



# **WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE**

## **AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE**

Version 4.7 - 2025

**Kapitel 4: Kickboxen (Matten + Ringsport),  
Thaiboxen & Oriental Boxing**



© Copyright 2014 (Harald Folladori)  
World Martial Arts Committee

## INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 4 - KICKBOXEN .....	4
ARTIKEL 26. ALLGEMEINE REGELN KICKBOXEN .....	4
ARTIKEL 27. LEICHTKONTAKT- KICKBOXEN .....	5
ARTIKEL 28. LEICHTKONTAKT MIT LOW-KICK (KICK-LIGHT) .....	9
ARTIKEL 29. SEMIKONTAKT-KICKBOXEN (POINT-SPARRING) .....	12
ARTIKEL 30. KICKBOXEN nach K1 .....	16
ARTIKEL 31. THAIBOXEN & .....	20
ARTIKEL 32. VOLLKONTAKT - KICKBOXEN .....	26
ARTIKEL 33. LOWKICK .....	30
ARTIKEL 34. ORIENTAL BOXING .....	34

### Einleitung:

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

## 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 4 - KICKBOXEN

## ARTIKEL 26. ALLGEMEINE REGELN KICKBOXEN

### 26.1 Kategorien:

**26.1.1 Geschlecht** – Jede Kategorie ist in männlich und weiblich aufgeteilt.

**26.1.2 Altersklassen** – ab 7 Jahren - offen!

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

Beschreibung	Altersgruppen
Kinder	U12
Junioren	U15
Kadetten	U18
Erwachsene	+18
Veteranen	+ 40
Meister	+ 50

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

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

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

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

### 26.2 Abwaage

**26.2.1** Jeder Athlet wird vor dem Wettkampf an der Registration abgewogen (U13/U15 Toleranz 1kg, Rest 0 Toleranz)

**26.2.2** Der Teilnehmer muss einen gültigen Sportpass / Reisepass oder Personalausweis vorweisen und diesen bei der Registration und zum Wiegen vorzuweisen.

**26.2.3** Das Wiegen der Teilnehmer wird durch die Registration in Zusammenarbeit mit dem Ausrichtersteam (Schreiber & Helfer) und unter der Aufsicht des WMAC Event Organisationsteam - durchgeführt.

**26.2.4** Athleten sind zum Zeitpunkt des offiziellen Abwiege Zeitpunktes zu wiegen. Das Wiegen der Teilnehmer muss innerhalb der vorgegebenen Zeit abgeschlossen sein. Die Teilnehmer können gegebenenfalls ohne Kleidung oder nur ihre Unterwäsche anhaben, wenn sie gewogen werden (ACHTUNG Geschlechterspezifisches Wiegen mit Sichtschutz)

**26.2.5** Die Teilnehmer dürfen (FREIWILLIG) ihre Ausrüstung zum Wiegen mitbringen. Ihre Ausrüstung wird inspiziert. Wenn sie nicht den WMAC-Standards entspricht, hat der Athlet bis zum Beginn des Kampfes entsprechende WMAC- zugelassene Ausrüstung zu besorgen.

**26.2.6** Das Wiegen wird bei den unteren Gewichtsklassen starten. Ein Kämpfer, dessen Gewicht nicht den Anforderungen der Kategorie entspricht und das Gewicht nicht innerhalb einer Frist (Ende der Abwaage) des Wiegens korrigieren kann, wird vom Turnierbetrieb ausgeschlossen oder kommt in die nächsthöhere Kategorie.

**26.3 Punktevergabe** – Die Punktevergabe wird in den spezifischen Klassen erläutert (27.16).

## ARTIKEL 27. LEICHTKONTAKT- KICKBOXEN (LC)

**27.1 Beschreibung dieser Disziplin** – Leichtkontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport - Leichtkontakt bedeutet, der maximale Schlag würde nur die Oberfläche der Kleidung & Haut berühren oder die Schutzausrüstung – ohne Verletzung des Gegners und ohne zulässiges KO (Mattensport)

### 27.2 Klasseneinteilungen:

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert und zusammengelegt werden. (siehe Artikel 2.3 & General Rules)

#### 27.2.3 Team Kategorien Team Fight (TN) & Tag Team (TT):

**27.2.3.1 Alter** – Kinder, Junioren & Erwachsenen Teams

**27.2.3.2 Geschlecht** – Männer Teams und Frauen Teams oder gemischte Teams

**27.2.3.3 Gewichtsklassen** – Es gibt keine Unterteilung, aber es darf nur 1 Person/Team/ Geschlecht in der höchsten Gewichtsklasse sein

**27.2.3.4 Anzahl der Teilnehmer** – 3 Männer oder Frauen / Mixed Team 2 Männer + 2 Frauen (jeweils 1 Ersatz gestattet, der aber VOR Kampfbeginn gestellt wird) Die Teammitglieder dürfen aus max. 2 Vereinen oder NATIONEN (WM) gestellt werden. Diese dürfen aber nur in EINEM Team/Kategorie antreten.

#### 27.2.3.5 Wertung-Teamfight:

Jedes Mitglied des Teams muss gegen ein Mitglied des anderen Teams kämpfen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet, das Siegerteam zu deklarieren. Bei der **Wertung Tag Team** darf jedes Teammitglied maximal zweimal mittels Abklatschen der Handschuhe wechseln pro Runde. Hier ist der WECHSELBEREICH an der Matte zu Kennzeichnen. Jeder Athlet, der bereits gekämpft hat, muss sich niederknien damit es keine Verwechslung beim Wechsel mit den nicht gewechselten Athleten gibt.

In beiden Varianten werden die Punkte durchgezählt bis zum Schluss der Sieger feststellt. Sollte es unentschieden geben wird 1 Runde verlängert. Sollte es auch hier keinen Sieger geben dann wird durch SUDDEN DEATH entschieden, und zwar durch die beiden zuletzt auf der Matte befindlichen Athleten = Kein Wechsel ERLAUBT.

ACHTUNG sind beim Wechsel 2 Kämpfer / TEAM auf der Matte so werden diese mit der Minuspunkt REGELUNG bestraft! Es dürfen nur GESCHLECHTSSPEZIFISCHE Paarungen kämpfen. (Ausnahme nur mit Absprache mit den Coaches)

**27.2.3.6 Regeln** - gemäß der Regeln Leichtkontakt Kickboxen, Zeit pro Runde = 2 min

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

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

**27.4 Darbietungsbereich** - Gekämpft wird auf einer Mattenfläche von 6 mal 6 Metern oder im Ring ab U18 (siehe Artikel 3.3).

**27.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten, und dürfen dies nur an dieser Stelle (ROTE oder BLAUE Ecke)

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

Die Seitenkampfrichter kontrollieren die Schutzausrüstungen der Athleten, so dass die Kämpfer bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition in der Mitte zum HKR begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer wieder am Startpunkt in der Mitte begeben.

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

**27.6 Haupt- & Seitenkampfrichter** – Der Wettkampf wird durch min.2 max.3 Seitenkampfrichter und 1 Hauptkampfrichter im Modus „Durchkämpfen“ geleitet. Die an den Ecken platzierten KR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern auf der Fläche bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden.

**Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

**27.7 Schutzausrüstung:**

**27.7.1 Männer** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz (nur mit Plexiglas erlaubt – muss vor dem Kampf dem HKR gezeigt werden).

**27.7.2 Frauen** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz, Tiefschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 dürfen auch 8oz Handschuhe verwenden sowie einen Gesichtsschutz (nur aus Plexiglas erlaubt – müssen vor Kampfbeginn dem HKR gezeigt werden). ACHTUNG Brustschutz in allen Klassen empfohlen vorgeschrieben aber erst ab ersichtlichen Brustansatz!

**Gesichtsschutz (nur mit Plexiglas erlaubt – muss vor dem Kampf dem HKR gezeigt werden).**

**27.8 Sicherheit der Athleten** - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Sportler zu gewährleisten. Er ist verpflichtet bei Verletzungen die Vorgaben des Arztes auszuführen und gegebenenfalls Kämpfer nicht mehr weiter kämpfen zu lassen.

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

**27.10 Rundenanzahl** - 2 Runden bis zum Finale und im Finale ebenso 2 Runden, ausgenommen U13/U15 = nur eine Runde.

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

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach werden Minuspunkte folgen pro Minute ein Minuspunkt. bis dieser disqualifiziert wird. Diese Regelung gilt auch für nicht angekündigtes FERNBLEIBEN vom Kampf. Nach dem 3 Ausruf mittels LAUTSPRECHER wird auch hier die Zeit gestoppt und die Regelung tritt in Kraft. Ausnahme = angekündigtes Zuspätkommen z.B. Doppelstart auf einer anderen Fläche. Hier kann vom HKR ein kompletter Kampf vorgezogen werden, um dem Athleten Zeit zu geben, sich bereit zu machen.

**27.12 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger auf Fußschutzhöhe = Fuß Außen oder Innenseite.

**27.13 Nicht erlaubte Trefferflächen** – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, alles unterhalb der Gürtellinie. Ausgenommen Fuß Außen & Innenseite.

#### **27.14 Legale Techniken:**

**27.14.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken

**27.14.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger

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

#### **27.16 Punktevergabe:**

Der Sieg wird dann vergeben, wenn die Mehrheit der drei Kampfrichter in eine Ecke vergeben. Der Hauptkampfrichter ruft „JUDGES – SCORE“. Dann werten alle Kampfrichter mittels Handzeichen zur jeweiligen Ecke des Siegers. Sie stehen dabei mit dem Rücken zum Kampfrichtertisch. ACHTUNG ein Anzählen im Leichtkontakt ist nur aufgrund massiver Konditionsschwächen zulässig nicht aber wegen zu hartem Schlagkontakt.

Der Hauptkampfrichter kann gegebenenfalls in der Mitte MITBEWERTEN – dies ist legitim sollte aber die Ausnahme bleiben. Wenn alle 3 Seitenrichter verfügbar sind, darf der HKR NICHT mitbewerten. Es sind NUR 3 Richter die werten zulässig.

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

**Punktwertungen:** ACHTUNG alle Referees Außer der HKR müssen ihre Wertungen mit „Klicker“ zählen. KEINE Punkteprotokolle im Mattensport!

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

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

**27.17 Verwarnungen und Disqualifikation** – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim Nicht-in-der-Lage-Sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugedreht wird
10. beim absichtlichen Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichen Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit daran hindern weiterzukämpfen, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt (RSC oder Disqualifikation)
13. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.
14. Nicht erscheinen an der Wettkampffläche - nach mind. 2x Ausrufen (Zeitfenster von ca.1min) wird die Zeit auf 1min eingestellt, ist der Athlet nach 1 min immer noch nicht da wird der erste Minuspunkt vergeben. Nach Ablauf der 2.Minute und dem Dritten mal ausrufen wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT = verloren.
15. Nicht korrekte Schutzausrüstung/Adjustierung an der Fläche kann sofort mit einer Verwarnung bestraft werden. Danach 1 Minute Zeit und dann der 1. Minuspunkt, es läuft eine weitere Minute und der 2. Minuspunkt folgt – ist er nach 2 min immer nicht kampfbereit wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT - Verloren.
16. Schutzausrüstung sitzt nicht (KOPFSCHUTZ) richtig und fällt immer wieder zu Boden oder verrutscht. Nach dem 2.mal auffordern zu justieren. Passiert dasselbe wieder folgt die erste Verwarnung und 1 Minute Zeit, um zu wechseln! Danach der 1.Minuspunkt, sollte es danach wieder passieren 2.Minuspunkt oder DISQUALIFIKATION - Verloren.
17. MERKE eine KAMPF DISQUALIFIKATION gemäß dem Gegner verliert seinen Kampf aufgrund von Regelwidrigkeiten OHNE böse Absicht oder UNGEBÜHRLICHEM Verhalten wird als VERLORENER KAMPF gewertet. Das heißt er darf wieder kämpfen und bleibt in den Medallienrängen. DISQUALIFIKATION vom Turnier aufgrund grober UNSPORTLICHKEIT, BELEIDIGUNGEN oder HANDGREIFLICHKEITEN bewirkt den AUSSCHLUSS vom Event und ALLEN Medallienrängen.

**27.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:**

1. Offizielle Verwarnung (KEINE BESTRAFUNG = ACHTUNG!)
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Punkte FÜR den Gegner / Klicker)
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus (= 5 Punkte FÜR den Gegner / Klicker)
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter in Absprache mit den Seitenkampfrichtern und dem Supervisor der Veranstaltung schon aufgrund der ersten UNSPORTLICHEN REGELWIDRIGKEIT disqualifizieren.

**27.18.** Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time ist maximal für die Dauer einer Runde =2 min zulässig. Ist die Verletzung aber durch eine Regelwidrigkeit oder absichtlich zu hartem Kontakt erfolgt ist der Ausführende zu bestrafen (z.b. Minuspunkt oder Disqualifikation). In diesem Falle sind BEIDE aus dem Wettkampf ausgeschieden.



## **ARTIKEL 28. LEICHTKONTAKT MIT LOW-KICK = KICK-LIGHT (KL)**

**28.1 Beschreibung dieser Disziplin** – Leichtkontakt Kickboxen mit Low-Kick ist ein kontrollierter Kontaktsport. Leichtkontakt bedeutet, der maximale Schlag würde nur die Oberfläche der Kleidung/Haut berühren oder die Schutzausrüstung, ohne eine Verletzung des Gegners hervorzurufen. Es gibt kein zulässiges KO in dieser Disziplin (Mattensport).

### **28.2 Klasseneinteilungen:**

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

#### **28.2.1 Team Kategorien Team Fight (TN) & Tag Team (TT):**

**28.2.2 Alter** – Kinder, Junioren & Erwachsenen Teams

**28.2.3 Geschlecht** – Männer Teams und Frauen Teams oder gemischte Teams

**28.2.4 Gewichtsklassen** – Es gibt keine generelle Unterteilung, aber es darf nur 1 Person/Team/ Geschlecht in der höchsten Gewichtsklasse sein.

**28.2.5 Anzahl der Teilnehmer** – 3 Männer oder Frauen / Mixed Team 2 Männer + 2 Frauen (jeweils 1 Ersatz gestattet, der aber VOR Kampfbeginn gestellt wird) Die Teammitglieder dürfen aus max. 2 Vereinen oder NATIONEN (WM) gestellt werden. Diese dürfen aber nur in EINEM Team/Kategorie antreten.

#### **28.2.6 Wertung-Teamfight:**

Jedes Mitglied des Teams muss gegen ein Mitglied des anderen Teams kämpfen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet, das Siegerteam zu deklarieren. Bei der **Wertung Tag Team** darf jedes Teammitglied maximal zweimal mittels Abklatschen der Handschuhe wechseln pro Runde. Hier ist der WECHSELBEREICH an der Matte zu Kennzeichnen. Jeder Athlet, der bereits gekämpft hat, muss sich niederknien damit es keine Verwechslung beim Wechsel mit den nicht gewechselten Athleten gibt.

In beiden Varianten werden die Punkte durchgezählt bis zum Schluss der Sieger feststellt. Sollte es ein unentschieden geben wird 1 Runde verlängert. Sollte es auch hier keinen Sieger geben dann wird durch SUDDEN DEATH entschieden, und zwar durch die beiden zuletzt auf der Matte befindlichen Athleten = Kein Wechsel ERLAUBT.

ACHTUNG sind beim Wechsel 2 Kämpfer / TEAM auf der Matte so werden diese mit der Minuspunkt REGELUNG bestraft! Es dürfen nur GESCHLECHTSSPEZIFISCHE Paarungen kämpfen.

**28.2.7 Regeln** - gemäß der Regeln Leichtkontakt Kickboxen, Zeit pro Runde = 2 min

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

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

**28.4 Darbietungsbereich** – Gekämpft wird auf einer Mattenfläche von 6mal 6 Meter oder in einem Boxring ab U18 (siehe Artikel 3.3).

**28.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche - Betreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten, und dürfen dies nur an dieser Stelle (ROTE oder BLAUE Ecke)

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

Die Seitenkampfrichter kontrollieren die Schutzausrüstungen der Athleten, so dass die Kämpfer bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition in der Mitte zum HKR begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer wieder am Startpunkt in der Mitte begeben.

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

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

**28.7 Schutzausrüstung:**

**28.7.1 Männer** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 dürfen auch 8oz Handschuhe verwenden sowie einen Gesichtsschutz (nur aus Plexiglas erlaubt – müssen vor Kampfbeginn dem HKR gezeigt werden).

**28.7.2 Frauen** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz, Tiefschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 dürfen auch 8oz Handschuhe verwenden sowie einen Gesichtsschutz (nur aus Plexiglas erlaubt – müssen vor Kampfbeginn dem HKR gezeigt werden). ACHTUNG Brustschutz in allen Klassen empfohlen vorgeschrieben aber erst ab ersichtlichen Brustansatz!

**28.8 Sicherheit der Athleten** - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Athleten zu gewährleisten. Er ist bei Verletzungen verpflichtet den Anweisungen des Medizinischen Personals Folge zu leisten und gegebenenfalls Athleten nicht mehr weiter kämpfen zu lassen. Der Arzt darf auf der FLÄCHE nur im NOTFALL behandeln, ansonsten nur Diagnose stellen, ob der Athlet weiterkämpfen kann/darf. Hierfür gibt es die Medical Time = max.2min.

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

**28.10 Rundenanzahl** - 2 Runden bis zum Finale und im Finale ebenso 2 Runden, ausgenommen U12/U15 = nur eine Runde.

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

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach beginnt jeweils pro Minute ein Minuspunkt bis hin zur Disqualifikation. Diese Regelung gilt auch für nicht angekündigtes Fernbleiben vom Kampf nach erfolgten 3. Ausrufen mittels Lautsprecher.

**28.12 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußknöchel Innen/Außen für Fuß Feger auf Fußschutzhöhe, Oberschenkel Innen/Außen.

**28.13 Nicht erlaubte Trefferflächen** – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, alles unterhalb der Gürtellinie – ausgenommen Fußknöchel & Oberschenkel.

## 28.14 Legale Techniken:

**28.14.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken.

**28.14.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger, Low-Kick mit der Fußoberseite NICHT dem Schienbein.

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

## 28.16 Punktevergabe:

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

Der HKR kann gegebenenfalls in der Mitte MITWERTEN sofern nicht 3 Seitenkampfrichter zur Verfügung stehen, Dies ist aber eine AUSNAHMESITUATION und sollte nicht die Regel sein. Die Wertung erfolgt ident wie bei den SKR durch Handzeichen gleichzeitig.

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

**Punktewertungen:** alle Punkte müssen mittels „Klicker“ gewertet werden. Es werden KEINE Punkteprotokolle verwendet (Mattensport)

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

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

### **28.17 Verwarnungen und Disqualifikation** – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim Nicht-in-der-Lage-Sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugekehrt wird
10. beim absichtlichen Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichen Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit aus dem Wettkampf nehmen, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt. (RSC oder Disqualifikation)
13. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.
14. Nicht erscheinen an der Wettkampffläche - nach mind. 2x Ausrufen (Zeitfenster von ca.1min) wird die Zeit auf 1min eingestellt, ist der Athlet nach 1 min immer noch nicht da wird der erste Minuspunkt vergeben. Nach Ablauf der 2.Minute und dem Dritten mal ausrufen wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT = verloren.
15. Nicht korrekte Schutzausrüstung/Adjustierung an der Fläche kann sofort mit einer Verwarnung bestraft werden. Danach 1 Minute Zeit und dann der 1. Minuspunkt, es läuft eine weitere Minute und der 2. Minuspunkt folgt – ist er nach 2 min immer noch nicht kampfbereit wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT - Verloren.
16. Schutzausrüstung sitzt nicht (KOPFSCHUTZ) richtig und fällt immer wieder zu Boden oder verrutscht. Nach dem 2.mal auffordern zu justieren. Passiert dasselbe wieder folgt die erste Verwarnung und 1 Minute Zeit, um zu wechseln! Danach der 1.Minuspunkt, sollte es danach wieder passieren 2.Minuspunkt oder DISQUALIFIKATION - Verloren.
17. MERKE eine KAMPF DISQUALIFIKATION gemäß dem Gegner verliert seinen Kampf aufgrund von Regelwidrigkeiten OHNE böse Absicht oder UNGEBÜHRLICHEM Verhalten wird als VERLORENER KAMPF gewertet. Das heißt er darf wieder kämpfen und bleibt in den Medaillen Rängen. DISQUALIFIKATION vom Turnier aufgrund grober UNSPORTLICHKEIT, BELEIDIGUNGEN oder HANDGREIFLICHKEITEN bewirkt den AUSSCHLUSS vom Event und ALLEN Medaillen Rängen.

#### **28.17.1 Verwarnungen** werden wie folgt gegeben:

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

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund DER ERSTEN UNSPORTLICHEN REGELWIDRIGKEIT disqualifizieren.

**28.18.** Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time ist maximal für die Dauer einer Runde =2 min zulässig. Ist die Verletzung aber durch eine Regelwidrigkeit oder absichtlich zu hartem Kontakt erfolgt ist der Ausführende zu bestrafen (z.b. Minuspunkt oder Disqualifikation). In diesem Falle sind BEIDE aus dem Wettkampf ausgeschieden.

## **ARTIKEL 29. SEMIKONTAKT-KICKBOXEN = POINTFIGHT (PF)**

**29.1**Beschreibung – Semikontakt Kickboxen ist ein kontrollierter Kontaktsport, bei dem mit Semikontakt getroffen wird. Semikontakt bedeutet, dass die Technik bei effektiver und regulärer Ausführung Wirkung hätte. Aber in dieser Version darf mit der Technik lediglich der Körper und der Kopf mit leichtem Kontakt getroffen werden. Es wird somit die Kleidung und die Haut verletzungsfrei kontrolliert getroffen. Ein unzulässiger zu harter Kontakt und auch ein KO ist nicht erlaubt (Mattensport).

### **Gewichtsklassen:**

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

### **29.2.1 Team Kategorien:**

**29.2.1.1 Alter** – Kinder, Junioren und Erwachsenen Teams

**29.2.1.2 Geschlecht** – Männer Teams und Frauen Teams sowie gemischte Teams

**29.2.1.3 Gewichtsklassen** – Es gibt keine Unterteilung, aber es darf nur 1 Person/Team/ Geschlecht in der höchsten Gewichtsklasse sein

**29.2.1.4 Anzahl der Teilnehmer** – 3 Männer oder Frauen / Mixed Team 2 Männer + 2 Frauen (jeweils 1 Ersatz gestattet, der aber VOR Kampfbeginn gestellt wird) Die Teammitglieder dürfen aus max. 2 Vereinen oder NATIONEN (WM) gestellt werden. Diese dürfen aber nur in EINEM Team/Kategorie antreten.

### **29.2.1.5 Wertung-Teamfight:**

Jedes Mitglied des Teams muss gegen ein Mitglied des anderen Teams kämpfen und das Team mit den meisten Punkten wird als das Siegerteam deklariert werden. Im Falle einer Punktgleichheit wird ein Mitglied jedes Teams zu einem Entscheidungskampf antreten. Der Sieg dieses Kampfes wird als Grundlage verwendet, das Siegerteam zu deklarieren. Bei der **Wertung Tag Team** darf jedes Teammitglied maximal zweimal mittels Abklatschen der Handschuhe wechseln pro Runde. Hier ist der WECHSELBEREICH an der Matte zu Kennzeichnen. Jeder Athlet, der bereits gekämpft hat, muss sich niederknien damit es keine Verwechslung beim Wechsel mit den nicht gewechselten Athleten gibt.

In beiden Varianten werden die Punkte durchgezählt bis zum Schluss der Sieger feststellt. Sollte es ein unentschieden geben wird 1 Runde verlängert. Sollte es auch hier keinen Sieger geben dann wird durch SUDDEN DEATH entschieden, und zwar durch die beiden zuletzt auf der Matte befindlichen Athleten = Kein Wechsel ERLAUBT.

ACHTUNG sind beim Wechsel 2 Kämpfer / TEAM auf der Matte so werden diese mit der Minuspunkt REGELUNG bestraft! Es dürfen nur GESCHLECHTSSPEZIFISCHE Paarungen kämpfen.

**29.2.1.6 Regeln** - gemäß Regeln Semikontakt Kickboxen / Zeit pro Runde = 2min

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

**29.4 Darbietungsbereich** – Es wird auf einer Mattenfläche von 6 mal 6 Meter gekämpft.

**29.5 Betreten & Verlassen der Wettkampffläche** - Athleten wird angezeigt, wo sie auf die Wettkampffläche eintreten, und dürfen dies nur an dieser Stelle (ROTE oder BLAUE Ecke)

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

Die Seitenkampfrichter kontrollieren die Schutzausrüstungen der Athleten, so dass die Kämpfer bereit sind. Nun sollten sie sich in die Ausgangsposition in der Mitte zum HKR begeben.

Vor dem Beginn jeder Runde werden sich die Teilnehmer wieder am Startpunkt in der Mitte begeben.

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

**29.6 Haupt- & Seitenkampfrichter** – Der Wettkampf wird durch 2 Seitenkampfrichter (SKR) und einen Hauptkampfrichter (HKR) im Modus „Punkt Stopp“ geleitet. Der sich auf der Kampffläche bewegenden HKR oder die an den vorderen Ecken platzierten SKR zeigen die erkannten Punkte ohne Zeitverzögerung sofort per Fingerzeig an. Dabei wird der Punkt zum Ausgangspunkt - jeweilige Ecke des Kämpfers angezeigt. Je nach Treffer werden dabei 1, 2 oder 3 Finger verwendet und klar ersichtlich über der Schulterhöhe des Kampfrichters, deutlich angezeigt. Der Kampf an sich wird geleitet von einem Hauptkampfrichter, der sich mit den Kämpfern in der Fläche bewegt, und 2 Seitenkampfrichter, die sich am Rand unabhängig mitbewegen. Der HKR ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten und die Punkte gegeben werden. **Seine Hauptverantwortung liegt in der Sicherheit der Athleten.**

#### **29.7 Schutzausrüstung:**

**29.7.1 Männer** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe/Open Hands, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz (nur aus Plexiglas erlaubt – muss vor dem Kampf dem HKR gezeigt werden).

**29.7.2 Frauen** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe oder Open Hands (geschlossene Fingerringen), Brustschutz, Tiefschutz, Schienbeinschutz, Fußschutz (Kickbox-Schuhe sind verboten - Übergangsregelung). U12 Athleten dürfen 8oz Handschuhe tragen und einen zusätzlichen Gesichtsschutz (nur aus Plexiglas erlaubt –muss vor dem Kampf dem HKR gezeigt werden). ACHTUNG der Brustschutz ist in allen Altersklassen empfohlen wird aber mit erkenntlichen Brustansatz zur Pflicht.

**29.8 Sicherheit der Athleten** - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Gegner zu gewährleisten. Er ist bei Verletzungen verpflichtet den Anweisungen des Medizinischen Personals Folge zu leisten und gegebenenfalls Athleten nicht mehr weiter kämpfen zu lassen. ACHTUNG die Athleten dürfen auf der Kampffläche nur im Notfall behandelt werden. Der Arzt darf im Rahmen seiner Tätigkeit nur beraten. Hierfür dient die Medical Time = 2min.

#### **29.9Wettkampfzeit:**

**29.9.1 Rundenzeit** - 2 Minuten. Der Kampf kann vorzeitig enden, wenn ein Kämpfer vorzeitig 10 Punkte unterschied erreicht hat. Diese Regelung gilt für alle Internationalen Turniere aber NICHT für die FINALE!

**29.10 Anzahl der Runden** – 2 x 2 Minuten Ausscheidungskampf und Finale (ausgenommen U13/U15 = jeweils nur eine Runde).

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

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach beginnen jeweils pro Minute die Minuspunkte bis hin zur Disqualifikation. Diese Regelung gilt auch für nicht angekündigtes Fernbleiben vom Kampf nach erfolgten 3. Ausrufen mittels Lautsprecher.

**29.12 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger auf Fußknöchelhöhe Innen & Außen, Gesicht, Kopfschutzrückseite (Hinterkopf)

**29.13 Nicht erlaubte Trefferflächen** – Kopfoberseite - Fontanelle, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie – ausgenommen Fußknöchel.

**29.14 Legale Techniken:**

**29.14.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Fastrücken, Innenhandkante

**29.14.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger.

**29.15 Verbotene Techniken** – blindes Schlagen, gedrehter Fastrücken, Ellbogen, Knie, Außen Handkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, Aufwärtshaken, 360 Grad Fuß Feger, Low Kick und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft wird.

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

**29.16.1 Punktwertungen:** alle Punkte müssen mittels „Klicker“ gewertet werden.

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

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

**29.17 Verwarnungen und Disqualifikation** – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei zu hartem Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim Nicht-in-der-Lage-Sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugedreht wird
10. beim absichtlichen Berühren des Bodens mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichen Verlassen der Kampffläche
12. Der HKR kann in Absprache mit den Seitenkampfrichtern einen Athleten jederzeit aus dem Wettkampf nehmen, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt. (RSC oder Disqualifikation)
13. Jegliche andere Technik, die HKR und SKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.
14. Nicht erscheinen an der Wettkampffläche - nach mind. 2x Ausrufen (Zeitfenster von ca.1min) wird die Zeit auf 1min eingestellt, ist der Athlet nach 1 min immer noch nicht da wird der erste Minuspunkt vergeben. Nach Ablauf der 2.Minute und dem Dritten mal ausrufen wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT = verloren.
15. Nicht korrekte Schutzausrüstung/Adjustierung an der Fläche kann sofort mit einer Verwarnung bestraft werden. Danach 1 Minute Zeit und dann der 1. Minuspunkt, es läuft eine weitere Minute und der 2. Minuspunkt folgt – ist er nach 2 min immer noch nicht kampfbereit wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT - Verloren.
16. Schutzausrüstung sitzt nicht (KOPFSCHUTZ) richtig und fällt immer wieder zu Boden oder verrutscht. Nach dem 2.mal auffordern zu justieren. Passiert dasselbe wieder folgt die erste Verwarnung und 1 Minute Zeit, um zu wechseln! Danach der 1.Minuspunkt, sollte es danach wieder passieren 2.Minuspunkt oder DISQUALIFIKATION - Verloren.
17. MERKE eine KAMPF DISQUALIFIKATION gemäß dem Gegner verliert seinen Kampf aufgrund von Regelwidrigkeiten OHNE böse Absicht oder UNGEBÜHRLICHEM Verhalten wird als VERLORENER KAMPF gewertet. Das heißt er darf wieder kämpfen und bleibt in den Medaillen Rängen. DISQUALIFIKATION vom Turnier aufgrund grober UNSPORTLICHKEIT, BELEIDIGUNGEN oder HANDGREIFLICHKEITEN bewirkt den AUSSCHLUSS vom Event und ALLEN Medaillen Rängen.

**29.17.1 Verwarnungen werden wie folgt gegeben:**

1. Offizielle Verwarnung (KEINE BESTRAFUNG = ACHTUNG)
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter schon aufgrund der ersten UNSPORTLICHEN REGELWIDRIGKEIT disqualifizieren.

**29.18.1** Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf für den Verletzten automatisch als verloren anzusehen. Medical Time ist maximal für die Dauer einer Runde =2 min zulässig. Ist die Verletzung aber durch eine Regelwidrigkeit oder absichtlich zu hartem Kontakt erfolgt ist der Ausführende zu bestrafen (z.b. Minuspunkt oder Disqualifikation). In diesem Falle sind BEIDE aus dem Wettkampf ausgeschieden.



## ARTIKEL 30. KICKBOXEN nach K1 (K1)

**30.1 Beschreibung dieser Disziplin** – K1 Kickboxen ist ein kontrollierter VOLLKONTAKTSport - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt. Es ist also erlaubt im Rahmen des Regelwerkes Techniken mit VOLLEM KONTAKT auszuüben (Ringsport).

### 30.2 Klasseneinteilungen:

***ACHTUNG bei den AMATEUREN RINGSPORT ist das MINDESTALTER 15 Jahre und das MAXIMALALTER 55 Jahre***

Männer	U18	-55kg,-60kg, -65kg, -70kg, -75k, -80kg, +80kg
Frauen	U18	-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg

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

Gewichtsklassen können nach Ermessen des Supervisors mit Zustimmung des WMAC kombiniert werden. Hierbei ist es aber besonders zu beachten das es im RINGSPORT außerhalb der höchsten Gewichtsklasse keine Gewichtsunterschiede über 10kg geben sollte (siehe Artikel 2.3)

**30.3 Uniform** - Die Teilnehmer müssen geeignete kurze Kampfsport/Kickbox-Hosen (Leggins sind erlaubt – jedoch KEINE Kompressionshosen mit Einlagen) mit einem Top (Frauen) tragen, Männer oberkörperfrei. Es ist NICHT erlaubt, einen Gürtel zu tragen.

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

**30.4 Darbietungsbereich** – Gekämpft wird in einem Boxring oder ähnlich (Oktagon etc.) mit mindestens 6 mal 6 Metern für Internationale Events – Ausnahme für nicht WM-Events können Ringe mit 5x5m verwenden (siehe Artikel 3.3)

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

Bevor der Kampf beginnt, wird der Ringrichter kontrollieren, ob alle Kampfrichter und die Tischbesatzung bereit sind. Er prüft auch die Fläche auf eventuelle Verschmutzung und Hindernisse.

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

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

Wenn der Kampf vorüber ist und der Sieger bekanntgegeben wurde, verabschieden sich die Kämpfer sportlich voneinander. Anschließend gehen die Athleten zum gegnerischen Coach und verbeugen sich bedankend. Diese erwidern den Gruß. Zum Schluss verlassen die Athleten die Fläche an der Stelle, an der sie sie betreten haben.

### 30.6 Starten und Beenden eines Kampfes:

NUR DER RINGRICHTER (RR) KANN DEN KAMPF „STARTEN“ UND „BEENDEN“.

**Der Ringarzt** darf sich nach Aufforderung des Ringrichters (RR) oder auch von sich aus einem Kämpfer ansehen, jedoch NUR von außen an den Ringseilen, wenn möglich NUR in der NEUTRALEN = weißen Ecke. Er entscheidet dann, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder darf. Er darf den KÄMPFER nicht behandeln (ausgenommen Lebensgefahr), sondern nur beraten und Diagnostizieren. Maximale Zeit dafür sind 2 min Medical Time. Dies wird aber NUR in absoluten Ausnahmesituationen notwendig da eine Behandlung ja NICHT stattfinden darf Beispiel = Tiefschlag. Jedoch beendet NUR der Referee den Kampf. (in diesem Falle DOD DOKTOR DECISION)

**Der Coach** kann durch ein Signal (Handtuch- oder Schwammwurf) dem Referee signalisieren, dass der Kämpfer den Kampf beenden will/soll. Jedoch wieder NUR der RR kann den Kampf beenden. (In diesem Falle SUR = SURRENDER)

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

**Das Rundensignal** (Gong, Glocke oder sonstiges Signal) signalisiert NUR das Ende der Rundenzeit, es beendet jedoch NICHT automatisch den Kampf oder ein jeweiliges Anzählen. Das Ende des Kampfes wird wieder NUR vom RR ausgesprochen.

### 30.6.1 Beenden des Kampfes:

Es darf kein Coach oder eine andere Person den Ring betreten, bevor der RR den Kampf beendet und freigegeben hat, indem er z.B. bei einem Abbruch deutlich sichtbar die Hände über seinem Kopf überkreuzt hat.

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

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

### 30.6.2 Regeln während eines Kampfes:

- a.) Während eines Kampfes dürfen sich NUR 3 Personen im Ring befinden.
  - 1 Kämpfer aus der roten Ecke
  - 1 Kämpfer aus der blauen Ecke
  - 1 Ringrichter
- b.) In der Kampfpause zwischen den Runden dürfen sich 5 Personen legal im Ring aufhalten.  
Ausnahmen = Ringsprecher oder vom RR / Supervisor zugelassene Personen (Ringgirls)
- c.) 1 Kämpfer sowie 1 Coach in der roten Ecke (der 2.Coach oder Cutmen darf nur von außen unterstützen)  
1 Kämpfer sowie 1 Coach in der blauen Ecke (der 2.Coach oder Cutmen darf nur von außen unterstützen)  
1 Ringrichter

**30.7 Haupt- & Seitenkampfrichter** – Der Wettkampf wird durch 3 Seitenkampfrichter (SKR) im Modus „Durchkämpfen“ bewertet. Die an den Tischen platzierten SKR zählen gesehene Punkte. Der Kampf an sich wird von einem Ringrichter (RR) geleitet, der sich mit den Kämpfern auf der RING/KAMPFFLÄCHE bewegt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. Der Hauptkampfrichter oder Supervisor sitzt ebenfalls am Kampfrichtertisch und wertet die Punktezettel der 3 SKR aus. Der HKR oder SUPERVISOR kann auch als 3. Referee fungieren und mitbewerten. **Die Hauptverantwortung der Kampfrichterteams liegt in der Sicherheit der Athleten.** Ausnahmen siehe General Rules WMAC.

### 30.8 Schutzausrüstung:

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

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

**30.9 Sicherheit der Athleten** - Es ist die zentrale Verantwortung des Hauptkampfrichters, die Sicherheit der Athleten zu gewährleisten. Bei Verletzungen ist immer das medizinische Personal zu Rate zu ziehen, ob die Athleten weiterkämpfen oder nicht weiterkämpfen können. ACHTUNG Bandagen – es ist im Amateurbereich nicht gestattet die Knöchel aufzutapen. Es dürfen hierfür lediglich handelsübliche Bandagen verwendet werden. Ausnahmen = CUTMEN vor Ort der alle Athleten betreut.

**30.10 Wettkampfzeit** - 120 Sekunden (2 Minuten) pro Runde.

**30.11 Rundenanzahl** - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden.

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

Falls der Teilnehmer die Wettkampffläche nicht mit der erforderlichen kompletten Sicherheitsausrüstung betritt, bekommt er eine Minute, um sich komplett zu rüsten. Danach beginnen jeweils pro Minute die Minuspunkte bis hin zur Disqualifikation. Diese Regelung gilt auch für nicht angekündigtes Fernbleiben vom Kampf nach erfolgten nach dem 3. Ausrufen mittels Lautsprecher.

**30.13 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fußknöchel & Oberschenkel innen sowie außen.

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

**30.15 Legale Techniken:**

**30.15.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken, gedrehter Faustrückenschlag, aktives Clinchen bis 3 Sekunden gefolgt von max. 1 Technik sind erlaubt.

**30.15.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger, Low-kick, Knie zum Körper, Halten des Fußes mit einer Folgetechnik (1-2 Sekunden) sind erlaubt.

**30.16 Verbotene Techniken** – Knie zum Kopf oder Oberschenkel, blindes Schlagen, Faustrücken von vorne, Ellbogen, Handkanten, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fuß Feger und jede andere Technik, die durch den Ringrichter als gefährlich eingestuft werden kann. Kein Bodenkontakt mit anderen Körperteilen außer den Fußflächen sind erlaubt!

**30.17 Punktevergabe:**

Der Kampf wird nach dem 10:9 Verfahren mittels „Klicker“ auf Punktezettel gewertet. Jeder Kampfrichter trägt alle Wertungen des Ringrichters wie W = Warning / Verwarnung oder C = Counting / Anzählen. Der Gewinner der jeweiligen Runde bekommt 10 Punkte, der Verlierer 9 Punkte. Ist ein Gegner sehr stark unterlegen kann die Runde auch 10:8 gewertet werden. Strafpunkte (für C und W) müssen vom Ergebnis abgezogen werden. Dann werden alle Rundenpunkte addiert und das Ergebnis verglichen. Der Gewinner wird dann auf dem Punkteprotokoll eingekreist. Jedes Punkteprotokoll muss unterschrieben und korrekt ausgefüllt werden.

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

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

Wird der Kämpfer im Ring ersichtlich verletzt, kann der RR in der neutralen Ecke eine Begutachtung durch den Ringarzt zulassen – es darf aber keine Behandlung stattfinden. In den Pausenzeiten darf der jeweilige Cutmen die Wunden versorgen, aber auch er darf KEINE medizinische Behandlung vornehmen.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet. Im RINGSPORT sind nur Techniken zu werten die auch mit Schlagkraft ausgeführt worden ist, (Unabhängig vom Körpergewicht)

**30.17.1 Punktwertungen:** darf nur mit "Klicker" gewertet werden und diese Ergebnisse müssen unter HITS ebenfalls eingetragen werden.

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

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

**30.18 Verwarnungen und Disqualifikation** – Verwarnungen werden ausgesprochen:

1. bei unzulässigem /illegalen Kontakt
2. bei blinden Techniken
3. wenn eine Technik eine Gefahr für den Gegner oder sich selbst darstellt
4. wenn illegale Techniken benutzt werden
5. bei unsportlichem Verhalten
6. beim Sprechen während des Kampfes
7. beim Nicht-in-der-Lage-Sein sich zu wehren
8. beim Versuch dem Kampf auszuweichen
9. wenn der Rücken zugedreht wird
10. beim absichtlichen Berühren des Bodens oder der Ringseile mit den Händen zum Zwecke einer unzulässigen Technik
11. beim absichtlichen Verlassen der Kampffläche
12. Der RR kann in Absprache mit den Kampfrichtern einen Athleten jederzeit aus dem Wettkampf nehmen, wenn dieser den Anschein erweckt, nicht fit zu sein, oder nicht in der Lage zu sein scheint, sich zu verteidigen oder eine Gefahr für sich oder andere darstellt. (RSC oder DIS)
13. Jegliche andere Technik, die HKR als unqualifiziert oder gefährlich erachten, garantiert eine Verwarnung.
14. Nicht erscheinen an der Wettkampffläche - nach mind. 2x Ausrufen (Zeitfenster von ca.1min) wird die Zeit auf 1min eingestellt, ist der Athlet nach 1 min immer noch nicht da wird der erste Minuspunkt vergeben. Nach Ablauf der 2.Minute und dem Dritten mal ausrufen wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT = verloren.
15. Nicht korrekte Schutzausrüstung/Adjustierung an der Fläche kann sofort mit einer Verwarnung bestraft werden. Danach 1 Minute Zeit und dann der 1. Minuspunkt, es läuft eine weitere Minute und der 2. Minuspunkt folgt – ist er nach 2 min immer noch nicht kampfbereit wird der Athlet vom KAMPF DISQUALIFIZIERT - Verloren.
16. Schutzausrüstung sitzt nicht (KOPFSCHUTZ) richtig und fällt immer wieder zu Boden oder verrutscht. Nach dem 2.mal auffordern zu justieren. Passiert dasselbe wieder folgt die erste Verwarnung und 1 Minute Zeit, um zu wechseln! Danach der 1.Minuspunkt, sollte es danach wieder passieren 2.Minuspunkt oder DISQUALIFIKATION - Verloren.
17. MERKE eine KAMPF DISQUALIFIKATION gemäß dem Gegner verliert seinen Kampf aufgrund von Regelwidrigkeiten OHNE böse Absicht oder UNGEBÜHRLICHEM Verhalten wird als VERLORENER KAMPF gewertet. Das heißt er darf wieder kämpfen und bleibt in den Medallienrängen. DISQUALIFIKATION vom Turnier aufgrund grober UNSPORTLICHKEIT, BELEIDIGUNGEN oder HANDGREIFLICHKEITEN bewirkt den AUSSCHLUSS vom Event und ALLEN Medallienrängen.

**30.18.1** Verwarnungen werden wie folgt gegeben:

1. Offizielle Verwarnung (KEINE BESTRAFUNG = ACHTUNG)
2. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
3. Offizielle Verwarnung & 1 Punkt Minus
4. Offizielle Verwarnung & Disqualifizierung

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Ringrichter schon aufgrund einer UNSPORTLICHEN REGELWIDRIGKEIT disqualifizieren.

**30.18.2** Sollte der Konkurrent aufgrund eines zulässigen Treffers, der eine Verletzung nach sich zieht, nicht weitermachen können, ist der Kampf automatisch für den Verletzten als verloren anzusehen. Die Medical Time darf maximal die Dauer einer Runde = 2min betragen! Ist die Verletzung durch einen absichtlichen REGELVERSTOSS hervorgerufen worden so wird der Verursacher dafür bestraft – Minuspunkte oder Disqualifikation.

## **ARTIKEL 31. THAIBOXEN (TB) UNTERSCHIEDE zum K1**

**31.1 Beschreibung dieser Disziplin** – THAIBOXEN ist ein kontrollierter VOLLKONTAKT RINGSPORT - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt. Der VOLLE KONTAKT und das zulässige KO ist in dieser SPORTART erwünscht.

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

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

**31.2 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger an Fußknöchelhöhe, Oberschenkel Innen & Außen.

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

### **31.4 Legale Techniken**

**31.4.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken und kontrollierter gedrehter Faustrückenschlag sowie Ellbogenschläge zum Körper – auch gedreht, Clinchen ist in allen Varianten erlaubt, inaktives Clinchen wird getrennt.

**31.4.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund - kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger, Low-Kick, Stoppkick, Knie zum Körper & Oberschenkel. Flache Würfe erlaubt, Halten des Fußes mit einer Folgetechnik (1-2 Sekunden) sind erlaubt.

**31.5 Verbotene Techniken** – blindes Schlagen, Faustrücken von vorne, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fuß Feger, Ellbogen zum Kopf und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

Ein Treffer liegt vor, wenn eine legale Technik eine legale Trefferfläche erreicht und der Athlet dabei die Technik kontrolliert und beobachtet. Die TECHNIK muss mit hartem Kontakt ausgeführt sein und ersichtlich treffen. Unabhängig von der Gewichtsklasse der Athleten.

### **31.6 Punktwertungen: zusätzlich im THAIBOXEN**

Knie zum Oberschenkel	1 Punkt
jegliche Ellbogentechnik	1 Punkt
Wurftechnik	1 Punkt

## **ARTIKEL 32. VOLLKONTAKT – KICKBOXEN (FC) UNTERSCHIEDE zum K1**

**32.1 Beschreibung dieser Disziplin** – Vollkontakt Kickboxen ist ein kontrollierter VOLLKONTAKT RINGSPORT - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt. Der VOLLE KONTAKT und das zulässige KO ist in dieser SPORTART erwünscht.

**32.2 Uniform** - Weibliche und männliche Kämpfer aller Alterskategorien tragen eine handelsübliche LANGE KICKBOXHOSE.

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

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

Männliche Teilnehmer kämpfen mit nacktem Oberkörper.

### **32.3 Schutzausrüstung:**

**32.3.1 Männer** – Kopfschutz, der auch den oberen Bereich schützt, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein- und Fußschutz.

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

**32.4 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger an Fußknöchelhöhe,

**32.4.1 Nicht erlaubte Trefferflächen** – Hinterkopf, Kopfoberseite - Fontanelle, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie ausgenommen Fußknöchelhöhe.

### **32.5 Legale Techniken:**

**32.5.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken, gedrehter Fastrücken

**32.5.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher- Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger.

**32.6 Verbotene Techniken** – blindes Schlagen, Fastrücken von vorne, Ellbogen, Knie, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, Clinch, 360° Fuß Feger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

## ARTIKEL 33. LOWKICK (LK) UNTERSCHIEDE zum K1

**33.1 Beschreibung dieser Disziplin** – Low Kick ist ein VOLLKONTAKT RINGSPORT - voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt. Der VOLLE KONTAKT und das zulässige KO ist in dieser SPORTART erwünscht.

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

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

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

Männliche Teilnehmer kämpfen mit nacktem Oberkörper.

### 33.3 Schutzausrüstung:

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

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

**33.4 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger an Fußknöchelhöhe, Oberschenkel Innen & Außen.

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

### 33.5 Legale Techniken:

**33.5.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken und kontrollierter gedrehter Fausrückenschlag

**33.5.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rund-kick, Seitlicher - Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axt-kick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Fuß Feger, Low-Kick,

**33.6 Verbotene Techniken** – blindes Schlagen, Fausrücken von vorne, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, Würgen, 360° Fuß Feger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann.

## **ARTIKEL 34. Oriental Boxing (OB) UNTERSCHIEDE zum K1**

**34.1 Beschreibung dieser Disziplin** – Oriental Boxing, kurz OB genannt, ist ein Vollkontakt-RINGSPORT, bei dem keine Kicks erlaubt sind – es verbindet das klassische Boxen mit Elementen aus dem Vollkontakt Kickboxen & K1 zu einem äußerst attraktiven Kampfsport. Voller Kontakt bedeutet, der maximale Schlag darf den Gegner oder die Schutzausrüstung berühren – Verletzungen sind zu vermeiden, das K.O. des Gegners ist erwünscht und erlaubt.

**VARIANTEN (siehe Ausschreibung):**

**Oriental Boxing CLASSIC** = ident nur mit Schuhen und ohne Fuß Feger

**Oriental Boxing LIGHT** = ident wie Oriental Boxing nur mit kontrolliertem Kontakt / bewusster Niederschlag erlaubt – siehe Leichtkontakt & Kicklight Rules (Area & Bekleidung)

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

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

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

Männliche Teilnehmer kämpfen mit nacktem Oberkörper.

**34.3 Schutzausrüstung:**

**34.3.1 Männer** – Kopfschutz, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein- und Spannschutz empfohlen! OB Classic Turnschuhe erlaubt.

**34.3.2 Frauen** – Kopfschutz, Mundschutz, 10oz Handschuhe, Brustschutz, Tiefschutz, Schienbein- und Spannschutz empfohlen! OB Classic Turnschuhe erlaubt.

**34.4 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger an Knöchel Höhe.

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

**34.5 Legale Techniken:**

**34.5.1 Hand** – gerade Fausttechniken, Haken, Aufwärtshaken und kontrollierter gedrehter Fastrückenschlag, eingesprungener Fauststoß.

**34.5.2 Beine** - alle Beintechniken sind VERBOTEN ausgenommen Fuß Feger innen & außen von vorne (KEINE KREISEL = 360Grad FEGER) Oriental Classic sind KEINE Fuß Feger erlaubt!

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