gewinner ist jedoch nach dem WAKO-Regelwerk aufgrund des K.O.s von weiteren Kämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen.





**Merke:** es gilt die „3 x Anzählen Regel“ bzw. „2 x Anzählen Regel“ bei Jugendlichen der Klassen A und B.

### 10.3 Sieg durch Aufgabe

Der Kampf kann durch einen Kämpfer oder seinen Betreuer aufgegeben werden. Der Kämpfer muss in diesem Fall einen Arm gestreckt hochheben und den Boden mit einem Knie berühren. Nach Unterbrechung („STOP“) durch den Hauptkampfrichter teilt der Kämpfer diesem seine Aufgabe mit. Sein Gegner wird zum Sieger durch Aufgabe. Ein Kämpfer, der den Kampf nach einer Pause oder dem Anzählen nicht fortführt, verliert den Kampf

### 10.4 Sieg durch Abbruch (RSC = referee stops contest; RSC-H = referee stops contest – health / Gesundheit / Verletzung)

#### 10.4.1 Abbruch RSC

- Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Hauptkampfrichter bestimmt. Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch „RSC = referee stops contest“.

#### 10.4.2 Abbruch wegen Verletzung (RSC-H)

- Wenn der Hauptkampfrichter einen Kämpfer für unfähig weiterzukämpfen erachtet, wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Ursache, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt. Das Recht diese Entscheidung zu fällen obliegt dem Hauptkampfrichter, das Sanitätsteam/Arzt hinzuziehen kann. Falls er dies tut, folgt er dem Rat des Sanitätsteams/Arzt.
- Wenn der Hauptkampfrichter das Sanitätsteam / Arzt konsultiert, sind nur diese Personen als Offizielle auf der Kampffläche. Betreuer sind nicht zugelassen. Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den in diesem Kampf eingesetzten Punktrichtern festgestellt werden,
  - a. ob die Verletzung absichtlich/vorsätzlich oder durch eine unerlaubte Technik des Gegners verursacht wurde - dann ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners. (beachte Disqualifikationsregel).



- b. Es sich um eine Eigenverletzung handelt - dann ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
- c. Die Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte Technik verursacht wurde und der Verletzte den Kampf nicht innerhalb der Medical Time weiterführen kann – dann wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.
- d. Bei Vorkämpfen siegt der Unverletzte nur dann, wenn die Verletzung nicht durch eine unerlaubte Technik verursacht wurde, um den Turnierablauf zu gewährleisten. Ansonsten wird der Verursacher disqualifiziert und der nächste Gegner des verletzten Kämpfers kommt durch ein Freilos weiter.
- e. Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch durch Coach/Betreuer (nicht Arzt/Sanitätsteam) innerhalb der Medical Time nicht gestoppt werden, ist der Sanitätsteam/Arzt zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt. In diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners. (beachte Disqualifikationsregel)

### 10.5 Sieg durch Nichtantreten

- Sieger durch Nichtantreten wird der Kämpfer, dessen Gegner wegen Verletzung oder aus anderen Gründen zu einem Kampf nicht antritt.
- Befindet sich ein Kämpfer bereits kampfbereit im Kampffläche und sein Gegner erscheint auch nach 1 Ausruf über die Lautsprecheranlage in der Halle / Ausruf direkt am Kampffläche noch immer nicht, erhält er 1 Minute Zeit, um im Kampffläche zu erscheinen. Nach Ablauf der 1 Minute erklärt der Hauptkampfrichter den kampfbereiten Kämpfer zum „Sieg durch Nichtantreten“.

### 10.6 Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)

- Mit der vierten „offiziellen Verwarnung“, d.h. beim 3. Minuspunkt (4.Minuspunkt bei EXIT), ist der Kampf abzubrechen. Der Gegner wird zum Sieger durch Disqualifikation. In schwerwiegenden Fällen kann der Hauptkampfrichter eine Disqualifikation auch aussprechen, ohne dass vorher eine Verwarnung erfolgt ist. Zum Beispiel:
  - a. bei exzessivem Nachschlagen nach dem Kommando „STOP“/ „BREAK“ oder nach den Rundenenden.



- b. bei Verlassen der Kampffläche, wenn der Kämpfer nicht bis „8“ wieder kampfbereit im Kampffläche steht.
- c. bei grob unsportlichem Verhalten eines Kämpfers wie Beleidigung des Hauptkampfrichters, Gegners oder Publikums, WAKO Offiziellen bzw. aggressivem Verhalten etc.
- d. bei absichtlicher Ausführung verbotener Techniken
- e. bei absichtlicher Verletzung des Gegners, wenn dieser dadurch den Kampf nicht weiterführen kann

**Achtung: bevor die vierte „offizielle Verwarnung“ und damit der 3. Minuspunkt (4. Minuspunkt bei EXIT) ausgesprochen wird, muss der Hauptkampfrichter den Kampf und die Zeit stoppen und seine Entscheidung den Punktrichtern mitteilen.**

**Eine Disqualifikation ist nur bei Mehrheitsentscheidung aller 3 Punktrichter (einfache Mehrheit) möglich. Vor der Disqualifikation muss der Hauptkampfrichter den Kampfflächenleiter über seine Entscheidung informieren.**

Ein disqualifizierter Kämpfer kann keine Medaille, Pokal, Preisgeld oder Titel erhalten- außer dem Präsidium entscheidet anderweitig.

### **10.7 Abbruch ohne Entscheidung**

- Ein Kampf ist ohne Entscheidung abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Der Hauptkampfrichter ist dazu berechtigt, infolge
  - höherer Gewalt
  - Ausfall der Kampfflächenbeleuchtung
  - Bei Beschädigung / schadhaftem Kampffläche
  - gewaltsamen Störungen.



## 11 Proteste, Änderungen von getroffenen Entscheidungen

Die folgenden Richtlinien sollen dabei helfen, für begründete Proteste und Beschwerden ein lösungsorientiertes Miteinander zu gestalten.

- **Grundsätzlich gilt:** alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nicht geändert werden, außer:
  - Fehler beim Zusammenrechnen der Punkte sind entdeckt worden.
  - Wenn ein Punktrichter erklärt, dass er die Ecken vertauscht hat.
  - Wenn eine klare Regelverletzung vorliegt.

Der Kampfrichterreferent behandelt alle Proteste sofort mit Hilfe der anderen Kampfrichter am Kampffläche. Nach der Aussprache verkündet der Kampfrichterreferent das offizielle Ergebnis.

### 11.1 Proteste

#### 11.1.1 Kampfrichterausschuss

Reguläre Proteste und Beschwerden werden im Kampfrichterausschuss bestehend aus:

- Kampfrichterreferent (sofern auf dem Turnier anwesend und verantwortlich – ansonsten Kampfflächenleiter)
- eine Person der Turnierleitung
- Kampfflächenleiter, der am Kampffläche des betroffenen Kampfes verantwortlich war
- Hauptkampfrichter, der den Kampf geleitet hat
- alle 3 Punktrichter, die gewertet haben
- jeweils 1 Betreuer für jeden Kämpfer des betroffenen Kampfes

**Merke:** Die betroffenen Kämpfer selbst nehmen an der Erörterung nicht teil.

#### 11.1.2 reguläre Proteste

- Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung, Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort beim Hauptkampfrichter anzeigen.
- Wenn ein Team gegen ein Urteil Protest einlegen will, muss dies dem Kampfrichterreferenten in Schriftform spätestens 15 min. nach dem Kampf vorliegen.
- Der schriftl. Protest muss das Problem klar darlegen. Der Kampfrichterreferent muss den Protest mit dem Kampfrichterausschuss erörtern. Der Protest wird sofort behandelt.
- Die endgültigen Entscheidungen sind unanfechtbar.
- Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Wettkampfbestimmungen nicht richtig angewendet worden sind.



### **11.1.2.1 Protest gegen Punktwertung bei Einsatz von Klickern und Punktzetteln/Wertungsbögen**

- Bei einem Protest gegen Punktwertungen ist dieser schriftlich mit Hinterlegung einer Kaution von 50 EURO einzureichen. Dann kann einem Betreuer erlaubt werden mit dem Kampfflächenleiter oder dem Präsidium die Wertungen einzusehen.
- Ist der Protest unbegründet, verfällt die Kaution zu Gunsten der WAKO Deutschland e.V...

### **11.1.3 Irreguläre Proteste**

- Auf irreguläre Proteste, die Uneinigkeit bei Entscheidungen durch Programmablaufs Verzögerungen ausdrücken- wie z.B.
  - die Kampffläche aus Protest vor Kampfbende zu verlassen (entweder aus eigenem Antrieb oder vom Coach angewiesen)
  - respektlose und beleidigende Äußerungen von Kämpfer / Betreuer gegen Kampffläche-/Punktrichter, Kampfflächenleiter oder sonstige WAKO Offizielle
  - ...

wird sofort durch den Kampfrichterausschuss oder das Präsidium reagiert. Die Konsequenz kann der vollständige Teamausschluss in dieser Disziplin sein. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, kann das zur sofortigen Disqualifikation des gesamten Vereins führen.

- Ein Protest wird nur in schriftl. Form behandelt und nicht, wenn oben genannte Aktionen bereits im Gange sind.



## 11.2 Proteste während des Kampfes

Alle getroffenen und öffentlich ausgesprochenen Entscheidungen können nicht mehr geändert werden, es sei denn:

- Fehler beim Zusammenrechner der Punkte werden erkannt
  - Vertauschung der Kämpfernamen / Kampfplächenecken.
  - Einer der Punktrichter hat einen Fehler bei der Punktwertung gemacht, z.B. rot/blau vertauscht.
  - Während des Kampfes ist beim elektronischen Scoring System ein oder mehrere Punktwertungen aufgrund eines technischen (nachgewiesenen) Defektes der Anlage nicht berücksichtigt worden / komplett ausgefallen.
- Offensichtliche Verletzungen des Regelwerkes werden erkannt (z.B. Fehlentscheidungen des Hauptkampfrichters).
- Beschwerden (nicht offizieller Protest) werden vom Kampfplächenleiter sofort aufgenommen und der Sachverhalt geklärt. Das Kampfgericht erörtert das Problem und entscheidet.
- Nach Diskussion und Aufklärung des Sachverhaltes durch den Kampfrichterausschuss wird das Ergebnis, je nach Art des Turniers, durch den leitenden Kampfrichterreferenten des Turniers bekannt gegeben. Ist kein Kampfrichterreferent anwesend, dann durch den Kampfplächenleiter.
- Einsprüche bzgl. Regelverstöße gegen die Wettkampfbestimmungen müssen unmittelbar nach Regelverstoß mündlich beim Hauptkampfrichter, der den Kampf leitet, und danach schriftlich eingereicht werden.
  - Der Einspruch muss grundsätzlich mit der Angabe des Regelverstoßes begründet werden.
  - Eine Entscheidung über einen Protest muss vom gesamten Kampfgericht, mehrheitlich getroffen werden.
  - Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und sportlicher Fairness getroffen werden.
  - Ergeben sich Auslegungsschwierigkeiten in unmittelbarem Zusammenhang mit einem Kampf oder während eines Kampfes, so wird eine notwendige Entscheidung durch den Hauptkampfrichter bzw. Kampfplächenleiter (oder wenn anwesend dem Kampfrichterreferenten) getroffen.



- In allen hier nicht aufgeführten Streitfällen entscheiden die Präsidien der jeweiligen Landesverbände (bei Bundesturnieren entscheidet das Präsidium der WAKO Deutschland in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Bundeskampfrichterreferenten).

### **11.3 Videobeweis**

- Videobeweise sind bei WAKO Veranstaltungen nicht zugelassen.
- Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Beschwerden oder Punktevergabe zugelassen.



## 12 Grundsätze und Richtlinien der Punktwertung bei den Tatami-Disziplinen

### 12.1 Grundsätze für Wertungstreffer (Punktwertung)

In den Tatamidisziplinen ist ein Treffer nicht gleich auch ein Wertungstreffer (Punkt). Bei einem regelkonformen Schlag oder Tritt auf eine regelkonforme Trefferfläche muss ein Punkt gegeben werden, wenn ausnahmslos alle 5 Kriterien erfüllt sind (und auch nur dann):

1. **exzellente Technik** (top Technik mit absoluter Balance)
2. **kraftvolle Ausführung** (dosierte Kraft und Geschwindigkeit – alle Hand- und Fußtechniken müssen zurückgezogen werden – Ausnahme: Fussfeger)
  - Alle Techniken müssen mit einer vertretbaren Kraft aufgeführt werden. Jede Technik die den Gegner lediglich berührt, streift oder schubst wird nicht gewertet.
  - Wenn ein Kämpfer hochspringt, um anzugreifen oder sich zu verteidigen, muss er danach wieder mit beiden Füßen auf Kampffläche aufkommen und darf sein Gleichgewicht nicht verlieren (es ist nicht erlaubt die Kampffläche mit irgendeinem anderen Körperteil als den Füßen zu berühren).
3. **Bewusstheit** (volle Konzentration und Fokus zum Ziel – kein Wegsehen, wenn die Technik ausgeführt wird)
4. **gutes Timing und korrekte Distanz** (so, dass die ausgeführte Technik den maximalen Effekt auslöst)
5. **sportliche Einstellung** (keine arglistige/boshafte/hinterlistige Einstellung bei der Ausführung von Techniken)

Weiterhin ist bei der Beurteilung von Wertungstreffern/Punktevergabe zu beachten:

- Verliert ein Kämpfer nach einem erfolgreichen Treffer infolge einer Aktion, die außerhalb seiner Kontrolle liegt (z.B. er wird gestoßen – „PUSH“) und berührt die Matte mit einem anderen Körperteil als den Füßen, wird der Punkt dennoch gegeben.

#### 12.1.1 Fussfeger (engl. „foot sweep“)

Eine Punktwertung für einen Fussfeger gibt es nur, wenn mindestens ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berühren – das „aus dem Gleichgewicht bringen des Gegners“ gibt keine Wertung durch den Punktrichter.





## 12.2 Punktevergabe

### 12.2.1 Nutzung eines elektronisches Scoring-Systems

Für WAKO Tatami Turniere ist der Einsatz eines von der WAKO Deutschland zugelassenen elektronischen Scoring verpflichtend. Das System sowie die Nutzung wird in den „Anforderungen an Turniere“ der WAKO Deutschland beschrieben.

- Für alle regulären Treffer mit erlaubten Techniken, auf erlaubte Ziel/Trefferflächen, die die Grundlagen der Punktevergabe bei Tatamidisziplinen erfüllen, vergibt der Punktrichter Punkte für den jeweiligen Kämpfer mittels Klick auf das Wertungsgerät (z.B. Gamepad, Mouse ...) für „blaue oder „rote Ecke“.
- Die Wertungen aller Punktrichter sind in Echtzeit auf dem/den Monitor/en am Kampffläche für jeden sichtbar.
- Sieger nach Beendigung der regulären Kampfzeit ist der Kämpfer mit den meisten Punkten (auf dem Bildschirm sichtbar).
- Muss eine „offizielle Verwarnung“ oder/und ein Minuspunkt für einen Kämpfer vergeben werden, zeigt der Hauptkampfrichter dieses gegenüber dem Kampfflächenleiter und dem Zeitnehmer („engl. „TIME KEEPER“) mit der vorgeschriebenen Geste an.
- Eine „offizielle Verwarnung“ und ggf. ein Minuspunkt für den entsprechenden Kämpfer werden im System erfasst und sind für jeden auf den Monitoren sichtbar.

**Siehe auch:** Elektronisches Scoring System (Open Scoring Electronic System) – siehe Richtlinie “Verwendung des elektronischen Scoring Systems/ Wertungszettel”

### 12.2.2 Nutzung von Klickern und Punktezzettel/Wertungszettel

- Für alle regulären Treffer mit erlaubten Techniken, auf erlaubte Ziel/Trefferflächen, die die Grundlagen der Punktevergabe bei Tatamidisziplinen erfüllen, vergibt der Punktrichter Punkte für den jeweiligen Kämpfer mittels Klicker.
- Sieger nach 3 Runden ist der Kämpfer mit den meisten Punkten auf den Wertungszetteln.
  - Der Punktrichter überträgt am Ende jeder Runde die Punkte und ggf. Minuspunkte auf den Punktezzettel/Wertungsbogen und addiert seine Wertung.
  - Er berücksichtigt am Ende des Kampfes ggf. Minuspunkte (1 Minuspunkt = 3 Trefferpunkte), zählt die Punkte je Runde zusammen und ermittelt einen Sieger.
  - Für Notizen zum Kampf muss der Punktrichter die Rückseite des Punktezettels/Wertungsbogen benutzen.
  - Die „rote Ecke“ steht auf den Punktezetteln immer links – „blau“ rechts.



### 12.2.3 Wertungen

- **Schlag** („punch“) / auch gesprungen 1 Punkt
- **Tritt** („kick“) zum Körper 1 Punkt
- **Fussfeger** („foot sweep“), bei dem mindestens ein anderer Körperteil, außer den Füßen, den Boden berührt 1 Punkt
- **Tritt** („kick“) zum Kopf 2 Punkte
- **Gesprungener Tritt** („kick“) zum Körper 2 Punkte
- **Gesprungener Tritt** / („kick“) zum Kopf 3 Punkte
- im Infight – Serien oder Kombinationen 1 Punkt  
(es wird nicht jeder Treffer gewertet, ggf. ein weiterer Punkt beim „Lösen“ mit sauberer Technik – Schlag oder Kick)

**Merke:** diese Wertungen gelten für PF, LC, KL egal ob Klicker oder ein elektronisches Scoring System eingesetzt werden.



### **12.2.3.1 Besonderheiten im Point Fighting:**

#### **12.2.3.1.1 Wertung**

- Um einen Treffer als Punkt zu werten, müssen mindestens 2 Kampfrichter in ihrer Entscheidung übereinstimmen (Mehrheitsentscheid, gilt auch beim Sudden Death)
- Wenn der Hauptkampfrichter und der 1.Seitenkampfrichter jeweils beiden Kämpfern einen Treffer geben (beide Arme erhoben) und 2.Seitenkampfrichter sieht aber nur bei einem der Kämpfer einen Treffer, muss beiden Kämpfern einen Punkt geben werden.
- Zeigt ein Seitenkampfrichter/Hauptkampfrichter 2 Punkte an (Kick zum Kopf) und einer der Seitenkampfrichter (oder umgekehrt) zeigt nur einen Punkt an, muss der Hauptkampfrichter nachfragen, welche Technik der andere Kampfrichter gesehen hat (Kick oder Punch). Wenn dieser Kampfrichter einen Kick gesehen hat, wird ein Punkt vergeben, hat er einen Punch gesehen, wird der Treffer nicht gewertet – es gibt keinen Punkt.
- Wird dieselbe Anzahl von Punkten durch Heben der Arme für beide Kämpfer angezeigt, erhalten beide diese Punkte.

#### **12.2.3.1.2 Anzeige durch Haupt- und Seitenkampfrichter**

- Die Wertung muss sofort durch Handheben und Deuten auf den Kämpfer, der die Wertung erzielt hat, angezeigt werden. Es müssen mind. 2 Kampfrichter eine Wertung anzeigen um eine Punktevergabe zu ermöglichen.
- Wenn 2 Kampfrichter auf beide Kämpfer deuten, 1 Kampfrichter nur auf einen, erhalten beide Kämpfer einen Punkt.
- Sieger ist der Kämpfer, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat.
- Bei einem 10-Punkte-Vorsprung wird der in Führung liegende Kämpfer zum Sieger erklärt (außer Team Kämpfe).
- Die Offiziellen sollen entscheiden, ob ein Treffer vor oder nach Ablauf der Zeit erfolgt ist.
- Der Ablauf der Zeit wird durch Werfen eines weichen Gegenstandes in die Mitte der Matte angezeigt oder durch Rufen des Hauptkampfrichters z.B. nach dem Ertönen eines Signals.



#### 12.2.4 Unentschieden bei LC/KL

- Wenn der Kampf nach 2 oder 3 Runden durch einen oder mehrere Punktrichter unentschieden gewertet wurde, bestimmt das elektronische Scoring System auf Grundlage der Wertungspunkte der letzten Runde automatisch den Sieger.
- Sieht auch das System hier weiterhin ein Unentschieden, entscheiden die Punktrichter manuell. In erster Linie muss der fairere Sportler zum Sieger erklärt werden. Hier ist entscheidend, wer weniger offizielle Minuspunkte bzw. Verwarnungen ausgesprochen bekommen hat. Sind diese identisch, soll der bessere Kämpfer zum Sieger erklärt werden, unter Berücksichtigung von:
  - weniger „Verwarnungen“ / Minuspunkte
  - mehr Aktivität
  - mehr Kicks
  - bessere Verteidigung
  - bessere Kampfführung / Strategie
  - bessere Technik und Stil
- Bei Einsatz von Klickzählern muss der Punktrichter die letzte Runde manuell auswerten. Hierbei ist der Sportler, der in der letzten Runde mehr Treffer erzielte, zum Sieger zu erklären. Wurde die letzte Runde auch unentschieden gewertet, ist wie beim Einsatz des elektronischen Scoring-Systems zu verfahren.

#### 12.2.5 Unentschieden im Point Fighting (Verlängerung, „Sudden Death“)

Wenn der Kampf nach 2 oder 3 Runden unentschieden gewertet wurde, dann erfolgt nach 30 Sekunden Pause eine

- **Verlängerung:** 1 Minute Kampfzeit – sollte danach immer noch kein Sieger feststehen wird sofort ohne Pause im
- **Sudden Death** bis zur Entscheidung weitergekämpft. 2 Kampfrichter müssen den gleichen Treffer gesehen haben. Bei einer Kampfrichter-Wertung von 3:2 wird der Kampf fortgeführt.



### 12.2.6 Nicht zu wertende Treffer (kein Punkt)

Treffer werden nicht gewertet,

- bei unerlaubten Techniken oder Treffern auf unerlaubte Trefferflächen.
- Techniken die ganz oder teilweise abgeblockt werden, gegen die Deckung/Schutzausrüstung treffen (Merke: gilt grundsätzlich nicht für Treffer gegen den Kopfschutz, aber die Anforderungen aus „Grundsätze für Wertungstreffer“ müssen für eine Wertung erfüllt sein.) treffen, von der Deckung/Schutzausrüstung abgelenkt ins Ziel treffen, erhalten keine Punktwertung.
- Der Kämpfer bei der Ausführung der Technik die Balance verliert oder zu Boden fällt (gilt, wenn ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berührt).
- Kraftlose Schläge/Tritte.
- Der Fussfeiger keine Wirkung zeigt (kein Brechen des Gleichgewichts, wo durch mindestens ein Körperteil außer den Füßen den Boden berührt).
- Wenn ein Kämpfer nach oder während des Treffers außerhalb der Matte landet z.B. Rücksprung mit Backfist oder Stop-Kick („Double Penalty“ = kein Punkt – kein „EXIT“).
- Wenn nur einer der 3 Richter einen Treffer gesehen hat. Dann wird dieser nicht erteilt (Mehrheitsentscheid).
- Wenn der Hauptkampfrichter das Kommando „STOP“ ruft und für einen der Kämpfer eine Verwarnung ausspricht, dann kann ihm nicht gleichzeitig ein Punkt gegeben werden - der andere Kämpfer kann jedoch einen Punkt bei einem Treffer und einen weiteren Punkt bekommen, falls dem Gegner eine Verwarnung mit Minuspunkt ausgesprochen wird. (sofern dieser noch keinen Trefferpunkt erzielt hat – **nur im PF**)

**Beispiel zur Verdeutlichung:** Einer der Kämpfer führt eine Technik aus, die gewertet wird, während der Gegner ein zweites Mal gegen die Regeln verstößt. Hier kann zeitgleich ein Punkt für die Technik und den Strafpunkt aufgrund Verletzung der Regeln erteilt werden. Beides muss zur selben Zeit erfolgen oder die Vergabe eines Minuspunktes, sofern dieser noch keinen Trefferpunkt erzielt hat.



## 13 Regelverstöße und Bestrafungen

### 13.1 Arten von Regelverstößen

Hier sind die häufigsten und für alle Tatamidisziplinen gleich geltenden Regelverstöße, die zu einer Aktion des Hauptkampfrichters führen muss, aufgeführt. Da dieses in den Tatamidisziplinen unterschiedlich sein kann, gelten zusätzlich die Regelungen in den Regelwerken für Point Fighting, Leichtkontakt und Kick Light):

- Jegliche Form von unerlaubten Techniken (abhängig von der Tatami Disziplin).
- Jegliche Form von Angriffen gegen verbotene Trefferflächen / Ziele (da dieses in den Tatamidisziplinen unterschiedlich sein kann, siehe jeweiliges Regelwerk für die Disziplin).
- Nachschlagen/Treten nach dem Kommando „STOP“, „BREAK“ oder nach Rundenende.
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Kopfoberfläche (erlaubt nur bei K1), Hüfte, gegen Knie oder Oberschenkel von vorne.
- Wegdrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes Abducken (unterhalb eigener Gürtellinie), offensichtliches Klammern, blinde Techniken und Ringkampffaktionen, Blickrichtung nicht Schlag-/Kickrichtung.
- Faustrückenschläge und aus der Drehung („spinning backfist“) und Würfe.
- Festhalten, gilt auch für das Festhalten des Beins mit und ohne Gegenangriff.
- Angriffe, wenn der Gegner ein anderer Körperteil außer den Füßen, den Boden berührt.
- Verlassen der Kampffläche (EXIT).
- Reden auf der Kampffläche während des Kampfes.
- „SHAKE HANDS“ während des Kampfes und bei Rundenbeginn ab 2. Runde.
- Jegliche Kampfhandlungen nach „Stopp“ oder „Rundenende“
- Einfetten/Einölen des Körpers, der Schutzausrüstung (Vaseline für das Gesicht ist in Maßen erlaubt).
- Grobe Unsportlichkeiten, unsportliches Verhalten gegenüber Gegner, Hauptkampfrichter und Offiziellen am Kampfplatz.
- Angriffe, während der Gegner zu Boden fällt oder auf dem Boden liegt – dies gilt, sobald mindestens ein Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.



## 13.2 Bestrafungen bei Regelverstößen / Vorgehen/Verhalten des Hauptkampfrichters bei Regelverstößen im Kampf

- In allen Regelwerken der WAKO Deutschland werden die Begriffe verbale Verwarnung, offizielle Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation verwendet.
- Der Hauptkampfrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie verwarnen („verbale Verwarnung“).
- Bestrafungen durch den Hauptkampfrichter können in folgenden Formen ausgesprochen werden:
  - **Verbale Verwarnung** – max. 2 verbale Verwarnungen für den gleichen Verstoß, können auch während des Kampfes ausgesprochen werden (z.B. „höher Kicken“).
  - **1. offizielle Verwarnung** – kann nur 1 Mal ausgesprochen werden
  - **2. offizielle Verwarnung und 1. Minus Punkt:** die zweite offizielle Verwarnung ist automatisch der 1. Minuspunkt, wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt
  - **3. offizielle Verwarnung und 2. Minus Punkt:** die dritte offizielle Verwarnung ist automatisch der 2. Minuspunkt, wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt
  - **4. offizielle Verwarnung und 3. Minus Punkt = Disqualifikation:** die vierte offizielle Verwarnung ist automatisch der 3. Minuspunkt und führt automatisch zur Disqualifikation. Sie wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt (Achtung: Disqualifikationsregel beachten)

**Disqualifikation** – kann auch ohne vorherige „verbale Verwarnung“, „offizielle Verwarnung“ oder „Minus Punkte“ erfolgen (**Achtung:** Disqualifikationsregel beachten)

**Merke:** offizielle Verwarnungen / Minuspunkte dürfen nur bei Mehrheitsentscheid der beteiligten Punkt-/Seitenkampfrichter vergeben werden.

### 13.2.1 Besonderheiten: die EXIT-Regelung (Verlassen der Kampffläche)

#### 13.2.1.1 Definition EXIT

- Bei einem EXIT muss ein Kämpfer mindestens mit einem ganzen Fuß absichtlich die Kampffläche übertreten/verlassen haben.
- Die Feststellung des EXIT ist nur durch Mehrheitsentscheid der Seitenkampfrichter (PF) / Punktrichter (LC/KL) möglich.
- Kein EXIT:



- Das Berühren der Außenlinie oder Fuß hat die Kampffläche nicht vollständig verlassen
- Kämpfer wurde von der Kampffläche gestoßen/gedrückt (z.B. durch einen Kick)
- Landet ein Kämpfer mit einem gültigen Wertungstreffer – z.B. bei einem „Rücksprung mit der Backfist“ oder einem „Stop Kick“ – außerhalb der Kampffläche, ist dies KEIN EXIT und es wird KEIN Punkt vergeben.

### 13.2.2 EXIT - Regeln für die Bestrafung

- Grundsätzlich gilt: EXIT-Regelungen werden getrennt von anderen Regelverstößen gewertet.
  1. Exit = 1 Minuspunkt – mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kämpfer und Trainer angezeigt
  2. Exit = 1 Minuspunkt – mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kämpfer und Trainer angezeigt
  3. Exit = 1 Minuspunkt – mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kämpfer und Trainer angezeigt
  4. Exit = Disqualifikation – mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kämpfer und Trainer angezeigt

**Merke:** Voraussetzung zur Vergabe eines Minuspunktes für EXIT ist in jedem Fall eine Mehrheitsentscheidung der Punktrichter/Seitenkampfrichter.

- EXIT wird dem Zeitnehmer angezeigt und das ONLINE Scoring-System vergibt automatisch einen Minuspunkt, somit ist der Minuspunkt NICHT noch einmal anzuzeigen, damit der Zeitnehmer nicht versehentlich einen weiteren Minuspunkt vergibt.

### 13.3 Vorhalten und Vorgehen des Hauptkampfrichters bei offiziellen Verwarnungen

Bei einem Regelverstoß, der mit einer „offiziellen Verwarnung“, Minuspunkt etc. bestraft werden soll, muss der Hauptkampfrichter:

- Den Kampf mit dem Kommando „STOP“ unterbrechen.
- Die Zeit mit dem Kommando „ZEIT STOP“ stoppen.
- Den „unschuldigen“ Kämpfer in die neutrale Ecke schicken.





- Den Kämpfer, der den Regelverstoß begangen hat, mit deutlich erkennbarer Geste eine „offizielle Verwarnung“ erteilen. Dieses wird dem Zeitnehmer/Kampfflächenleiter mit einer deutlichen Geste angezeigt.
- Der Zeitnehmer vermerkt den Verstoß als „offizielle Verwarnung“ im Online Scoring System.
- Wird mittels Punktzettel/Wertungszettel gewertet, dann wird muss die Bestrafung auch allen 3 Punktrichtern vom Hauptkampfrichter angezeigt werden, damit diese den Verstoß auf ihren Punktezetteln vermerken können – ein Minuspunkt entspricht 3 Trefferpunkten.
- Der Kampf kann dann ggf. vom Hauptkampfrichter durch das Kommando „Zeit“ und „KÄMPFT“ wieder freigegeben werden.

### 13.4 Kriterien zur Vergabe von Minuspunkten

- Regelwidriger Kampfstil („unsauber“).
- Dauerndes Umklammern / Festhalten.
- Dauerndes zu tiefes Abducken (nicht Auspendeln gemeint) oder Wegdrehen.
- Zu wenig Kicks.
- Bereits eine „1. Offizielle Verwarnung“ erhalten.
- Aktionen nach Stopp / Rundenende.
- sonstige, schwere Regelverstöße.
- EXIT mit Mehrheitsentscheid der Punkt-/Seitenkampfrichter

#### 13.4.1 Vorgehen bei grob unsportlichem Verhalten in der Reihenfolge der Tragweite

- Disqualifikation (keine weitere Teilnahme in anderen Disziplinen/Gewichtsklassen im jeweiligen Turnier möglich)
- Zeitsperre
- Ausschluss aus dem Verband

**Achtung:** nicht verwechseln mit Verwarnungen und Minuspunkten.



## 14 Richtlinie zum Schutz der Gesundheit der Kämpfer

### 14.1 Gesundheit und ärztliche Untersuchung der Kämpfer, Sanitätsdienst

#### 14.1.1 14.1.1. Sanitätsteam

- Disziplinen auf der Tatamikampffläche dürfen nur durchgeführt werden, wenn ein Sanitätsteam in der Halle anwesend ist.
- Aufgabe des Sanitätsteams ist in diesem Fall, innerhalb der zur Verfügung stehenden „Medical Time“ einzuschätzen, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

### 14.2 Verletzungen

#### 14.2.1 14.2.1. Medical Time

- Bei Feststellung einer Verletzung durch das Sanitätsteam, darf ein Kampf pro Verletzung maximal 2 Minuten lang unterbrochen werden (Medical Time). Wenn das Sanitätsteam länger als 2 Minuten zur Einschätzung benötigt, gilt der Kämpfer als kampfunfähig.

##### 14.2.1.1 Verhalten bei Feststellung einer Verletzung während des Kampfes

- Wird das Sanitätsteam vom Hauptkampfrichter während des Kampfes aufgrund einer Verletzung hinzugerufen, fordert der Hauptkampfrichter den Zeitnehmer auf, die „Medical Time“ zu starten, sobald der Sanitäter beim verletzten Kämpfer eintrifft.
- Die „Medical Time“ beträgt maximal 2 Minuten je Kämpfer und Kampf und läuft bei jeder weiteren Verletzung im gleichen Kampf weiter.
- Wenn das Sanitätsteam länger als die zur Verfügung stehende „Medical Time“ zur Einschätzung benötigt, gilt der Kämpfer als kampfunfähig.
- Ist die „Medical Time“ abgelaufen, und
  - der Sanitäter erklärt den Kämpfer für kampfunfähig
  - oder der Sanitäter benötigt zur Einschätzung der Kampffähigkeit länger als die zur Verfügung stehende „Medical Time“
  - oder der Kämpfer gibt verletzungsbedingt auf und die Verletzung ist durch einen regulären Treffer auf ein reguläres Ziel erfolgt

dann gilt der Kämpfer als kampfunfähig und der unverletzte Kämpfer wird zum Sieger erklärt.

- Jedwede Form von Behandlung während der „Medical Time“ durch den Sanitäter ist verboten. Behandlungen sind erst nach Kampfabbruch/Ende möglich. Eine Erstversorgung ist erlaubt.



**Merke:** während der „Medical Time“ darf nur das Sanitätsteam/ Kampfrichter/ Kampfflächenleiter die Kampffläche betreten – Coaches müssen auf ihren Sitzen bleiben.

**Achtung:** Dies gilt nicht in Notfallsituationen, z.B. bei Folgen eines schweren K.O. etc. In diesem Fall muss der Hauptkampfrichter die notwendigen „Erste Hilfe“-Maßnahmen einleiten, um die Gesundheit des Kämpfers zu schützen.

#### 14.2.2 Blutende Wunden

- Im Falle von blutenden Wunden entscheidet das Sanitätsteam innerhalb der „Medical Time“ (max. 2 Minuten je Kampf und Kämpfer), ob der Kämpfer weiterhin kampffähig ist oder nicht. Die medizinische Behandlung ist in dieser Zeit nicht erlaubt.
- Der Hauptkampfrichter entscheidet dann auf Basis der Meinung des Sanitätsteams, ob der Kampf weitergeführt wird (jedoch nur, wenn die das Sanitätsteam entscheidet, dass der Kämpfer noch kampffähig ist.)

#### 14.3 Maßnahmen nach K.O., RSC, RSC-H, Verletzung im Kampffläche

- Verletzt sich ein Kämpfer darf nur das Sanitätsteam die Situation einschätzen und die Kampffähigkeit des Kämpfers feststellen.
- Ist ein Kämpfer bewusstlos, darf nur das Sanitätsteam nach Aufforderung durch den Hauptkampfrichter das Sanitätsteam betreten und die notwendigen „Erste Hilfemaßnahmen“ einleiten.

**Merke:** die Gesundheit der Kämpfer geht in jedem Fall vor – sofern ein Sanitätsteam direkt an der Kampffläche verfügbar/anwesend ist, können diese bei deutlich erkennbarer Bewusstlosigkeit bei Kampfunterbrechung („STOP“) sofort die notwendigen Maßnahmen einleiten.

#### 14.4 Schutzsperrn nach Kopf K.O. / 3. RSC

- Wenn ein Kämpfer aufgrund eines Kopftreffers ausgezählt wurde, dann muss direkt im Anschluss an den Kampf eine Untersuchung vom Sanitätsdienst erfolgen, um Schädigungsfolgen zu verhindern.
- Schutzsperrn müssen **im Sportpass** und im Wettkampfprotokoll vermerkt werden. Die Sperre ist sofort nach dem **K.O. vom Kampfflächenleiter** im Sportpass einzutragen und in der Wettkampfliste zu vermerken. Der Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass sein Sportpass immer an der jeweiligen Kampffläche dabei ist.
- Folgende Daten werden vom Zeitnehmer/Kampfflächenleiter zusätzlich auf einer separaten Liste „Schutzsperre“ erfasst:



- Name des Kämpfers
- Sport-ID
- Datum der Eintragung
- Datum bis wann Schutzsperre gültig
- Turnier
- Name des Hauptkampfrichters (der den Kampf geleitet hat)
- Name des verantwortlichen Kampfflächenleiters

Die Liste steht als Download auf [www.wako-deutschland.de](http://www.wako-deutschland.de) zur Verfügung und ist vor jedem Turnier aktuell herunterzuladen.

- Der Kampfflächenleiter schickt direkt nach dem Turnier die Liste der eingetragenen Schutzsperren per E-Mail an [schutzsperren@wako-deutschland.de](mailto:schutzsperren@wako-deutschland.de), damit sie in die Sportsdata Datenbank übernommen werden können.
- Die Zeitdauer der Schutzsperren wird wie folgt festgelegt:
  - Bei einem Kopf - K.O. oder 3 RSC - Niederlagen beträgt die Schutzsperre mindestens 4 Wochen.
  - Bei 2 Kopf – K.O.'s innerhalb von 3 Monaten erfolgt eine Schutzsperre von einem viertel Jahr
  - Ein Kämpfer, der 3 aufeinanderfolgende Kopf – K.O.'s erlitten hat, erhält eine Schutzsperre von 1 Jahr.
- Eine Schutzsperre erfolgt auch für einen Kämpfer nach einer Abbruchniederlage infolge sportlicher Überlegenheit des Gegners, sofern folgende Voraussetzungen gegeben sind:
  - Der ärztliche Untersuchungsbefund macht ein solche notwendig.
  - Wenn ein Kämpfer bei drei Turnieren hintereinander durch RSC unterliegt.
- Alle Schutzsperren beginnen mit dem Tag der Niederlage.

#### Besonderer Hinweis:

- Der Kämpfer muss seine Sporttauglichkeit nach Ablauf der Schutzsperre durch ein erneutes ärztliches Attest erneut bestätigen.
- Alle im Sportbereich tätigen Offiziellen sind verpflichtet, jene Kämpfer zu melden, die mit einer Schutzsperre belegt wurden oder wegen überstandener schwerer Krankheit oder Unfällen aller Art nicht geeignet erscheinen, an Wettkämpfen teilzunehmen.



## 15 Newcomer Regelung im Tatami

### 15.1 Definition Newcomer (Nachwuchs)

- Newcomer ist, wer zwischen 1-3 Turniersiege verzeichnen kann- mit dem 3. gewonnenen Turniersieg erfolgt der Verlust der Nachwuchseigenschaft.
- Verlust des Newcomer Status (Nachwuchseigenschaft)
  - Nach 3 Turniersiegen oder
  - wer bereits an einem A-/B-Serienturnier, Landes- oder Bundesturnier teilgenommen hat.

## 16 Alters- und Gewichtsklassen, Legitimation

### 16.1 Bestimmung des Alters

- Für die Bestimmung des Alters eines Kämpfers ist der erste Tag des Turniers ausschlaggebend.
- Als Turnierzeitraum gilt die Zeit zwischen dem Tag des offiziellen Wiegens und dem Tag, an dem die Finals abgeschlossen sind.

#### 16.1.1 Jugend B m/w (-12 Jahre)

- Bis einen Tag vor dem 13. Geburtstag (LC 10 bis 12 Jahre).

#### 16.1.2 Jugend A m/w (13-15 Jahre)

- Von dem Tag an, an dem er 13 Jahre alt wird, bis einen Tag vor dem 16. Geburtstag.

#### 16.1.3 Junioren m/w (16-18 Jahre)

- 15 bis 18 Jahre alt: d.h. vom Tag des 15. Geburtstags bis einen Tag vor dem 19. Geburtstag.

#### 16.1.4 Elite m/w

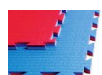
- 19 bis 40 Jahre alt: d.h. vom Tag des 19. Geburtstags an bis einen Tag vor dem 41. Geburtstag.

#### 16.1.5 Master Class

- 36 bis 55 Jahre alt: d.h. vom Tag des 36. Geburtstags an bis einen Tag vor dem 56. Geburtstag (international 41 bis 55 Jahre).

#### 16.1.6 Teamkämpfe

- Ein Kämpfer kann nur mit einem Team seiner entsprechenden Altersklasse an den Start gehen.



- Jugend B und Jugend A, Junioren männlich und weiblich, Elite m/w, Master Class m/w Kategorien.

## **16.2 Sonderregelung bei Geburtstag während eines Turniers (nur bei mehrtägigen Turnieren)**

Wenn der Geburtstag auf einen Tag während eines Turnierzeitraumes fällt und sich damit die Altersklasse ändert, kann der Kämpfer bis zum Turnierende in der niedrigeren Altersklasse starten.

## **16.3 Zusatzbestimmung:**

Um Erfahrungen in der neuen Altersklasse zu sammeln, ist es gestattet, in der nächst höheren Altersklasse zu starten.

- Mit 12 Jahren kann ein Sportler also bei der Jugend A starten,
- mit 15 Jahren bei den Junioren.
- **Junioren** dürfen ab 16 Jahren auch bei den Senioren starten.

## **16.4 Legitimation / Altersnachweis**

Die Feststellung des Alters kann auf Wunsch des Veranstalters durch Vorlage eines gültigen Personalausweises bei der offiziellen Registrierung / Waage überprüft werden.



## 16.5 Gewichtsklassen: Einteilung, Start in höherer Gewichtsklasse, Gewichts- und Altersklasseneinschränkung, Doppel- und Mehrfachstarts

Altersklassen:	Gewichtsklassen:
<b>Jugend B m/w</b>	-28,0 kg, -32,0 kg, -37,0 kg, -42,0 kg, -47,0 kg, +47,0 kg
<b>Jugend A m</b>	-42,0 kg, -46,0 kg, -50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, +65,0 kg
<b>Jugend A w</b>	-42,0 kg, -46,0 kg, -50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, +65,0 kg
<b>Junioren w</b>	-50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, -70,0 kg, +70,1 kg
<b>Junioren m</b>	-57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, -74,0 kg, -79,0 kg, -84,0 kg, -89,0 kg, -94,0 kg, +94,0 kg
<b>Elite:</b>	
Weiblich:	-50,0 kg, -55,0 kg, -60,0 kg, -65,0 kg, -70,0 kg, +70,1 kg
Männlich:	-57,0 kg, -63,0 kg, -69,0 kg, -74,0 kg, -79,0 kg, -84,0 kg, -89,0 kg, -94,0 kg, +94,0 kg
<b>Master Class:</b>	
Weiblich:	-55,0 kg, -65,0 kg, +65,0 kg
Männlich:	-63,0 kg, -74,0 kg, -84,0 kg, -94,0 kg, +94,0 kg

Legende: m=männlich – w=weiblich

**Zusatz:** Das Gewicht für die gemeldete Gewichtsklasse muss erbracht werden.

**Merke:** Keine Toleranz beim Gewicht (Beispiel -44 kg bedeutet 40,0–44,0 kg).

### 16.5.1 Start in einer höheren Gewichtsklasse

Sollte es aus organisatorischen Gründen notwendig sein oder die Turnierausschreibung sieht hierzu eine Regelung vor, kann der Start in der nächst höheren Gewichtsklasse erlaubt werden.

### 16.5.2 Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung

- Es ist den Ländern sowie dem Bundesfachverband vorbehalten, Gewichts- und Altersklassen bei den Landes- und Bundesturnieren einzuschränken bzw. bei Liga oder Nachwuchsturnieren bei Bedarf abzuändern.
- Ebenso ist es möglich dem Sportler bei internationalen Wettkämpfen oder Turnieren auf Landesebene einen Start in zwei Gewichtsklassen (der eigenen und eine Klasse höher) zu erlauben.



### 16.5.3 Doppelstarts in unterschiedlichen Gewichts- und Altersklassen

- Auf Turnieren der WAKO Deutschland ist der Start in der eigenen Gewichtsklasse sowie der nächst höheren erlaubt. Um Erfahrungen in der neuen Altersklasse zu starten, ist es gestattet, in der nächst höheren Altersklasse zu starten
  - mit 12 Jahren in der Jugend A und
  - mit 15 Jahren bei den Junioren, zusätzlich als Junior bei den Elite Klassen m/w.
- Ein Kämpfer darf bei der deutschen Meisterschaft nur in seiner Gewichts- bzw. Altersklasse starten (Ausnahme: Start eines Juniors bei den Senioren, Master Class bei Elite).
- Verliert ein Kämpfer in einer Disziplin mit RSC, RSC-H oder K.O., darf er zum Schutz seiner Gesundheit im laufenden Turnier nicht mehr starten. Der Kampfflächenleiter informiert in diesem Fall die Turnier-organisation.

### 16.5.4 Mehrfachstarts

- Der Kämpfer darf in verschiedenen Disziplinen starten.
- Mehrfachstarts innerhalb einer Disziplin regelt die jeweilige Ausschreibung des Turniers.

### 16.5.5 Anmerkung für Junioren- und Cadets-Welt- und

#### Kontinentalmeisterschaften:

- Jeder Kämpfer darf nur in seiner Altersklasse antreten: Kein Kämpfer erhält die Erlaubnis, außerhalb seiner Altersklasse an den Start zu gehen.

## 16.6 Gewichtskontrolle und Wiegeabläufe

### 16.6.1 Gewichtskontrolle

- Zum Wiegen dürfen nur geeichte (Eichstufe 2) digitale Waagen mit gültigem Eichsiegel verwendet werden.
- Wer das Gewicht für die gemeldete Klasse überschreitet bzw. nicht bis zum Schluss der offiziellen Wiegezeit erreicht, wird vom Wettkampf ausgeschlossen, außer ein Umschreiben in eine andere Gewichtsklasse ist in der Ausschreibung geregelt.
- Eine Vorwiegezeit von mindestens 1 Stunde muss gegeben sein.
- Wiegen können nur offizielle Vertreter, die von den Präsidien der Bundes- und Landesverbände oder der Turnierleitung eingesetzt wurden.

### 16.6.2 Wiegeabläufe

- Der Vorsitzende des Präsidiums/Turnierleitung ernennt mit dem Ausrichter die Personen, welche die Waage organisieren. Während des Wiegens ist ein Offizieller (Bundestrainer, Kampfrichter oder sonstige ernannte Person) des Bundesfachverbandes anwesend. Es





darf auch ein Verantwortlicher des Vereins, dessen Team gerade beim Wiegen ist, anwesend sein. Dieser darf jedoch in keinsten Weise eingreifen. Der Verantwortliche darf keinen körperlichen Kontakt mit den Kämpfern haben und sollte abseits der Waage stehen – mindestens 1 Meter.

- Jeder Kämpfer benötigt seinen eigenen WAKO Sportpass mit ärztlichem Attest (gültig nur wenn es in dem Jahr, in dem das Turnier stattfindet, ausgestellt wurde) und gültiger Jahressichtmarke, der bei der Waage vorgezeigt werden muss. Die Feststellung des Alters kann durch Vorlage eines gültigen Personalausweises bei der offiziellen Registrierung/Waage überprüft werden.
- Die Kämpfer jeder Gewichtsklasse werden am Tag vor Wettkampfbeginn oder an dem Tag des Wettkampfes gewogen. Wenn das Wiegen am selben Tag wie die Kämpfe stattfindet, beginnen die Kämpfe frühestens 1 Stunde nach dem Wiegen.
- Die Zeitspanne kann vom Präsidium/Turnierleitung, nach Absprache mit dem medizinischen Ausschuss, der abklärt, dass dadurch kein Nachteil für einen Kämpfer der ersten Ausscheidungen entsteht, verkürzt werden. Das Wiegen richtet sich nach dem Turnierablaufplan. Die angegebene Zeit muss in jedem Wettkampf als offiziell angesehen und respektiert werden. Es ist kein Wiegen außerhalb der offiziell ernannten Wiegezeit möglich, außer ein Wiegeteam wird in dieser Zeit nicht fertig.

### 16.6.3 Offizielles Wiegen (Registrierungsperiode)

- Wenn ein Kämpfer sein Gewicht überschreitet, bekommt er in der offiziellen Zeit mehrere Möglichkeiten sein Gewicht zu erreichen. Jedoch muss der Kämpfer warten bis der WAKO Offizielle entscheidet wann das 2. Wiegen stattfindet. Dieses Gewicht ist endgültig. Erreicht der Kämpfer dabei nicht sein Limit, gibt es drei Möglichkeiten:
  1. Direkte Disqualifikation – die Entscheidung des WAKO Offiziellen ist endgültig und unanfechtbar.
  2. Eine Gewichtsklasse höher zu starten (Option, wenn die Turnierausschreibung dieses zulässt). In diesem Fall ist eine Umschreibe Gebühr in Höhe der doppelten Startgebühr dieses Tages für die Umschreibung zu entrichten. Die vorherige Startgebühr verfällt.
  3. Bei Turnieren mit Vorqualifikation (Deutsche Meisterschaft) gibt es keine Umschreibung.
- Ein Kämpfer darf nur in seiner beim Wiegen bestätigten Gewichtsklasse antreten. Das korrekte Gewicht der gemeldeten Klasse muss erreicht werden. Sollte ein Kämpfer zu



schwer sein, muss er sich entkleiden. Sollte das Gewicht nicht erreicht werden, siehe Vorgehensweise oben.

- Sollte ein Kämpfer mit zu viel Kleidung auf der Waage stehen und somit der Verdacht entstehen, dass der Kämpfer zu leicht ist, muss er sich ebenfalls entkleiden. Sollte er dann für die Gewichtsklasse zu leicht sein, wird ebenso vorgegangen wie bei zu schwerem Gewicht.
- Wenn sich ein Sportler entkleiden muss und damit ein Problem hat, sollte er, wenn er zum Wiegen erscheint, Badesachen unter der Sportkleidung tragen.
- Das Wiegen muss auf hartem Boden, nicht auf Teppich, erfolgen.
- Das Wiegen wird in einem extra Raum und, wenn möglich, auf diskrete Art und Weise durchgeführt, die Bedürfnisse sowohl der männlichen als auch der weiblichen Teilnehmer müssen respektiert werden. Dem Wunsch weiblicher Kämpfer nach diskretem Wiegen muss entsprochen werden.
- Für jede vermutete oder bewusste Tat, die diese Regeln in Frage stellt oder bricht, wird der verantwortliche Verband bestraft.



## 17 Grand Champion (nur PF) und Team- und Mannschaftskampf

### 17.1 Durchführung von Grand Champion Klassen

Auf Turnieren kann ein sogenannter Grand Champion ausgekämpft werden, bei dem Kämpfer, egal welcher Gewichtsklasse, gegeneinander antreten können.

#### 17.1.1 Original Grand Champion

- Nur die Gewinner der einzelnen Gewichtsklassen dürfen teilnehmen. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.

#### 17.1.2 Offener Grand Champion

- Jeder kann teilnehmen, der sich dafür während des Turniers angemeldet hat. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.
- Die Kampfzeit beträgt 1 x 3 oder 2 Minuten. Die Kämpfer dürfen keinen Zeitstopp fordern.
- Regeln und Schutzausrüstung entsprechen denen des normalen PF Wettkampfes.
- Die Art des Grand Champion Wettkampfs muss in der Turnierausschreibung ausgeführt sein.

**Merke:** bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften gibt es keinen Grand Champion.

### 17.2 Teamkampf

#### 17.2.1 Bei Bundes-, Landes-, Welt- und Kontinentalmeisterschaften

- Team: 3 Männer (Kämpfer), 1 Frau (Kämpferin) – wenn ein Team nicht komplett ist, darf es nicht antreten oder fortfahren – ein Team darf je 1 Mann und 1 Frau als Ersatz haben.
- Der Ersatz darf nur eingesetzt werden, wenn ein anderer Kämpfer nicht antreten kann. Bei Junioren-, Jugend B- und Jugend A-Wettkämpfen müssen die Teilnehmer die entsprechende Altersklasse haben.
- Die Abfolge des Wettkampfs wird durch Werfen einer Münze zu Beginn entschieden.
- Das Siegerteam kann entscheiden, ob es selbst den ersten Kämpfer stellt oder ob das gegnerische Team dies tun soll.
- Der Kampf kann sowohl mit Kämpfer, als auch mit einer Kämpferin eröffnet werden.
  - Alle Kämpfer sind mit kompletter Schutzausrüstung in ihrer Ecke.
  - Es gibt keine Gewichtsklassen (bei Jugend B und Jugend A muss vom Kleinsten zum Größten an den Start gegangen werden).
- Eine Kämpferin darf nur auf die andere Kämpferin treffen.



- Das Team setzt sich aus Kämpfern einer Nation zusammen (keine gemischten Teams mit Kämpfern verschiedener Länder)
- Jeder Kampf: 1x2 Minuten
- Extra-Kampf (bei Unentschieden):
  - 1x1:30 Minuten (Jugend B)
  - 1x2 Minuten (Jugend A, Junioren, Senioren)

Wenn es nach dem Extra-Kampf immer noch unentschieden steht, kämpfen die gleichen Kämpfer weiter, bis ein Treffer erzielt wird.

- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Alle „Exits“ und Verwarnungen werden fortlaufend gezählt, um einen aktiven Wettkampf zu gewähren.
- Im Teamkampf kann kein Kämpfer wegen „Exit“ disqualifiziert werden. Sein Team erhält ab dem 1. „Exit“ jedes Mal einen Punktabzug.
- Wenn die Kämpferin die Verlängerung kämpft, muss sie gegen die Gegnerin antreten.

#### **17.2.2 Verletzung im Teamkampf:**

Für den Fall einer Verletzung im Teamwettkampf bei der der Kämpfer nach einer medizinischen Untersuchung unfähig ist weiterzukämpfen, geschieht folgendes:

- Das gegnerische Team erhält einen 10-Punkte-Bonus, der zu den bereits erzielten Punkten addiert wird.

#### **17.2.3 Weltcups und internationale Meisterschaften:**

- Ein Team kann sich folgendermaßen zusammensetzen, abhängig von den Vorstellungen des Ausrichters.
- Die Teammitglieder können aus versch. Ländern oder Kontinenten stammen:
  - 4 Kämpfer (3 Männer, 1 Frau)
  - 5 Kämpfer (4 Männer, 1 Frau) – 5 Kämpfer (5 Männer)
  - 3 Kämpfer (3 Frauen)
- Merke: Gekämpft wird nach den geltenden Point Fighting-Regeln der WAKO.



## **17.3 Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände**

### **17.3.1 Wettkampfregeln PF und LC**

### **17.3.2 Es gelten die gleichen Regeln wie bei allen Turnieren der WAKO**

**Deutschland, jedoch mit folgenden Ausnahmen:**

### **17.3.3 Mannschaftsstärke**

- Jede Herrenmannschaft besteht aus fünf, jede Frauenmannschaft aus drei Kämpfern. Diese sind in Gewichtsklassen eingeteilt.

### **17.3.4 Kampfzeit**

- Die Kampfzeit beträgt für jeden der fünf bzw. drei Kämpfer je 3 x 2 Minuten.
- Die Kämpfer kämpfen in verschiedenen Gewichtsklassen.

### **17.3.5 Wertung**

- Die einzelnen Kämpfe werden gesondert gewertet. Nach jedem Kampf beginnt der nächste bei null, das heißt der Punktestand des ersten Kampfes wird nicht mit übernommen.
- Die Mannschaft des Siegers erhält zwei Punkte, die des Verlierers einen Antrittspunkt.
- Stellt die gegnerische Mannschaft keinen Kämpfer so erhält sie auch keinen Antrittspunkt.

### **17.3.6 Entscheidungen**

- Die Mannschaft, welche am Ende nach Mannschaftspunkten vorne liegt, hat den Kampf gewonnen.

### **17.3.7 Sonstiges**

- Um keine Mannschaft zu bevorzugen werden die einzelnen Paarungen vor Turnierbeginn ausgelost. Somit sind die Chancen für alle Mannschaften gleich.
- Der dritte Platz wird ausgekämpft.



## 18 Anhang Wertungszettel für Punktrichter

### Punktrichter-Zettel

Turnier: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Kampf Nr: \_\_\_\_\_



A) \_\_\_\_\_ B) \_\_\_\_\_  
 Sieger ankreuzen

	Kämpfer A ( rote Ecke )			Kämpfer B ( blaue Ecke )		
Runde	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung
1						
2						
3						
<b>Gesamttreffer</b>						

Sieg durch (bitte ankreuzen)				
Punkte	RSC	Aufgabe	K.O.	Aufgabe
Disqualification		nicht antreten		Verletzung

Kampfrichter: \_\_\_\_\_  
 (Name leserlich in Druckschrift ) Unterschrift

Ort, Datum: \_\_\_\_\_

Turnierleitung: \_\_\_\_\_  
 Unterschrift

## Stichwortverzeichnis:

- 2**  
2 Minuten Zeit 34, 42
- 3**  
3 Ausrufen 42
- 8**  
8 Sekunden 27
- A**  
Abbruch 27, 41, 43  
absichtlich 28, 42  
absichtliche Aktionen 33  
Anzählen 25, 27, 28, 29, 31, 33, 35, 41  
Ärztliches Attest 17  
Aufgaben und Verantwortung 24  
Ausländer und Staatenlose 12  
Ausrüstung 25, 34  
Ausschreibungen 12, 17  
Ausspucken des Mundschutzes 28, 34
- B**  
Bandagen 34  
Barträger 18  
Befugnisse 33  
Beginn eines Kampfes 26  
Bekleidung 10, 23, 37, 38  
Bestechlichkeit 22  
Bestrafung 57
- Betreuer 11, 22, 33, 35, 37, 38, 41, 44, 45  
Betreuern 21, 25, 30, 34  
Blut 17, 25  
**break** 26, 42, 54  
Brille 23  
Brillenträger 18  
Bundesturnieren 24
- C**  
Caps, Mützen, Kopftücher 38  
Coach/Betreuer 26, 33, 34, 37, 38, 42  
Coaches 11, 22, 25, 34, 35, 37
- D**  
dem Bundeskampfrichterreferenten 21, 22  
Disqualifikation 34, 41, 42, 43, 45, 57  
disqualifiziert 34
- E**  
Einschätzung 33  
Eintragungsfehler 25  
Einverständnis-erklärung der Erziehungsberechtigten 17  
electronic scoring system 25  
elektronisches Punktesystem 25  
Entscheidungen 21, 40, 44, 45, 46  
Epileptiker 18  
Erholungspause 27
- erlaubte und unerlaubte Techniken / Trefferflächen 10  
Erlaubte Ziele 39  
Erwachsenen- und Juniorenklassen 27  
Ethik Code 21  
Ethik Codes 21
- F**  
Fairplay 25  
Fehlentscheidungen 22, 46  
**fight** 26, 31  
Fight 26  
Flip-Flops 38  
foot sweep 48  
Funktion 19, 36  
Funktionsfähigkeit 25  
Fußfeger 31, 48, 53  
Füßnägel 25
- G**  
Gefahren 25  
Gesten 31  
**Gesundheit** 28, 33, 36, 41, 58  
Gewichtsklassen 40, 61, 63  
Grundsätze 48, 53
- H**  
Haftschalen 18  
Handschuhe 25  
Handtuch 30



<p><b>K</b></p> <p>K.O. 27, 29, 30, 31, 35, 40, 59, 60</p> <p>K1 17, 39, 54</p> <p>Kampf- und Pausenzeiten 35</p> <p>kampffähig 25, 31, 33, 59</p> <p>Kampfrichterlizenz 22</p> <p>Kampfrichterreferent 19, 20, 24, 44, 46</p> <p>Kampfunwilligkeit 25</p> <p>Kick-Counter 35</p> <p>Kickzähler 14, 35</p> <p>Klasse A 24</p> <p>Knock-Down-Regel 27, 41</p> <p>Kommando 26, 29, 31, 35, 54</p> <p>Kommandos 26, 27, 42</p> <p>Kompetenzen 33</p> <p>Konditionsschwäche 25, 28</p> <p>Kontaktlinsen 18, 23</p> <p><u>Kriterien</u> <i>Siehe</i> Grunds'tye und Richtlinien der Punktebewertung</p> <p><b>L</b></p> <p>Landesmeisterschaften 24</p> <p>Landesturniere 24</p> <p>Low Kick 10, 17, 39, 54</p> <p><b>M</b></p> <p>Maximale Zeiten für Pausen 36</p> <p>Minuspunkte 33, 57</p> <p>Muay-Thai-Symbolen 34</p> <p>Mundschutz 28, 34</p> <p>muslimische Kämpferinnen 17</p> <p>muslimischen Kämpferinnen 17, 26</p> <p><b>N</b></p> <p>neutrale Ecke 29, 33, 56</p> <p>Nicht zu wertende Treffer 53</p>	<p>Niederschlag 28</p> <p><b>O</b></p> <p>official warning 26, 28, 33, 34, 42, 55, 57</p> <p>Offizielle Gesten 31</p> <p>Offiziellen 22, 25, 43, 54</p> <p><b>P</b></p> <p>Parteilichkeit 21, 22</p> <p>Pausenzeit 36</p> <p><b>Peter Zaar</b> 9</p> <p>Proteste 24, 44, 45</p> <p>Punkt- und Wertungszettel 25</p> <p>Punktewertung 30, 45, 46, 48, 53</p> <p>Punktezetteln 57</p> <p>Punktrichter 11, 14, 15, 21, 22, 23, 24, 25, 34, 35, 43, 44, 45, 46, 48</p> <p>Punktrichtern 14, 34, 57</p> <p><b>Q</b></p> <p>Qualifikation 22</p> <p>Quick-Finder 73</p> <p><b>R</b></p> <p>referee stops contest 41</p> <p>Regeln 10, 21, 24, 25, 33, 37, 43</p> <p>Regelverstoß 31, 56, 57</p> <p>Regelverstößen 31, 54, 55</p> <p>Regelwerk nicht kämpfen 17</p> <p>regelwidrig gekleidet 34</p> <p>Reihenfolge 29, 57</p> <p>Respektloses Verhalten 22</p> <p>Ring Chef (Kampfflächenleiter) 24</p> <p>Ringarzt 41, 42, 58, 59</p> <p>Ringleiter 19, 21, 22, 23, 24, 25, 34, 35, 37, 38, 43, 44, 45, 46, 49, 55, 57, 59, 60, 64</p>	<p>Ringrichter 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 39, 41, 42, 43, 44, 54, 55, 59</p> <p>Ringsport Regeln 10</p> <p>RSC 27, 41, 59, 60</p> <p>Runden, Rundenzeiten/Kampfzeiten 15</p> <p>Rundenende 35, 54, 57</p> <p><b>S</b></p> <p>Schiedsgericht 22</p> <p>schlichten / zu vermitteln 24</p> <p>Schluss Gong 30</p> <p>Schmuck 23</p> <p>Schutzrüstung 10, 25, 34, 54</p> <p>schwerwiegenden Fällen 22, 33, 42</p> <p>Selbstverständnis 21</p> <p>shake-hands 26</p> <p><b>shake-Hands</b> 26</p> <p>Sicherheit 18, 21, 25, 26, 36</p> <p>Sieg durch Abbruch 41</p> <p>Sieg durch Aufgabe 41</p> <p>Sieg durch Nichtantreten 42</p> <p>Sieg nach Punkten 40</p> <p>Sieger 25, 31, 40, 41, 42</p> <p>sportärztlichen Attest 17</p> <p>Sprachbarrieren 18</p> <p>Spuckt 28</p> <p><b>stop</b> 26, 29, 33, 35, 41, 54, 56</p> <p><b>T</b></p> <p>Tapes 17, 25</p> <p>Taubstumme 18</p> <p><b>time</b> 26, 35, 56</p> <p>Tischbesetzung 35</p> <p>Trefferflächen 39, 54</p> <p>Turnierleitung 19</p> <p>Turnierorganisation 12</p>
--	--	--





## U

Umklammerungssituation 26

Unsportlichkeit 33

Unstimmigkeiten 24

Unvollständige Schutzausrüstung  
34

## V

verbale warning 26

Verhalten 25, 27, 29, 43, 54, 55,  
57

Verletzung 25, 41, 42, 43, 58, 59

verminderter Kampffähigkeit 25

verspätet 34

verteidigungsfähig 28

Vollkontakt Kickboxen 10

Vollkontakt Kickboxen (VC) 10

Vollständigkeit 25

## W

Während des Anzählens 30

WAKO Kampfrichterprüfung 22

WAKO Sportpass 17

Wettkampffläche 14

## Z

Zeit für die Vervollständigung der  
Schutzausrüstung 36

Zeit je Verletzung 36

Zeitnehmer 25, 26, 35

zu spätes Erscheinen am Ring 34

