



WTKA – Germany

Wettkampfordnung POINT FIGHT



Wettkampfordnung POINT FIGHT

INHALTSVERZEICHNIS

1. Geltungsbereich.....	3
2. Voraussetzungen für Wettkämpfer.....	3
3. Offizielle.....	4
4. Kleiderordnung für Teilnehmer und Betreuer.....	4
5. Verletzungen.....	4
6. Kampfregeln.....	5
7. Erlaubter Trefferbereich.....	6
8. Erlaubte Techniken.....	6
9. Unzulässiger Trefferbereich.....	6
10. Illegale Techniken.....	6
11. Punktevergabe.....	6
12. Punktebewertung.....	7
13. Kriterien für Minuspunkte	7
14. Kampfwertung	8
15. Wettkampfgericht	9
16. Protest.....	9
17. Doping.....	10
18. Regeln für Minderjährige.....	10
19. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern.....	10
20. Schutzregeln für Frauen	10
21. Auslegungsregel.....	10



Wettkampfordnung Point Fight

1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Point Fight (WOPF) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der WTKA-Germany von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle WTKA-Germany anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampffregeln der WTKA-Germany sind den Regeln des Weltverbandes WTKA angeglichen.

2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

2.1 Voraussetzungen für die Teilnahme an einem Turnier ist die Zugehörigkeit des Teilnehmers zur WTKA-Germany. Abweichende Regelungen bedürfen der vorherigen Zustimmung der Wettkampfleitung.

2.2 Durch die Anmeldung zu einem Turnier wird vom Teilnehmer die Wettkampfordnung der WTKA-Germany sowie die Anti-Doping Regeln in allen Teilen anerkannt.

2.3 Alle Wettkämpfer müssen eine Schutzausrüstung tragen

- Unterleibschutz:

- Für weibliche und männliche Teilnehmer.
- Der Unterleibschutz ist unter der Bekleidung zu tragen

- Fußschutz:

- Muss den Fußrücken, einschließlich der Zehen, bis zum Knöchel bedecken.
- Die Zehennägel sind kurz zu halten

- Handschutz:

- Der Schutz muss für alle Gewichtsklassen ein Gewicht von 10 Unzen haben.
- Die Form muss geschlossen und die Fingerkrümmung vorgeben sein.
- Der Daumenschutz muss mit dem Handschuh vernäht sein.
- Hand und Fußschutz müssen aus elastischem und gepolstertem Material bestehen. Es dürfen weder harte Teile wie Metall, Hartplastik, Reißverschlüsse, Knöpfe enthalten noch mit Schnüren versehen sein

- Darüber hinaus ist folgende Schutzausrüstung zugelassen:

- Schienbeinschutz unter der Bekleidung
- Brustschutz für Damen unter der Bekleidung
- Mundschutz
- Kopfschutz
- Für Schienbein-, Brust- und Kopfschutz gelten für die materielle Beschaffenheit die gleichen Bestimmungen wie für den Hand- und Fußschutz



Wettkampfordnung Point Fight

- Die Verwendung von Bandagen ist nur in Verbindung mit einem ärztlichen Attest gestattet. Der Sachverhalt ist vom Teilnehmer vor Wettkampfbeginn in der Zeit für das Wiegen dem Hauptkampfrichter zu melden. Der Hauptkampfrichter entscheidet dann über die Teilnahme am Turnier
- Es dürfen keine Haarbänder oder ähnliches aus hartem Material getragen werden
- Das Tragen von Schmuck jeglicher Art ist verboten
- Das Tragen von Brillen ist verboten
- Das Tragen von Tüchern bzw. sonstiger loser Bekleidung ist verboten

2.4 Jeder Teilnehmer an Wettkämpfen hat in gesundheitlich einwandfreiem Zustand teilzunehmen und nimmt daher eigenverantwortlich an Wettkämpfen teil. Minderjährige Teilnehmer benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.

2.5 Medizinische Kontrolle

Alle Kämpfer müssen sich vor dem Kampf einer medizinischen Untersuchung durch den offiziellen Arzt unterziehen.

Bei einem Einzelkampf oder Turnier. Der Veranstalter ist verantwortlich eine angemessene medizinische Versorgung zu gewährleisten. Wenn der Arzt anderweitig beschäftigt ist oder den Wettkampfort verlassen hat, müssen alle Kämpfe unterbrochen werden, bis die medizinische Versorgung wiederhergestellt ist. Kein Sanitäter = kein Kampf!

Die Sanitäter müssen so lange bleiben, bis der letzte Kampf vorbei ist und sie sicher sind, dass sie nicht mehr benötigt werden und dass kein weiteres Risiko eines verzögerten Problems oder einer Erkrankung besteht. Alle Kämpfer kämpfen auf eigenes Risiko.

3. Offizielle

Der Kampf wird von 1 Hauptkampfrichter und von 2-3 Seitenkampfrichtern begleitet.

4. Kleiderordnung für Teilnehmer und Betreuer

- Die Kleidung der Teilnehmer richtet sich nach der dem Stil
- Das Aufkrepeln der Bekleidung ist nicht erlaubt
- Der Betreuer muss sich durch seine Bekleidung deutlich von Kampfrichtern und Teilnehmern unterscheiden
- Es sind Hallenschuhe mit heller Sohle zu tragen

5. Verletzungen

- Bei Verletzungen ist der Kampf durch den Kampfleiter sofort zu unterbrechen. Der unverletzte Teilnehmer hat sich mit dem Rücken zur Kampffläche außerhalb der Kampffläche bei seinem Betreuer aufzuhalten



Wettkampfordnung Point Fight

- Der Kampfleiter zieht ggf. den Sanitäter bzw. den Turnierarzt hinzu. Für die Behandlung steht 1 mal die Kampfzeit zur Verfügung, danach ist der Kampf abzubrechen
- Der Kampfleiter entscheidet nach Beratung durch den Sanitäter über die Fortsetzung des Kampfes
- Bei verletzungsbedingtem Abbruch sind folgende Wertungen durch den Kampfleiter zu treffen:
 - Verletzung ohne Fremdeinwirkung bzw. eigenes Verschulden: Gegner wird zum Sieger erklärt
 - Verletzung durch schuldhaftes Handeln durch den Gegner: Gegner wird disqualifiziert und der Verletzte wird zum Sieger erklärt
 - Kann der Verletzte nicht mehr an dem Turnier teilnehmen, ist der Gegner vom weiteren Turnier auszuschließen

6. Kampfgeln

- 6.1 Der Wettkampf wird im PUNKT-STOP-Verfahren durchgeführt
- 6.2 Die Kämpfer müssen sich dem Hauptkampfrichter / Seitenkampfrichter vorstellen, um ihre Sicherheitsausrüstung überprüfen zu lassen.
- 6.3 Nach der Kontrolle nehmen die Kämpfer ihre Kampfpositionen ein und warten auf das Kommando "Fight".
- 6.4 Die Anzahl der Runden und die Kampfzeit beträgt 2 Runden à 2 Minuten mit 1 Minute Pause
- 6.5 Die Zeit kann nur durch den Hauptkampfrichter auf das Kommando "Break" gestoppt werden.
- 6.6. Der Hauptkampfrichter gibt dann das Kommando "Fight" und die Kämpfer können ihren Kampf fortsetzen.
- 6.7. Sollte einer oder beide Wettkämpfer die Kampffläche verlassen, sagt der Hauptkampfrichter "Break" an und weist beide Kämpfer an, ihre Kampfpositionen wieder einzunehmen - und setzt dann den Kampf auf das Kommando "Fight" fort.
- 6.8 Sollte der Hauptkampfrichter sehen, dass ein Wettkämpfer gegen die Regeln verstößt oder beabsichtigt, eine verbotene Aktion auszuführen, muss er/sie den Kampf sofort unterbrechen und eine Verwarnung an den Wettkämpfer aussprechen.
- 6.9 Die Wettkämpfer dürfen während des Kampfes einen Coach in ihrer Ecke haben.
- 6.10 Während des Kampfes ist kein Coaching erlaubt.
- 6.11 Ein Wettkämpfer kann den Hauptkampfrichter bitten, die Zeit zu stoppen, um seine Sicherheitsausrüstung anzupassen. Der Hauptkampfrichter ist nicht verpflichtet, dies zu tun, wenn er das Gefühl hat, dass der andere Kämpfer dadurch in irgendeiner Weise benachteiligt wird.



Wettkampfordnung Point Fight

6.12 Sollte ein Wettkämpfer "Time Outs" nutzen, um zu verschnaufen oder Anweisungen von seinem Trainer zu erhalten, wird eine Verwarnung ausgesprochen und es kann ein Punktabzug oder eine Disqualifikation wegen "Kampfverzögerung" oder "Kampfverweigerung" erfolgen.

7. Erlaubter Trefferbereich

- Kopf: Vorderseite, Rückseite und Seite
- Torso: Vorderseite und Seite
- Beine: Unterhalb der Wadenmitte (nur Fußfeger)

8. Erlaubte Techniken

- Tritte: Front, Side, Back, Hook (nur mit der Fußsohle), Crescent, Axe (nur mit der Fußsohle), Roundhouse, und Jumps & Spins.
- Fäuste: Alle Boxpunches, Jumping Punches und Ridge Hand. Keine umgekehrte Ridge Hand, Chops oder Spinning Back Fist).

9. Unzulässiger Trefferbereich

- Oberseite der Schultern
- Jeder Teil des Halses
- Kehle
- Beine
- Unterhalb der Gürtellinie (außer Beinfeger)

10. Illegale Techniken

- Vermeiden oder Verweigern eines Kampfes.
- Das Ausführen von Techniken vom Boden aus.
- Drehen des Gesichts oder des Rückens, Weglaufen, Hinfallen, absichtliches Clinchen, blinde Techniken, Ringen und Ducken unterhalb der Taille des Gegners.
- Angreifen eines Gegners, der zu Boden fällt oder bereits auf dem Boden liegt, d.h. sobald eine Hand oder ein Knie den Boden berührt.
- Das Verlassen der Kampffläche ohne Erlaubnis.
- Weiterkämpfen, nachdem das Kommando "Stopp" oder "Break" gegeben wurde.

11. Punktevergabe

- Eine Wertung erfolgt, wenn eine saubere, legale Technik einen legalen Zielbereich trifft.
- Die Ausführung einer Technik im definiert sich wie folgt:
 - Die Intensität der Technik darf keinerlei Verletzung zur Folge haben



Wettkampfordnung Point Fight

- Eine leichte Hautrötung darf entstehen
- Die Kontrolle der Technik durch den Kämpfer muss so gewährleistet sein, dass der Kontakt mit dem Gegner sich auf die Polsterung der Schutzausrüstung beschränkt und ein weiteres Durchschlagen unterbleibt
- Die Kampfrichter müssen sehen, dass die Technik tatsächlich das Ziel trifft.
- Wenn ein Kämpfer eine Sprungtechnik ausführt, muss er/sie in der Kampffläche landen, um eine Wertung zu erhalten. Der Kämpfer sollte auch bei der Landung im Gleichgewicht sein, wobei kein Teil seines Körpers außer seinen Füßen den Boden berühren darf.
- Alle Techniken müssen mit kontrollierter Kraft ausgeführt werden. Jede Technik, die den Gegner nur streift, berührt oder schubst, wird nicht anerkannt.
- Der Kontakt muss gut kontrolliert und leicht ausgeführt werden.

12. Punktebewertung

- Nach jedem Treffer unterbricht der Kampfleiter den Kampf mit "Break" und die Punktrichter zeigen mit ihren Fahnen die Wertung an. Der Kampfleiter wertet mit und Vergibt anschließend die Punkte
 - Bei zwei Punktrichtern und einem Kampfleiter müssen zwei Kampfrichter übereinstimmend sein, um eine Wertung zu erzielen
 - Bei drei Punktrichtern und einem Kampfleiter müssen drei Kampfrichter übereinstimmend sein, um eine Wertung zu erzielen
- Die Punkte werden nur vom Kampfleiter wie folgt vergeben und auf dem Scoreboard angezeigt:
 - Handtechnik – ein (1) Punkt
 - Kick zum Körper – zwei (2) Punkte
 - Tritt zum Kopf – drei (3) Punkte
 - Fußfeger mit nachfolgender Technik – zwei (2) Punkte

13. Kriterien für Minuspunkte

- Unsauberer Kampfstil
- Ständiges Umklammern
- Ständiges Ducken oder Drehen des Gesichts oder des Rückens.
- Zu wenig Fußtechniken.
- Übermäßiger Kontakt.
- Starkes Niederschlagen.
- Jeder andere Verstoß gegen die Regeln.



Wettkampfordnung Point Fight

14. Kampfwertung

14.1 Punkte:

Der Gewinner eines Punktstopp-Kampfes ist der Kämpfer, der nach Abzug der Minuspunkte, die meisten Punkte erzielt hat. Gewonnen durch technisches K. O. hat, wer – ohne die Minuspunkte zu berücksichtigen – 5 Punkte Vorsprung hat. Oder wenn beide Kämpfer während des Kampfes verletzt werden und den Kampf nicht fortsetzen können.

14.2 Disqualifikation:

Sieger durch Disqualifikation des Gegners.

14.3 Abbruch:

Sieger durch Abbruch des Kampfes: Sollte ein Kämpfer dem anderen völlig überlegen sein, sollte ein Kämpfer nicht in der Lage sein, sich zu verteidigen oder den Kampf aufgrund von Verletzungen fortzusetzen
.... oder....

14.4 Kampfabbruch:

Falls ein Kämpfer freiwillig wegen einer Verletzung aufgibt oder sich weigert, den Kampf nach der 1-Minuten-Pause fortzusetzen. Der Kontrahent wird zum Sieger erklärt.

14.5 Verzug:

Wenn die Kämpfer auf die Matte gerufen werden und einer von ihnen nicht erscheint, werden zwei Minuten für den fehlenden Kämpfer gegeben, wonach der Gong ertönt und der anwesende Kämpfer zum Sieger erklärt wird.

14.6 Unentschieden:

Im Falle eines Unentschiedens muss der Kampfrichter den Kämpfer benennen, der seiner Meinung nach die bessere Kampftechnik gezeigt hat

- Bessere Verteidigung
- Mehr Tritte
- Bessere Ausdauer
- Koordination beim Kämpfen (Geschicklichkeit)

14.7. Sollte die Kampfrichterentscheidung immer noch auf Unentschieden lauten, wird der Kampfrichter den Kämpfer nominieren, der aktiver war und während des Kampfes - besonders in der letzten Runde - die bessere Ausdauer und Kondition gezeigt hat.

14.8. Die Seitenkampfrichter müssen ihre Entscheidung im Abschnitt "Bemerkungen" begründen.

14.9. K.O.'s sind nicht erlaubt.



Wettkampfordnung Point Fight

15. Wettkampfgericht

Das Wettkampfgericht besteht pro Kampffläche aus einem Hauptkampfrichter, einem Kampfleiter, zwei bis drei Punktrichter und einem Zeitnehmer. Diese Personen haben unterschiedliche Aufgaben.

Hauptkampfrichter

Ein Hauptkampfrichter hat genau die gleichen Befugnisse wie der Kampfleiter und die Punktrichter. Er überwacht, ob korrekte und richtige Entscheidungen getroffen werden.

Darüber hinaus ist der Hauptkampfrichter in der Lage, einen Kampf zu unterbrechen, wenn der Ringrichter nicht eine Gefahr für einen Kämpfer nicht erkennt, auf Anraten des offiziellen Arztes oder nach eigenem Urteil. Ein Hauptkampfrichter ist befugt, einen Kampf zu werten oder als Kampfleiter zu fungieren. Der Supervisor ist die Autorität, das Ergebnis zu ändern.

Kampfleiter

Ein Kampfleiter ist in der wichtigsten Position, um einen Kampf zu beurteilen. Ein Kampfleiter muss während eines Kampfes im Wettkampfbereich sein.

Punktrichter

Ein Punktrichter ist berechtigt, einen Kampf zu bewerten.

Zeitnehmer

Der Zeitnehmer muss eine genaue Zeit mit einer Stoppuhr zählen und diese ansagen.

Alle Kämpfe werden nach jeder vom Zeitnehmer gezählten exakten Sekunde durchgeführt. Zeitnehmer. Der Zeitnehmer läutet eine Glocke (Gong), um den Beginn eines Kampfes auf das Signal des Punktrichters hin, und auch um das Ende des Kampfes anzukündigen.

Es soll einen Zeitnehmer an der Seite des Rings geben.

16. Protest

Der Ablauf eines Turniers darf nicht durch einen Protest behindert oder verzögert werden. Kein Kämpfer, Coach, Trainer und/oder Manager darf Einspruch gegen Entscheidungen des Hauptkampfrichters oder der Punktrichter erheben.

Bei Punkt Urteilen kann kein Protest eingelegt werden. Es kann nur ein schriftlicher Protest gegen den Verstoß gegen die Regeln eingelegt werden. In diesen Fällen entscheidet der Hauptkampfrichter, ob ihm stattgegeben werden kann. Jede Anfechtung muss ohne Aggression und durch den Trainer des Kämpfers oder Teammanager erfolgen. Die zusätzliche Anwesenheit einer anderen Person ist nur auf Einladung des Hauptkampfrichter möglich. Wenn ein aggressives Verhalten stattfindet, wird der Protest nicht bearbeitet.



Wettkampfordnung Point Fight

17. Doping

Um das Prestige und die einseitige Fairness der Kick-Unified Rules zu gewährleisten, sind alle Kämpfer verpflichtet, sich auf Aufforderung des Veranstalters einem Dopingtest zu unterziehen.

Ein positiver Dopingtest führt zu Strafen, die die Einziehung von Titel und Preisgelder. Darüber hinaus wird ein Kämpfer auch nach den Regeln des nationalen Verbandes bestraft.

18. Regeln für Minderjährige

Alle Minderjährigen benötigen für die Teilnahme an den Wettkämpfen eine Bescheinigung der Erziehungsberechtigten. Der Trainer kann vorübergehend ein Dokument mit Unterschrift ausstellen, aber nur, wenn der Verein davon Kenntnis hat.

19. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern

Wenn Kämpfer aus verschiedenen Altersklassen einen Wettkampf bestreiten, gilt nach den Bestimmungen der niedrigeren Alterskategorie.

20. Schutzregeln für Frauen

Frauen, die schwanger sind oder eine mögliche Schwangerschaft haben, dürfen nicht an Wettkämpfen des Kampfsports teilnehmen.

21. Auslegungsregel

Alle weiteren Angelegenheiten, die nicht in dieser Wettkampfordnung beschrieben werden, sollen am Turniertag durch die Wettkampfleitung entschieden werden. Sie hat dabei die nach dem Sinne und dem Leben des Sports beste Regelung zu treffen.

Version 1.0 vom 24.02.2022. Alle vorherigen Versionen der Wettkampfregele Pointfight (WOPF) werden mit der Veröffentlichung dieser Version ungültig.

Verfasst von Andreas Brinkmann.