



WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 4.7 – 2025

Kapitel 8: Rumble

Kapitel 9: No Contact

Kapitel 10: WMAC Kids Run



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
World Martial Arts Committee

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 8 - RUMBLE	4
ARTIKEL 42. Rumble (RU).....	4
KAPITEL 9 NO – CONTACT	6
ARTIKEL 43. No- Contact (NC).....	6
KAPITEL 10 KIDS - RUN	8
ARTIKEL 44. KIDS RUN (KR).....	8

Einleitung:

Dieses Regelwerk ersetzt alle bisher ausgegebenen Regeln und beinhaltet die offiziellen WMAC – Amateur - Wettkampfregele. Die vorliegenden Regeln sind gültig für alle Mitglieder. Lokale Anforderungen und Gegebenheiten können jedoch, falls erforderlich, in Betracht gezogen werden. Die offizielle Sprache des IRC ist Englisch. Dieses Regelwerk kann vom IRC in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unstimmigkeiten gilt jedoch allein die offizielle englische Version. Ohne spezielle schriftliche Genehmigung des WMAC oder des IRC darf dieses Regelwerk weder kopiert, herausgegeben, noch verteilt werden. Dies beinhaltet elektronische, digitale, physikalische sowie alle anderen Formen der Vervielfältigung. Dieses Regelwerk kann gratis über die offizielle Website des WMAC als PDF geladen werden

WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

Internationale Regeln & Richtlinien



Jänner 2025

Liebe Lesende,

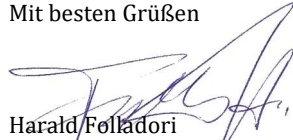
wir sind sehr erfreut, die Version 4.7 unserer Regeln und Richtlinien des World Martial Arts Committee zu veröffentlichen. Dies ist definitiv das ausführlichste Wettkampfturnier - Regelwerk, das heutzutage erhältlich ist und wir sind stolz, es für Ihren Gebrauch zu veröffentlichen. Dies wurde ausschließlich durch harte Arbeit und den Einsatz Einzelner aus aller Welt ermöglicht. Wir möchten allen Personen recht herzlich für die Mitarbeit an diesem ausführlichen Regelwerk danken.

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

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

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

Mit besten Grüßen



Harald Folladori
WMAC World Präsident

KAPITEL 8 - RUMBLE

ARTIKEL 42. Rumble (RU)

42.1 Beschreibung – Rumble ist und sieht sich als eine Vorstufe zum traditionellen Kampfsport (Kumite & Pointfight) in dem Kindern spielerisch vermittelt wird, welche Fähigkeiten sie beim Kämpfen benötigen. Schnelligkeit, Reaktion, Fairness, Beweglichkeit und feinmotorische Fähigkeiten werden gezielt geschult.

42.2 Altersklassen (die Unterteilung erfolgt nach Körpergrößen - Mindestalter ist 3 Jahre)

Beschreibung	Alter	Kategorie	Größe in cm				
TIGERS	3-6 J	U6	-90	-110	-130	+130	
DRAGONS	7-8 J	U9	-100	-120	-140	+140	
NINJAS	9-12 J	U13	-110	-130	-150	+150	
INCLUSION	Open	Open	-110	-130	-150	+150	

38.3 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil bzw. den Club. Hierbei ist es den Athleten überlassen was sie tragen. Traditionelle (Gi) oder andere Kampfsportbekleidung. WICHTIG keine unsportlichen Aufdrucke oder Aufnäher!

38.4.1 Darbietung – Beide Kinder werden mit jeweils 3 vorgegebenen Bändern ausgestattet. Diese Bänder werden an einem GÜRTELBAND das vom Referee ausgegeben wird befestigt, jeweils 1 Band über dem rechten, 1 Band über dem linken Oberschenkel und 1 Band wird nach dem ziehen der beiden Bänder an einer leeren Halterung fixiert. Derjenige Kämpfer, der als erstes nach Zeitablauf die meisten Bänder bei seinem Gegner herausgezogen hat, gewinnt den Wettkampf. Nach Ablauf der Zeit sofern beide Kämpfer die gleiche Anzahl an Gürtel erkämpft haben, gewinnt der Kämpfer der zuerst den NEU dazugefügten (je 1 Stk für beide Athleten) Gürtel zieht. Wichtig dabei ist, dass er das herausgezogene Band sofort mit der Hand nach oben streckt. Macht er dies nicht, bekommt er keinen Punkt.

38.4.1 Zeitlimit – Die Darbietung darf nicht länger als 60 Sekunden dauern. Bei einem Unentschieden - 30 Sekunden Verlängerung.

42.5 Darbietungsbereich – Der Bereich hat nicht geringer als 5 x 5 m zu sein und befindet sich auf Budo matten mit einer Stärke von 25mm (Kickboxen) oder direkt auf einem Sporthallenboden der abgegrenzt wird..

42.6 Anzahl der Kampfrichter - 2 Kampfrichter. Diese vergebenen Punkte von jeweils 1 Punkt für das korrekte Herausziehen des Gürtels. Die Kampfrichter vergeben den Punkt selbstständig und der HKR bezieht den Seitenrichter bei unklaren Wertungen mit ein. Ansonsten ist der Seitenrichter auch für Überprüfung der Wettkämpfer sowie zur Entgegennahme der gezogenen Gürtel zuständig.

42.7 Bewertung – Punkte werden vergeben wie folgt:
Für das korrekte herausziehen eines Bandes vergibt der Kampfrichter 1 Punkt.
Die Wertungen werden wie beim Kickboxen (Pointfight) mittels Handzeichen direkt vergeben.

42.7.1 Regeln

Die beiden Wettkämpfer begrüßen sich und den Kampfrichter durch traditionelles Verbeugen. Danach treten sie ca.1m auseinander oder auf markierte Startpositionen. Der Kampfrichter gibt das Kommando „FIGHT“. Dann dürfen sie nur mit ihren Händen die Bänder des Gegners herausziehen. Sie dürfen dabei nicht die Hand des Gegners halten, oder die eigenen Bänder mit dem Arm klemmen. Es dürfen keine Schlagtechniken ausgeführt werden (Schlagblöcke) Es ist lediglich erlaubt auszuweichen oder die Griffe umzulenken.

Die Bänder müssen für beide frei greifbar sein. Es ist ebenfalls nicht erlaubt mit etwas anderem als den Fußsohlen die Matte zu berühren, Purzelbäume, Knien, oder Rollen ist verboten und wird mit einer Verwarnung geahndet. Es „sollte“ auf eine einigermaßen aufrechte Haltung wie bei späteren Kämpfen (Pointfight oder Kumite) geachtet werden. Oberste Priorität hat das Kindgerechte Einführen in eine Turnierszene – dabei sollte die Nervosität der Kinder unterwandert werden und der SPASS an der Bewegung im Vordergrund stehen.

ACHTUNG! Die Bänder sind genormt und werden in dem dafür vorgesehenen Gürtel positioniert. Sollte aus irgendwelchen Gründen der genormte Gürtel nicht verfügbar oder defekt sein kann man Gürtelbänder verwenden mit einer Länge von 700mm diese dürfen nur lose im Gürtel eingesteckt werden (gleiche Länge) und nicht mit diesem verknötet sein.

42.7.2 Verwarnung (Zeit wird gestoppt)

Für Halten oder nicht regelkonformen Bodenkontakt, spricht der Kampfrichter jeweils eine Verwarnung aus. Die Verwarnungsregelung gilt ähnlich wie beim Kickboxen.

1. Verbale Ermahnung

1. Verwarnung = (KEINE BESTRAFUNG = ACHTUNG)
2. Verwarnung = 1 Punkt MINUS (ein Gürtel weniger)
3. Verwarnung = 1 Punkt MINUS (ein Gürtel weniger)
4. DISQUALIFIKATION sollte bei dieser Sportart mit Bezug auf die Kinder gerechte Ausübung nur unter massiven GRÜNDEN ausgesprochen werden.

38.8 Schutzausrüstung

Zur Schutzausrüstung dient ein Kopfschutz (Kopfstöße). Ebenfalls wird ein Zahnschutz empfohlen, ist jedoch nicht vorgeschrieben.

Die Coaches sind dafür VERANTWORTLICH das die Kinder zeitgerecht und richtig adjustiert an der Fläche sind. Nach 3-maligen Ausrufen = einer Verzögerung von 1min nach dem AUSRUFEN kann ein Minuspunkt zu vergeben. Dann muss jeweils ein weiterer nach weiteren 2min gegeben werden. Sollte der Athlet nach gesamt 3min NICHT an der Wettkampffläche erscheinen wird er Disqualifiziert.

38.9 Team Rumble (3 Kinder pro Mannschaft mit jeweils 2 Gürtel – Zeitvorgabe ist 2min)

Team Rumble ist ein Gruppendynamisches Spiel das zur Vorstufe der Teamfights im Kickboxen und Kumite dient. Ziel ist es den Kindern ein Teamgedanke zu vermitteln und gemeinsam Spass an der Sache zu haben.

Im Team Rumble dürfen pro Team = 3 Personen starten die jeweils einer Alterskategorie oder einer höheren angehören – die Größe spielt dabei keine Rolle (z.B. drei Dragons gegen 3 Ninjas oder drei Dragons gegen drei Dragons – NICHT aber drei Ninjas gegen 3 Tigers!) Die Team Kategorie gibt es geschlechterübergreifend also gemischt und OHNE Geschlechtszuordnung.

2 Kinder stehen mit roten Gürteln, und 2 Kinder stehen mit blauen Gürteln sich gegenüber in den jeweiligen Startpositionen. Jeweils 1 Kind pro Mannschaft befindet sich außerhalb der Fläche in der Diagonalen (Ecke) und ist der sogenannte „JOKER“. Dieser darf spätestens dann auf die Wettkampffläche wenn seine Mannschaft keinen Gürtel oder Athlet mehr hat. Kann aber gegebenenfalls schon hinein wenn der erste Sportler seiner Mannschaft ausgeschieden ist. Es dürfen sich aber immer nur max.2 pro Mannschaft auf der Fläche befinden. Alle Athleten haben Gürtel mit je 2 Bänder am Bauch befestigt und die Abnahme erfolgt ganz genau gleich wie im Einzel Bewerb. Siegermannschaft ist diejenige Mannschaft die als erste nach Ablauf der Zeit die meisten Gürtel gezogen hat.

KAPITEL 9 NO - CONTACT

ARTIKEL 43. No- Contact (NC)

39.1 Beschreibung - No-Contact ist und sieht sich als eine Vorstufe zu den Mattensportarten im Kickboxen Leichtkontakt & Kicklight, in welchem Kindern spielerisch vermittelt wird, welche Fähigkeiten sie beim Kämpfen benötigen. Schnelligkeit, Reaktion, Fairness, Beweglichkeit und feinmotorische Fähigkeiten und Technik durch Schlagen und Kicken werden gezielt geschult. Alle Techniken sind gemäß diesen Regelwerken aber OHNE Kontakt zu verwenden.

39.2 Altersklassen (die Unterteilung erfolgt nach Körpergrößen, siehe Ausschreibung Achtung – MINDESTALTER ist 3 Jahre)

Beschreibung	Alter	Kategorie	Größe in cm				
TIGERS	3-6 J	U6	-90	-110	-130	+130	
DRAGONS	7-8 J	U9	-100	-120	-140	+140	
NINJAS	9-12 J	U13	-110	-130	-150	+150	
INCLUSION	Open	Open	-110	-130	-150	+150	

43.3 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil bzw. Ihren Club. Hierbei ist es den Athleten überlassen was sie tragen. Traditionelle (Gi) oder andere Kampfsportbekleidung. WICHTIG keine unsportlichen Aufdrucke oder Aufnäher!

43.4 Darbietung – Beide Kinder kämpfen gegeneinander ohne sich berühren zu dürfen. Gezielte Schläge und Tritte, die treffen würden und korrekt ausgeführt worden sind, werden von den Kampfrichtern bewertet. Es ist untersagt sich zu berühren oder zu treffen. Es sind STILÜBERGREIFEND ALLE KICKBOXTECHNIKEN erlaubt.

ACHTUNG: Da es sich hier um Kinder unterschiedlichster Graduierungen und Stilrichtungen handelt ist nicht nur Qualität und Ausführung, sondern auch die Anzahl der Techniken entscheidend. Eine Angriffs- und Verteidigungstechnik muss ersichtlich sein. Der ABSTAND ist mindestens 0,5m ca. 1 Armlänge der Athleten und auf maximal 1m - ca. 2 Armlängen begrenzt. Techniken mit zu großem Abstand werden NICHT gewertet. Achtung bei den TIGERS wird der Abstand aufgrund des geringen Alters vom Hauptkampfrichter beim Bewerb mitgesteuert & Begleitet! Der Spaß muss im Vordergrund stehen.

43.4.1 Zeitlimit – Die Darbietung darf nicht länger als 60 Sekunden dauern. Bei einem Unentschieden - 30 Sekunden Verlängerung - dann muss eine Entscheidung herbeigeführt werden.

43.5 Darbietungsbereich – Der Bereich hat nicht geringer als 5 x 5 m zu sein und befindet sich auf Budo Matten mit einer Stärke von ca. 25mm (wie im Kickboxen).

43.6 Anzahl der Kampfrichter - 2 Kampfrichter.

Der Hauptkampfrichter entscheidet gemeinsam mit dem 2. Kampfrichter. Diese vergeben Punkte von jeweils 1 Punkt für das korrekte Ausführen einer Technik. Der Hauptkampfrichter vergibt den Punkt selbstständig und bezieht den Seitenrichter bei unklaren Wertungen mit ein. Ansonsten ist der Seitenrichter auch für die Überprüfung der Wettkämpfer verpflichtet.

43.7 Bewertung – Punkte werden vergeben wie folgt:

Für das korrekte Ausführen eines Fuß-kicks oder Fauststoßes vergibt der Kampfrichter je einen Punkt. Es ist vollkommen unerheblich aus welchem Stil der Athlet kommt Entscheidet sind die Treffer die er bekommen würde, wenn er wirklich getroffen würde. Die Verteidigungstechniken sind nur zu bewerten ob sie geschützt hätten oder nicht – also als NICHT getroffen. Die Referees dürfen zur Ermittlung der Punkte Klicker verwenden.

Der Sieger wird wie im Leichtkontakt nach dem Ende der Kampfzeit mittels Handzeichen (in die Ecke des Siegers) durch den HK- Richter vergeben.

43.7.1 Regeln

Die beiden Wettkämpfer begrüßen sich mit Shake-Hands, dann den Kampfrichter und beginnen nach dem Kommando „FIGHT“ mit dem Wettbewerb. Es dürfen keine anderen Körperstellen außer den Fußsohlen den Boden berühren. Alle Techniken müssen Altersspezifisch sauber ausgeführt werden und dürfen NICHT berühren.

43.7.2 Verwarnung (Zeit wird gestoppt)

Für Berühren oder nicht regelkonformen Bodenkontakt spricht der Kampfrichter jeweils eine Verwarnung aus. Die Verwarnungsregelung gilt ähnlich wie beim Kickboxen.

1. Ermahnung
2. Verwarnung = (KEINE BESTRAFUNG = ACHTUNG)
3. Verwarnung = 1 Punkt MINUS (3 Punkte weniger)
4. Verwarnung = 1 Punkt MINUS (3 Punkte weniger)
5. DISQUALIFIKATION sollte bei dieser Sportart mit Bezug auf die Kinder gerechte Ausübung nur unter massiven GRÜNDEN ausgesprochen werden.

43.8 Schutzausrüstung

Zur Schutzausrüstung dient ein Kopfschutz (Kopfstöße) und passende Kindgerechte Boxhandschuhe ca. 8 bis maximal 10 OZ. Ebenfalls wird ein Zahnschutz & Fußschutz empfohlen, ist jedoch nicht vorgeschrieben.

Die Coaches sind dafür VERANTWORTLICH das die Kinder zeitgerecht und richtig adjustiert an der Fläche sind. Nach 3-maligen Ausrufen = einer Verzögerung von 1 min nach dem AUSRUFEN ist ein Minuspunkt zu vergeben. Dann muss jeweils ein weiterer nach weiteren 2 min gegeben werden. Sollte der Athlet nach gesamt 3 min NICHT an der Wettkampffläche erscheinen wird er Disqualifiziert.

KAPITEL 10 KIDS - RUN

ARTIKEL 44. KIDS RUN (KR)

44.1.1 Kids Run ist eine reine Kinderdisziplin und wurde aus als Basis der herkömmlichen WMAC Sportarten gepaart mit Elementen aus Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Koordinations und Schnelligkeitsübungen. Kids Run sieht sich als eine Vorstufe zu den Mattensportarten im Kickboxen Leichtkontakt & Kicklight, in welchem Kindern spielerisch vermittelt wird, welche Fähigkeiten sie auch beim Kämpfen benötigen. Schnelligkeit, Reaktion, Fairness, Beweglichkeit und feinmotorische Fähigkeiten und Technik durch Schlagen und Kicken werden gezielt geschult. Alle Techniken werden im sogenannten Parlauf absolviert oder auf Zeit gestoppt.

44.2 Altersklassen (die Unterteilung erfolgt nach Körpergrößen, siehe Ausschreibung Achtung – MINDESTALTER ist 3 Jahre)

Beschreibung	Alter	Kategorie	Größe in cm				
TIGERS	3-6 J	U6	-90	-110	-130	+130	
DRAGONS	7-8 J	U9	-100	-120	-140	+140	
NINJAS	9-12 J	U13	-110	-130	-150	+150	
INCLUSION	Open	Open	-110	-130	-150	+150	

44.3 Uniform - Alle Uniformen sollten das zu repräsentierende Land zeigen oder den Stil bzw. Ihren Club. Hierbei ist es den Athleten überlassen was sie tragen. Traditionelle (Gi) oder andere Kampfsportbekleidung. WICHTIG keine unsportlichen Aufdrucke oder Aufnäher!

44.4 Darbietung – Beide Kinder laufen und absolvieren Übungen gegeneinander ohne sich berühren zu dürfen. Gezielte Vorgegebene Übungen müssen folgende 5. Elemente enthalten = 1. Laufen, Hindernisse überwinden (Altersgerecht) 2. Geschicklichkeit wie Balancieren, 3. Beweglichkeit wie unter ein Hindernis durchkriechen, Hüpfen / Springen. 4. Koordinationselemente wie z.B. in einem Kreis hüpfen mit unterschiedlichen Farben etc. Schläge und Tritte, die an speziellen Positionen mit einer vorgegebenen Anzahl absolviert werden und dann sogenannte 5. Schnelligkeit & Sprinteinheiten für den Zieleinlauf. Die Referees laufen mit und überprüfen die Absolvierung. Sollte eine Übung NICHT korrekt ausgeübt werden so muss diese direkt wiederholt oder mit einer Zeitstrafe von min. 5 – maximal 10 sec belegt werden.

44.4.1 Zeit – Die Darbietung darf nicht länger als 60 Sekunden dauern. Bei einem Unentschieden wird erneut ein Lauf gestartet – bei erneutem Gleichstand muss eine Entscheidung durch die Referees herbeigeführt werden. Z.B. schöne Ausführung der Übungen.

44.5 Darbietungsbereich – Der Bereich hat nicht geringer als 10 x 4m zu sein und befindet sich auf einem Hallenboden der mit Matten ergänzt werden kann (Bodenkontakt Übungen)

44.6 Anzahl der Kampfrichter – 2 Kampfrichter & 1 Hauptkampfrichter

Der Hauptkampfrichter entscheidet gemeinsam mit dem 2. Kampfrichter.

Sie berücksichtigen dabei die korrekte Ausführung und die Zeitvorgaben sowie wer als erster ins Ziel läuft.

44.7 Bewertung – Der Sieger wird sofort nach Beendigung des Laufes durch Handzeichen ermittelt. Alle Referees bewerten gleichberechtigt und autonom.

44.8 Regeln

Die beiden Wettkämpfer begrüßen sich durch Verbeugen und gehen dann auf die angewiesene Startposition. Dort wird der Kampfrichter mit dem Kommando = START den Beginn des Wettlaufes bekanntgeben. Wer als erster ins Ziel einläuft und alle Übungen wie vorgegeben absolviert hat – ist der Sieger.

44.9 Verwarnung (Zeit wird gestoppt)

Für Berühren oder nicht regelkonformen Ablauf (falsche Übung, falsche Anzahl etc.) spricht der Kampfrichter jeweils eine Verwarnung aus. Die Verwarnungsregelung gilt wie folgt als Zeitstrafe oder als Zurückführung zur falsch absolvierten Übung bis diese korrekt absolviert wurde.

Verwarnung als ZEITSTRAFE
für falsche Übung 10 Sekunden plus
für falsche Anzahl 5 Sekunden plus

Verwarnung als ZURÜCKFÜHRUNG zur Übung – laut Resultat

44.10 Schutzausrüstung & Bereithaltung

Zur Schutzausrüstung dürfen Knie und Ellenbogenschützer, Handbandagen sowie Anbringung von Tape bei Verletzungsanfälligkeit verwendet werden. Ansonsten sind KEINE spezifischen Vorgaben zu tätigen.

Die Coaches sind dafür VERANTWORTLICH das die Kinder zeitgerecht und richtig adjustiert an der Fläche sind. Nach 3-maligen Ausrufen = einer Verzögerung von 1 min nach dem AUSRUFEN ist eine Verwarnung zu geben = Zeitstrafe von 5 Sekunden. Dann muss jeweils eine weitere Zeitstrafe von 5 Sekunden gegeben werden. Sollte der Athlet nach gesamt 3 min NICHT an der Wettkampffläche erscheinen wird er Disqualifiziert.

ABLAUF

- Slalom – zwischen den Hütchen hindurch
 - Unten durch / oben drüber
 - Balancieren auf Längsbank
 - Rolle vorwärts
 - Im Reifen 2 Fauststöße
 - Im nächsten Reifen 2 Frontkick mindestens Gürtelhöhe
 - Run in die Zielgerade
- Bei einem Fehler bzw. Auslassen an einer der Stationen, muss diese Station wiederholt werden: es wird nur ein Fußkick gemacht oder unter der Gürtellinie / schräge Rolle / untern durch – umwerfen der Stange / Balancieren – runter gehen / Slalom – Hütchen berühren oder umwerfen.....)

