



# WORLD MARTIAL ARTS COMMITTEE

## AMATEUR REGELWERK FÜR TURNIERE

Version 4.7 - 2025

### Kapitel 6: Mixed Martial Arts



© Copyright 2014 (Harald Folladori)  
World Martial Arts Committee

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>KAPITEL 6 – MIXED MARTIAL ARTS.....</b>	<b>4</b>
<b>ARTIKEL 40. MMA (MMA - FULL).....</b>	<b>5</b>

## **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 6 – Mixed Martial Arts

## ARTIKEL 39. ALLGEMEINE REGELN MMA

### 39.1 Klassen: U18 Jahre (15-17 Jahre) +18 Jahre (18-55 Jahre)

**39.1.1 Geschlecht** – Jede Klasse ist in männlich und weiblich aufgeteilt.

**39.1.2 Altersklassen** – von 7 bis über 45 Jahre:  
(Vollkontaktdisziplinen beginnen ab dem 15. und enden mit dem 55. Lebensjahr.)

Beschreibung	Altersgruppen
Kadetten	U18
Erwachsene	+18

**39.1.3 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
Schwarzgurt	Verschieden	Schwarz

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

### 39.2 Abwaage

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

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

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

**39.2.4** Athleten sind zum Zeitpunkt des offiziellen Ab Waage 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)

**39.2.5** 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.

**39.2.6** 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 Ab Waage) des Wiegens korrigieren kann, wird vom Turnierbetrieb ausgeschlossen oder kommt in die nächst höhere Kategorie.

**39.3 Punktevergabe** – Die Punktevergabe wird in den spezifischen Klassen erläutert (40.16).

## **ARTIKEL 40. MMA (MMA - FULL)**

**40.1 Beschreibung dieser Disziplin** – „Mixed Martial Arts“ beschreibt eine Kampfsportart, in der nach Vorgaben des vorliegenden Regelwerks eine Kombination von Techniken aus verschiedenen Kampfsportarten genutzt werden kann. Die Techniken können z. B. aus dem Bereich der Tritt- und Schlagtechniken, des Ringens oder des Grapplings stammen. Es beinhaltet somit Kampfsportarten aus dem Asiatischen aber auch aus den Westlichen Bereichen der Kampfkünste. Es ist erlaubt alle Techniken im VOLLKONTAKT auszuführen und ein vorzeitiges Ergebnis durch Niederschlag (KO) zu erzielen

### **40.2 Klasseneinteilungen:**

Männer	U18	-55kg,-60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, +80kg
Frauen	U18	-50kg, -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. (siehe Artikel 2.3) In allen Vollkontaktdisziplinen darf der Gewichtsunterschied auch MIT Zustimmung der Athleten NICHT mehr als 10kg betragen.

**40.4 Darbietungsbereich** – Gekämpft wird auf einer Mattenfläche von 6 mal 6 Metern oder im Ring (siehe Artikel 3.3 Generel Rules). Die Ringfläche kann auch rund oder in einer anderen Form mit gleich langen Seiten sein, zum Beispiel ein Hexagon oder Oktagon. Durchmesser: 610 cm (20 Feet) bis 975 cm (32 Feet). Der Bodenbelag muss gut gepolstert sein wegen der Würfe (2,5 -4cm) und idealerweise mit Vinyl überzogen sein.

Die Ringfläche (Hexagon/Oktagon) muss von einem Zaun umschlossen sein, der aus einem Material ist, das verhindert, dass Athleten durchbrechen können, zum Beispiel ein Vinyl-ummantelter Maschendrahtzaun. Die Ringfläche soll 2 Eingänge haben, die sich nach außen öffnen lassen und sich optimaler Weise gegenüberliegen. Es dürfen keine anderen störenden Objekte im Bereich der Ringfläche sein, die eine Gefahr für die Athleten darstellen könnten.

**40.5 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 oder HKR 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.

**40.6 Haupt- & Seitenkampfrichter** – Der Wettkampf wird durch min. 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.**

#### **40.7 Schutzausrüstung & Bekleidungsvorschriften-**

Jeder Athlet muss eine MMA-Short, Kompressions-Short oder eine andere den gängigen Sicherheitsansprüchen genügende Hose tragen. Nicht erlaubt sind Hosentaschen, Reißverschlüsse, Knöpfe, Nieten oder rutschhemmendes Material. Schnürbünde der Hosen müssen geschnürt, und sollten, falls möglich, innerhalb der Hose gelagert sein und dürfen nicht hinausragen. Die Hosen dürfen nicht so lang sein, dass sie die Knie bedecken.

**40.7.1 Männer** – Mundschutz, 6oz -8oz Handschuhe, Tiefschutz, Schienbein & Spanschutze enganliegend ohne abstehende Klettverschlüsse,

**40.7.2 Frauen** – Mundschutz, 6oz -8oz Handschuhe, Brustschutz, Schienbein & Spanschutze enganliegend ohne abstehende Klettverschlüsse,

**40.7.3 Die Handschuhe** müssen für jeden Kampf in einem guten Zustand sein, andernfalls müssen sie ersetzt werden. Die Handschuhe sollen mindestens 6 Unzen (170 Gramm) und nicht mehr als 8 Unzen (227 Gramm) wiegen und ein dickes Schutzpolster besitzen. Die Handschuhe müssen Aussparungen für die Handfläche, Finger und Daumen haben, um Grappling zu ermöglichen. Das Handgelenk soll durch einen Klettband-Verschluss verstärkt werden. Schnür-Handschuhe sind nicht erlaubt. Die Handschuhe der Athleten dürfen nicht manipuliert werden (z. B. Abschneiden des Daumens; Handschuhpolsterungen weich machen; Substanzen auftragen). Die WMAC empfiehlt, dass die Farbe der Handschuhe entsprechend der Farbe der Ecke der Athleten entweder blau oder rot sein soll. Ist dies nicht gegeben, so soll zumindest durch blaues oder rotes Tape auf dem Verschluss der Handschuhe, entsprechend der Farbe der Ecke der Athleten, eine Unterscheidung möglich sein.

#### **40.7.4 Bandagen für die Hände**

In allen Gewichtsklassen sollen die Bandagen inklusive Aufbau beschränkt sein auf trockene Mullbinden mit einer Länge von nicht mehr 18,3 Meter (20 Yards) und einer Breite von nicht mehr als 6 cm (2,4 Inches), das durch Tape (medizinisches Klebeband / Zinkoxid Tape) mit einer Länge von nicht mehr als 3,05 Meter (10 Feet) und einer Breite von nicht mehr als 2,5 Zentimeter (1 Inch) je Hand befestigt ist. Bandagen aus anderem Material, als dem hier beschriebenen, sind erlaubt (z. B. Boxbandagen aus Stoff). Abgesehen vom Aufbau sollen die Mullbinden gleichmäßig über die Hand verteilt sein. Die Innenhandfläche darf nicht von Mull oder Tape bedeckt sein und muss freiliegen. Einzelne Streifen des Tapes dürfen zwischen den Fingern entlangführen, um die Bandagen zu befestigen.

**40.8 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.

**40.9 Wettkampfzeit** - 120 Sekunden ( 3 Minuten) pro Runde. Ausgenommen MMA PRO +18 Jahre - 5min/ Runde.

**40.10 Rundenanzahl** - 2 Runden bis zum Finale und im Finale 3 Runden, ausgenommen U18 im Finale nur 2 Runden. Ausgenommen MMA PRO hier 3 Runden Vorausscheidung & 5 Runden Finale.

**40.11 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 solange 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 1min bis dieser disqualifiziert wird. Diese Regelung gilt auch für nicht angekündigtes FERNBLEIBEN vom Kampf. Es beginnt nach dem 3. Ausruf mittels LAUTSPRECHER!

**40.12 Erlaubte Trefferflächen** – Kopfvorderseite und Gesicht, Kopfseiten, Körper vorne und seitlich, Fuß Feger an Fußschutzhöhe

**40.13 Nicht erlaubte Trefferflächen** – Hinterkopf, Kopfoberseite, Hals, Genick, Rücken, unterhalb der Gürtellinie

**40.14 Legale Techniken:**

**40.14.1 Hand** – alle Faust & Hakentechniken, Aufwärtshaken, Spinning Backfist sowie eingesprungene Handtechniken, alle Hebeltechniken und Haltegriffe die keine bewussten Verletzungen hervorrufen

**40.14.2 Beine** – Vorwärtsfußtritt, Rundkick, seitl. Kick, Rückwärtskick, Hakenkick, Diagonalkick, Axtkick, gedrehte Kicks, Sprungkicks, gesprungene Drehkicks, Lowkicks, Knie zum Körper & Oberschenkel sowie Fußfeger

**40.15 Verbotene Techniken** – blindes Schlagen, Ellbogen, Knie zum Kopf, Handkante, Innenhandkante, Fingerspitzen, Kratzen, Handballen, unerlaubte Würgen und Clinchtechniken, 360° Fußfeger und jede andere Technik, die durch den Hauptkampfrichter als gefährlich eingestuft werden kann = Jegliche Art von Schlagtechniken mit dem Ellenbogen oder Unterarm Knie zum Kopf, Heel Hooks, Twister, Neck Cranks, Can Opener, Sit Through Crucifix und/oder jeder Aufgabegriff, der primär Druck auf den Nacken oder die Wirbelsäule ausübt.

Der Referee kann das Match im Zuge einer Technical Submission bereits vor Eintreten einer Verletzung abbrechen

- 1.) Kopfstöße
- 2.) Augenstechen jeglicher Art
- 3.) Beißen oder Bespucken des Gegners
- 4.) Fish Hooking (Allgemein: Jegliche Ansätze mit den Fingern den Mund, die Nase oder die Ohren zu ziehen oder zu manipulieren; Konkret: Kontrollieren des Munds des Gegners durch Einführen von Fingern)
- 5.) Haare ziehen
- 6.) Spiking des Gegners auf den Kopf oder Nacken (Piledriving)
- 7.) Schlagtechniken zur Wirbelsäule (inklusive Steißbein) oder zum Hinterkopf
- 8.) Schlagtechniken zur Kehle oder Greifen der Luftröhre
- 9.) Finger ausstrecken in Richtung des Gesichts oder der Augen des Gegners
- 10.) Ellenbogen-Schläge Ausgenommen im MMA PRO (hier nur nach unten gerichtete Ellbogenschläge 12 to 6)
- 11.) Angriffe auf den Genitalbereich in jeglicher Form
- 12.) Kniestöße oder Kicks zum Kopf, wenn der Gegner sich am Boden befindet (grounded athlete)
- 13.) Stampfritte, wenn der Gegner sich am Boden befindet (grounded athlete)
- 14.) Halten oder Greifen der gegnerischen Ausrüstung (z. B. Shorts, Handschuhe, Shin Guard, Rash Guard)
- 15.) Halten oder Greifen des Zauns oder der Ringseile
- 16.) Hebel kleiner Gelenke (weniger als 3 Finger oder 3 Zehen)
- 17.) Hinauswerfen des Gegners aus der Ringfläche
- 18.) Finger in jedwede Körperöffnung oder Cuts stecken
- 19.) Kratzen, kneifen, Haut verdrehen
- 20.) Passivität: Vermeiden von Kontakt mit dem Gegner; absichtliches oder andauerndes Verlieren des Zahnschutzes; Vortäuschen einer Verletzung
- 21.) Nutzen von beleidigender Sprache innerhalb der Ringfläche
- 22.) Missachten der Anweisungen des Referees
- 23.) Unsportliches Verhalten, das z. B. zur Verletzung oder Diffamierung des Gegners führt
- 24.) Attackieren des Gegners, nachdem das Signal für das Rundenende ertönt ist
- 25.) Attackieren des Gegners während der Pause
- 26.) Attackieren des Gegners, wenn er unter dem Schutz des Referees steht
- 27.) Stören des Matches durch die Betreuer
- 28.) Auftragen von fremder Substanz auf Kopf oder Körper, um sich einen Vorteil zu verschaffen

#### **40.15.1 Verbotene Techniken**

Zusätzlich zu den in Kapitel 40.15 genannten Fouls sind folgende Techniken im Amateur-MMA in allen Alterskategorien verboten: Jegliche Art von Schlagtechniken mit dem Ellenbogen oder Unterarm Knie zum Kopf, Heel Hooks, Twister, Neck Cranks, Can Opener, Sit Through Crucifix und/oder jeder Aufgabegriff, der primär Druck auf den Nacken oder die Wirbelsäule ausübt.

#### **40.16 Punktevergabe:**

Der Sieg wird dann vergeben, wenn die Mehrheit der drei Kampfrichter in eine Ecke vergeben. Der Hauptkampfrichter wertet mittels Handzeichen bei korrekten Hebel & Würgetechniken mit und gibt die Punkte mittels Handzeichen vor. Er trägt dabei farbige Schweißbänder in rot/blau. Dann werten alle Kampfrichter mittels Handzeichen oder Punkteprotokolle in die jeweilige Ecke.

#### **40.16.1 Judging-Kriterien**

Der Bereich „Effektive Schlagtechniken / Effektives Grappling“ stellt das primäre Judging-Kriterium dar und ist die erste Priorität für die Bewertung einer Runde. Das sekundäre Judging-Kriterium „Effektive Aggressivität“ darf erst in der Bewertung berücksichtigt werden, wenn das primäre Judging-Kriterium zwischen den Athleten völlig ausgeglichen ist. Das tertiäre Judging-Kriterium „Kontrolle der Ringfläche“ darf erst in der Bewertung berücksichtigt werden, wenn das primäre und sekundäre Judging-Kriterium zwischen den Athleten völlig ausgeglichen ist.

**40.16.2 Das primäre Judging-Kriterium** wird unterteilt in die Bereiche effektive Schlagtechniken und effektives Grappling, die prinzipiell gleich gewichtet sind. Das bedeutet nicht, dass Aktionen aus diesen Bereichen grundsätzlich gleich stark gewertet werden, sondern, dass die beiden Bereiche dasselbe Potenzial haben, Effektivität zu erzielen.

*Effektive Schlagtechniken* sind legale Schlagtechniken, die sofortige oder kumulierte Auswirkungen auf den Gegner haben und das Match in Richtung eines Endes führen. Dabei wird sofortige Auswirkung durch effektive Schlagtechniken stärker gewichtet als kumulierte Auswirkung.

*Effektives Grappling* beinhaltet erfolgreiches Ausführen von Takedowns, Ansätze von Submissions (Aufgabegriffen), Reversals und das Erreichen von vorteilhaften Positionen, wodurch sofortige oder kumulierte Auswirkungen auf den Gegner entstehen und das Match in Richtung eines Endes geführt wird. Dabei wird sofortige Auswirkung durch effektives Grappling stärker gewichtet als kumulierte

Submission-Ansätze, die den Gegner dadurch schwächen und ermüden, dass dieser eine erhebliche Anstrengung zur Befreiung aus der Submission aufbringen muss, sollen höher gewichtet werden als Submission-Ansätze, die leicht und ohne relevante Anstrengung verteidigt werden.

Takedowns mit hoher Amplitude und starkem Aufprall sollen stärker gewichtet werden als solche, die nicht diese Eigenschaften aufweisen.

Das primäre Judging-Kriterium wird in der überwältigenden Mehrheit der entscheidende Faktor für die Bewertung der Runde sein. Die nächsten beiden Judging-Kriterien sind als „Notlösung“ anzusehen und nur zu nutzen, wenn das primäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten ist.

#### **40.16.3 Das sekundäre Judging-Kriterium: Effektive Aggressivität**

Aggressive Vorstöße machen, um den Kampf zu beenden. Das sekundäre Judging-Kriterium ist nur in Erwägung zu ziehen, wenn das primäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten ist.

#### **40.16.4 Das tertiäre Judging-Kriterium: Kontrolle der Ringfläche**

Bestimmen der Position, des Ortes und des Tempos des Kampfes. Das tertiäre Judging-Kriterium ist nur in Erwägung zu ziehen, wenn das primäre Judging-Kriterium und das sekundäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten sind. Das tertiäre Judging-Kriterium wird dementsprechend sehr selten angewandt.



#### 40.16.5 Rundenwertung

Das Ten-Point Must-System ist das Standard-Bewertungssystem im MMA. Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer 9 Punkte oder weniger, außer in dem sehr seltenen Fall einer völlig ausgeglichenen Runde, die 10:10 gewertet wird. Wird ein Athlet infolge einer nicht Korrekten Aktion verwarnet oder mit einem Minuspunkt belegt muss dieser auf der Scorecard abgezogen werden unter der Rubrik "Fouls". Auch ein Anzählen zieht einen Minuspunkt nach sich. Ist ein Gegner stark unterlegen darf die Runde auch mit 10:8 gewertet werden. Somit können durchaus Ergebnisse zustande kommen die weniger wie 8 Punkte / Runde haben.

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

**Punktewertungen: ACHTUNG alle Referees außer der HKR müssen ihre Wertungen mit „Klicker“ zählen!**

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
min 10sec Sichern am Boden	2 Punkte (mit Kommando „Hold down“)
Korrektur Wurftechnik je nach Schwierigkeitsgrad	min. 1 bis max. 2 Punkte

- Techniken müssen kontrolliert ausgeführt werden, aber 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 zur Regelwidrigen Verletzung führt.

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

- 1.) bei nicht zulässigen 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 bewusst ständig der Rücken zugekehrt wird
- 10.) beim absichtlichen Berühren 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.

**40.17.1 Verwarnungen** werden wie folgt gegeben:

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

Abhängig von der Art der Regelwidrigkeit kann der Hauptkampfrichter in Absprache mit den Seitenkampfrichtern & dem Supervisor schon aufgrund eines groben Verstoßes jederzeit disqualifizieren.

**40.18. Verletzungen/ Regelung** - 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 verbotenen / unsportlichen Kontakt erfolgt ist der Ausführende zu bestrafen (z.B. Minuspunkt oder Disqualifikation). In diesem Falle sind BEIDE aus dem Wettkampf ausgeschieden.

#### **40.19. Resultate / Wertungen**

##### **Submission (Aufgabebegriff)**

Physical Tapout (Physisches Abklopfen): Der Athlet gibt durch erkennbares Abklopfen mit Hand, Fuß oder einem anderen Körperteil zu erkennen, dass er aufgibt.

Verbal Tapout (Verbales Abklopfen): Der Athlet sagt oder gibt anders verbal zu erkennen, dass er aufgibt (z. B. auch durch Schreien oder Stöhnen).

**Technical Submission (Technische Aufgabe):** Obwohl der Athlet weder physisch noch verbal aufgibt, bricht der Referee aufgrund einer Submission das Match ab, da der Athlet durch die Submission bewusstlos wird oder eine (ernsthafte) Verletzung erleidet. Im Amateur-MMA sollte der Referee allerdings einschreiten, bevor Verletzungen durch Submissions entstehen. Ist für den Referee erkennbar, dass ein Athlet in einer Submission, durch die eine (ernsthafte) Verletzung droht, gefangen ist, aus der er sich nicht mehr intelligent verteidigt / verteidigen kann, so kann der Referee im Sinne der Gesundheit des Amateurs auch ohne jeglichen Tap Out und bevor die Submission eine Verletzung verursacht, eingreifen und das Match beenden.

##### **Knockout**

TKO (Technical Knockout; technischer Knockout) Der Referee beendet das Kampf.

Anmerkung: Der TKO ist als Überbegriff zu sehen, der genutzt wird, wenn der Referee das Match abbricht. Die Ursachen für einen TKO können entsprechend vielfältig sein (z. B. Schlagtechniken, Verletzung, Kampfverweigerung, Handtuchwurf).

KO (Knockout): Ein Athlet wird aufgrund von Auswirkungen von Schlagtechniken bewusstlos. Das Anzählen der Athleten erfolgt nach der gleichen Regelung wie im Kickboxen. Maximal 3 mal pro Runde oder 4 mal im ganzen Kampf. Ausnahme MMA PRO hier gilt die Profiregelung ident wie im Kickboxen.

##### **Punktentscheidung**

Unanimous Decision (Einstimmige Punktentscheidung): Alle Judges werten den Kampf für den gleichen Athleten.

Split Decision (Geteilte Punktentscheidung): Zwei Judges werten für den einen Athleten, der dritte Judge wertet für den anderen Athleten.

Majority Decision (Mehrheitliche Punktentscheidung): Zwei Judges werten für den einen Athleten, der dritte Judge wertet unentschieden.

##### **Unentschieden**

Unanimous Draw (Einstimmiges Unentschieden): Alle Judges werten den Kampf als Unentschieden.

Split Draw (Geteiltes Unentschieden): Alle Judges werten unterschiedlich.

Majority Draw (Mehrheitliches Unentschieden): Zwei Judges werten das Match als Unentschieden.

##### **Disqualifikation**

Nach Ermessen des Referees nach einer beliebigen Kombination von Fouls oder auch nach einem einzelnen schweren Foul.

Ein absichtliches Foul führt zu einer Verletzung des Gefoulten und der Kampf muss aufgrund der Verletzung sofort abgebrochen werden. Der Athlet, der das absichtliche Foul begangen hat, wird disqualifiziert.

### **Nicht-Antreten**

Wenn ein Athlet nach dem Wiegen und vor dem Beginn des Kampfes ohne medizinische oder sonstige stichhaltige Begründung nicht antritt oder aufgibt, verliert dieser Athlet und der andere wird zum Sieger ernannt.

### **Technisches Unentschieden (sehr seltenes Ergebnis)**

Doppel-KO beide gehen gleichzeitig zu Boden und werden ausgezählt.

Absichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten (Minuspunkt oder Disqualifikation beachten). Der Kampf kann vorerst fortgeführt werden, muss aber aufgrund der entstandenen Verletzung im späteren Verlauf des Kampfes abgebrochen werden und der Gefoulte ist gleichauf oder unterlegen in der Wertung.

Unabsichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten und der Kampf muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet nach dem Ende der Mehrzahl der Runden statt und der Punktestand ergibt ein unentschieden.

Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zu Abbruch des Kampfes nach dem Ende der Mehrzahl der Runden und der Punktestand ergibt ein unentschieden.

### **Technische Punktentscheidung (sehr seltenes Ergebnis)**

Absichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten (Minuspunkt oder Disqualifikation beachten). Der Kampf kann vorerst fortgeführt werden, muss aber aufgrund der entstandenen Verletzung im späteren Verlauf des Matches abgebrochen werden und der Gefoulte liegt vorne in der Wertung.

Unabsichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten und der Kampf muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet nach dem Ende der Mehrzahl der Runden statt und der Punktestand ergibt einen Sieger durch Punktentscheidung.

Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zu Abbruch des Kampfes nach dem Ende der Mehrzahl der Runden und der Punktestand ergibt einen Sieger durch Punktentscheidung.

### **Keine Entscheidung (Nur im MMA PRO)**

Unabsichtliches Foul führt zu einer Verletzung und das Match muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet vor dem Ende der 1. Runde statt.

Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zu Abbruch des Kampfes vor dem Ende der 1. Runde. Sieger bleibt der amtierende Titelträger da auf NO CONDEST gewertet wird.

### **Einspruchsverfahren**

Einsprüche gegen Ergebnisse sind grundsätzlich möglich. Nähere Informationen zum Einspruchsverfahren sind den aktuellen Regularien zum Einspruchsverfahren der WMAC zu entnehmen. Ablauf = Sofortiger Einspruch (Einspruch muss direkt nach dem Kampf erfolgen) beim Hauptkampfrichtertisch mit Hinterlegung einer Sicherheitsgebühr (100€). Der Supervisor muss herangezogen werden und befragt unabhängig alle Referees und kontrolliert die Punkteprotokolle. Sollte das Ergebnis falsch sein oder das Kampfgericht Fehler gemacht haben wird der Einspruch stattgegeben und das Urteil revidiert. Ebenso wird die Sicherheitsgebühr zurück erstattet. Sollte das Ergebnis stimmen wird die Sicherheitsgebühr einbehalten und die Kämpfe gehen weiter.

**ACHTUNG ohne Sicherheitsgebühr wird KEIN Einspruchsverfahren eingeleitet. Videoaufnahmen und Trainer Meinungen sind KEINE ZUGELASSENEN BEWEISMITTEL.**

Situationen, die nicht durch das Regelwerk definiert sind, werden im Falle ihres Auftretens durch gemeinschaftliche Entscheidung der aktiven anwesenden Supervisoren des Events geklärt.