



WTKA – Germany

Wettkampfordnung K1.



Wettkampfordnung K1.

Wettkampfordnung K1.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Geltungsbereich.....	4
2. Voraussetzungen für Wettkämpfer.....	4
3. Austragungsort.....	5
4. Wesentliche Regelungen.....	5
5. Handschuhe.....	6
6. Zahnschutz.....	6
7. Gewichtskontrolle.....	6
8. Trainerbesprechung.....	6
9. Leistungskategorien.....	7
10. Gewichtsklassen für Männer und Frauen.....	7
11. Kampfmodus.....	8
12. Runden.....	8
13. Wettkampfentscheidungen.....	8
14. Verletzungen.....	10
15. Wenn ein Kämpfer aus dem Ring fällt.....	11
16. Niederschlag/Down.....	11
17. Wettkampfgericht.....	12
18. Trefferbereiche.....	13
19. Legale Techniken.....	13
20. Clinch.....	13
21. Vaseline.....	13
22. Tapes und Bandage.....	14
23. Kriterien für die Bewertung.....	14
24. Ermahnungen/Verwarnungen.....	14
25. Protest.....	14
26. Doping.....	15



Wettkampfordnung K1.

27. Regeln für Minderjährige.....	15
28. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern.....	16
29. Schutzregeln Kampfrichter-Zählstopp.....	16
30. Schutzregeln für Amateure.....	16
31. Schutzregeln für Frauen.....	16
32. Auslegungsregel.....	16





Wettkampfordnung K1.

1. Geltungsbereich

Die Wettkampfordnung Formen (WOK1) gilt für Einzel- und Mannschaftskämpfe, die innerhalb der WTKA-Germany von ihren Mitgliedern ausgetragen werden. Sie soll ferner die Grundlage für Begegnungen und Wettkämpfe mit artverwandten Disziplinen sein. Der Zweck der Wettkampfordnung ist die einheitliche Regelung aller technischen und organisatorischen Angelegenheiten für alle WTKA-Germany anerkannte Meisterschaften und regelt die ordnungsgemäße Durchführung von Meisterschaften. Die Wettkampffregeln der WTKA-Germany sind den Regeln des Weltverbandes WTKA angeglichen.

2. Voraussetzungen für Wettkämpfer

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

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

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

2.4 Medizinische Kontrolle

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

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

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

Wettkampfordnung K1.

3. Austragungsort

Alle Kämpfe müssen in einem Boxring stattfinden, der mit drei oder vier Seilen an den Seiten. Der Ring muss eine blaue Ecke, eine rote Ecke und zwei neutrale Ecken haben.



Bei allgemeinen Wettbewerben wird der Ring wie folgt gestaltet: Der Ring hat eine Größe von 6,10 x 6,10 m für die kleine Größe und 7,30 x 7,30 m für die große Größe. Der Ringboden muss mindestens 1,20 Meter vom Boden entfernt sein, aber nicht mehr als 1,50 Meter. Der Ring muss am Tag der Veranstaltung von einem Offiziellen des Regelkomitees inspiziert werden.

Kick-Unified Rules Kämpfe im Käfig (Octagon) sind ebenfalls erlaubt.

Nur der Ringrichter und die beiden Kämpfer dürfen den Ring während einer Runde betreten. Ein Trainer darf den Ring betreten, um seinen Kämpfer zwischen den Runden zu instruieren, muss aber den Ring vor Beginn der nächsten Runde verlassen. Ein Kämpfer darf sich von drei Betreuer begleiten lassen, die ihn vertreten. Aber nur ein Betreuer darf den Ring während der Pausen betreten. Wenn der Kampfrichter "SECONDS OUT" ruft, müssen die Betreuer den Ring sofort verlassen. Alle Betreuer müssen sich während des Kampfes am Boden aufhalten, und der Ring muss frei von jeglichen Gegenständen sein. Die Betreuer dürfen den Ring während des Kampfes oder während der Ruhepausen den Ring nicht berühren. Der Hauptkampfrichter muss die Zeit anhalten, um den Bereich von unbefugten Personen zu räumen. Das Schlagen des Rings durch Personen außerhalb des Rings ist nicht erlaubt und kann zu einer Verwarnung für den Kämpfer des betreffenden Vertreters. Wenn einer der Kämpfer den Ring freiwillig verlässt oder eine andere Person den Ring betritt, ist der Kampf beendet.

Verschüttetes Wasser muss von den Vertretern der Kämpfer aufgewischt werden. Kein Wasser darf nicht auf den Ringboden oder in die Umgebung gespuckt werden. Es liegt in der Verantwortung der Betreuer, dafür zu sorgen, dass alle Körperflüssigkeiten hygienisch aufgewischt werden.

4. Wesentliche Regelungen

Jeder Kämpfer muss zugelassene Handschuhe tragen, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden.

Grundsätzlich ist die Verwendung eines Schutzbechers und eines Mundstücks vorgeschrieben. Jeder Kämpfer muss seinen eigenen Tiefschutz und ein Zahnschutz vorbereiten. Jeder Kämpfer muss einen von der WTKA-Deutschland vorgeschriebenen Kopf-, Schienbein- und Spannschutz tragen. Frauen ist das Tragen eines Brustpolsters erlaubt. Jeder Kämpfer ist für seine Schutzausrüstung selbst verantwortlich.



Wettkampfordnung K1.

5. Handschuhe

5.1 Jeder Kämpfer muss zugelassene Handschuhe tragen, die vom Promoter zur Verfügung gestellt werden. Handschuhe müssen 10 Unzen für jeden haben.

5.2 Alle Kämpfer müssen ihre Handschuhe vom Ringrichter überprüfen lassen. Die Handschuhe dürfen nicht ausgezogen werden, bis der Kampf beendet ist. Wenn es Anzeichen dafür gibt, dass die Handschuhe entfernt oder manipuliert wurden, muss sich der Kämpfer einer weiteren Handschuhkontrolle unterziehen.

5.3 Außerdem dürfen die Kämpfer keine Substanz oder Verformung auf ihre Handschuhe auftragen. Eine Verwarnung oder ein Punktabzug kann einem Kämpfer erteilt werden, der sich nicht an die Anweisungen der Ringrichter hält. Sollte nach dem Kampf festgestellt werden, dass die Handschuhe manipuliert wurden, werden die Kämpfer sofort disqualifiziert und hat mit sportrechtlichen Konsequenzen zu rechnen.

6. Zahnschutz

Wenn das Zahnschutz während eines Kampfes aus dem Mund eines Kämpfers fällt, muss der Kampfrichter es grundsätzlich zurück und übergibt es den Eckenstehern. Nach dem dritten Mal, wird ein Punkt abgezogen.

7. Gewichtskontrolle

Der Gewichtskontrolleur überprüft das Gewicht der Kämpfer, um festzustellen ob sie innerhalb des vertraglich festgelegten Gewichts liegen. Die Parteien müssen sich über Abweichungen bei den Gewichten zustimmen, dies gilt jedoch nicht für Titelkämpfe, hier ist die Entscheidung des Verbands verbindlich. Jedes Mitglied des Wettkampfrichters kann als Gewichtskontrolleur fungieren. Die Kämpfer müssen sauber und in Shorts gekleidet sein. Die Zehennägel sollten sauber und kurz geschnitten sein. Lange Haare müssen zurückgebunden werden. Kein Tragen von Metall-/Kunststoffgegenständen Ohrringe, Brillen, Ringe, Uhren, Haarspangen, Ketten, Piercing-Schmuck usw. tragen. Haarspangen, Ketten, Piercingschmuck usw. Weiche Kontaktlinsen sind auf Risiko des Kämpfers erlaubt.

Der Trainer/Coach muss angemessene, saubere Sportkleidung tragen und Sportschuhe tragen. Jeder, der als Coach und Offizieller fungiert, müssen ihre Offizielle Kleidung während des Coachings tragen. Mädchen/Frauen sollten nach Möglichkeit von Frauen separat gewogen werden.

8. Trainerbesprechung

Vor dem Beginn des ersten Kampfes findet eine Besprechung mit allen Coaches/Trainer statt, um Unklarheiten zu beseitigen. Um Unklarheiten zu vermeiden, ist es wünschenswert, dass alle Coaches/Trainer vor Ort vor Ort sind.



Wettkampfordnung K1.

9. Leistungskategorien

A-Klasse

Ein A-Klasse-Kämpfer ist ein Kämpfer mit mehr als zwanzig Siegen.

B-Klasse

Ein Kämpfer der Klasse B ist ein Kämpfer mit mehr als zehn Siegen.

C-Klasse

Ein Kämpfer der Klasse C ist ein Kämpfer mit mehr als drei Kämpfen.

D-Klasse

Ein Kämpfer der Klasse D ist ein Kämpfer, der nicht mehr als drei Kämpfe bestritten hat.

N-Klasse

Ein Kämpfer der Klasse N ist ein Kämpfer, der keine Kämpfe hat.

10. Gewichtsklassen für Männer und Frauen

Name der Gewichtskategorie	All Pro, Pro/Am Männer	All Pro, Pro/Am Damen	All Amateur Männer	All Amateur Damen
Leichtminimumgewicht	-46,27kg	-46,27k		
Minimumgewicht	-47,63 kg	-47,63 kg		
Halbfliegengewicht	-48,99 kg	-48,99 kg	-48,00 kg	-48,00 kg
Fliegengewicht	-50,80 kg	-50,80 kg	-51,00 kg	-51,00 kg
Superfliegengewicht	-52,20 kg	-52,20 kg		
Bantamgewicht	-53,50 kg	-53,50 kg	-54,00 kg	-54,00 kg
Superbantamgewicht	-55,23 kg	-55,23 kg		
Federgewicht	-57,20 kg	-57,20 kg	-57,00 kg	-57,00 kg
Superfedergewicht	-59,00 kg	-59,00 kg		
Leichtgewicht	-61,20 kg	-61,20 kg	-60,00kg	-60,00kg
Halbweltergewicht	-63,50 kg	-63,50 kg	-63,50 kg	-63,50 kg
Weltergewicht	-66,70 kg	-66,70 kg	-67,00 kg	-67,00 kg
Halbmittelgewicht	-69,90 kg	-69,90 kg	-71,00 kg	-71,00 kg
Mittelgewicht	-72,50 kg	-72,50 kg	-75,00 kg	-75,00 kg
Supermittelgewicht	-76,20 kg	-76,20 kg		
Halbschwergewicht	-79,40 kg	-79,40 kg	-81,00 kg	-81,00 kg
Superhalbschwergewicht	-82,50 kg			
Cruisergewicht	-86,20kg		-86,00 kg	
Supercruisergewicht	-90,80 kg			
Schwergewicht	95,30 kg	unbegrenzt	-91,00 kg	
Superschwergewicht	unbegrenzt		unbegrenzt	

Spezielle Gewichtsklassen

Molekülgewicht -28,0 kg

Miniatomgewicht -31,0 kg

Atomgewicht -34,0 kg

Superatomgewicht -37,0 kg

Nadelgewicht -40,0 kg

Strohgewicht -43,0 kg



Wettkampfordnung K1.

11. Kampfmodus

11.1 Single Match-Kampf

Die Anzahl der Runden kann zwei bis fünf betragen. Die Runden dürfen nicht länger als drei Minuten pro Runde und eine Minute Pause. Verlängerung um maximal zwei Runden.

11.2. Blitz-Kampf

Die Anzahl der Runden kann eine sein. Die Runde darf nicht länger als drei Minuten sein.

11.3 Turnier-Kampf

Die Anzahl der Runden kann zwei bis drei betragen. Die Runden dürfen nicht länger sein als drei Minuten pro Runde und eine Minute Pause. Verlängerung von maximal einer Runde maximal.

12. Runden

12.1 Die Anzahl der Runden und die Dauer der Runden eines jeden Wettbewerbs können von der WTKA-Germany festgelegt werden.

12.2 Die Anzahl der Runden kann eine bis fünf betragen. Die Runden dürfen nicht länger sein als drei Minuten pro Runde, bei einer Minute Pause betragen. Eine Extra-Runde in Pro/Am ist möglich.

13. Wettkampfsentscheidungen

13.1 Kampfrichterentscheidung

Anwendbar, wenn es keinen K.O., technischen K.O. oder Disqualifikation gibt, um den Sieger zu ermitteln. Drei Kampfrichter vergeben Punkte an jeden Kämpfer, und der Kämpfer mit der höheren Punktzahl am Ende der letzten Runde von zwei der drei Kampfrichtern die höhere Punktzahl hat, wird zum Sieger erklärt.

13.2 Unentschieden

a) Anwendbar, wenn der Sieger nicht durch eine Entscheidung der Punktrichter ermittelt wird.

b) Anwendbar, wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen und keiner von beiden aufsteht, bevor oder wenn der Kämpfer bis Neun angezählt wird.

13.3 Knockout (KO)

Anwendbar, wenn ein Kämpfer nicht aufsteht, bevor er ausgezählt wird, oder wenn ein Kampfrichter entscheidet, dass der Kämpfer nicht mehr aufstehen kann, bevor er ausgezählt wird.

13.4 Technischer K.o. (TKO) oder Überlegenheit

a) Anwendbar, wenn ein Betreuer im Laufe des Kampfes ein Handtuch in den Ring wirft. Falls der Kampfrichter nicht bemerkt, dass das Handtuch in den Ring geworfen wird, ist der offizielle Beobachter berechtigt, das Ende des Kampfes zu verkünden.



Wettkampfordnung K1.

b) Ringrichterstopp

Anwendbar, wenn der Ringrichter entscheidet, dass ein Kämpfer seinem Gegner haushoch überlegen ist und der unterlegene Kämpfer sich in einem körperlich gefährdeten Zustand befindet.

Anwendbar, wenn ein Kämpfer seinen Willen zum Weiterkämpfen verloren hat, obwohl er innerhalb der Zählzeit von zehn aufgestanden ist, und/oder wenn ein Kämpfer nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen.

c) Ringrichter-Zählstopp

I. Anwendbar für Kämpfer niedriger Klassen außer der B/A-Klasse

Wenn ein Kämpfer zwei Mal in einer Runde oder drei Mal in einem Kampf zu Boden geht (oder zwei (oder zwei Mal in einem Turnierkampf, außer im Finalkampf).

II. Anwendbar für Kämpfer der Klasse B/A

Wenn ein Kämpfer drei Mal in einer Runde oder vier Mal in einem Kampf zu Boden geht (oder drei (oder dreimal in einem Turnierkampf, außer im Finalkampf).

d) Arzt-Stopp

Anwendbar, wenn der offizielle Arzt entscheidet, dass es Kämpfers nicht möglich ist, den Kampf fortzusetzen, weil er verletzt oder schwer beschädigt ist.

Liegt ein Kämpfer am Boden und hat einen schweren Schaden erlitten, hat der offizielle Arzt die Möglichkeit, den Kampf zu beenden.

13.5 Disqualifikation

Anwendbar, wenn ein Kämpfer mehrere illegale Techniken oder unsportliches Verhalten gezeigt hat.

Anwendbar, wenn ein Kämpfer die Dopingkontrolle nicht besteht.

13.6 Zurückgezogen/Walk Over

Wenn ein Kämpfer nicht zum Kampf erscheint. Der offizielle Arzt erachtet einen Kämpfer als Ergebnis einer medizinischen Untersuchung während des Turniers für kampfunfähig.

13.7 KEIN WETTKAMPF (Ungültiger Wettkampf)

a) Anwendbar, wenn sich beide Kämpfer eines Regelverstoßes schuldig gemacht haben. Genauso bei Kampfmanipulation oder Absprachen.

b) Anwendbar, wenn beide Kämpfer nach wiederholten Ermahnungen und Verwarnungen durch den Ringrichter nicht mit Kampfgeist kämpfen und wenn der Ringrichter die Disqualifikation beider Kämpfer ausspricht.

c) Anwendbar, wenn beide Kämpfer als nicht in der Lage beurteilt werden, den Kampf fortzusetzen, weil sie sich eine Verletzung zugezogen haben, die keiner der beiden Kämpfer verschuldet hat.

d) Anwendbar, wenn der Kampf nicht gültig ist.

Ein Kampf gilt als gültig, wenn bei einem Kampf über drei Runden die erste Runde beendet ist. Bei einem Kampf über fünf Runden gilt ein Kampf nach Abschluss der zweiten Runde als gültig.



Wettkampfordnung K1.

14. Verletzungen

Wenn ein Kämpfer verletzt ist und es unmöglich ist, den Kampf fortzusetzen, wird der Kampf wie folgt behandelt:

- Wenn die Ursache der Verletzung ein Regelverstoß (durch den Gegner) ist, gibt der Ringrichter dem verletzten Kämpfer eine Ruhepause, um seinen Zustand zu überprüfen. Wenn der Kämpfer nicht regeneriert und der Kampf nicht fortgesetzt werden kann, so ist der Kämpfer, der die Regeln verletzt hat, der Verlierer (Disqualifikation des Regelverletzers). Ein Kämpfer, der wegen eines Regelverstoßes disqualifiziert wird, ist nicht berechtigt, im Turnier weiterzukämpfen, auch wenn der Gegner nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen.

*****Anmerkung: Eine durch einen Tiefschlag verursachte Verletzung wird als Unfall gewertet, egal ob absichtlich oder unabsichtlich.*****

- Ist die Ursache der Verletzung eine Unachtsamkeit des verletzten Kämpfers selbst und kann der Kampf nicht fortgesetzt werden, wird der Kämpfer, der sich verletzt hat, zum Verlierer erklärt (Disqualifikation des Verletzten).
- Ist die Ursache der Verletzung **zufällig** und von keinem der beiden Kämpfer verschuldet, so muss zunächst festgestellt werden, ob der Kampf gültig ist oder nicht.
- Ein Kampf gilt als gültig, wenn bei einem Kampf über drei Runden die erste Runde beendet ist. Bei einem Kampf über fünf Runden gilt ein Kampf als gültig, wenn die zweite Runde in einem Fünf-Runden-Kampf beendet wurde.

Wenn der Kampf nicht gültig ist:

1. Turnirkämpfe: Der Kämpfer, der noch in der Lage ist, weiterzukämpfen, wird in die nächste Runde des Turniers gesetzt.

2. Ein-Match-Kämpfe: Der Kampf wird als "No Contest" gewertet und ist ungültig.

Ist der Kampf gültig, so gilt folgendes: Die Punkte werden für die abgeschlossenen Runden vergeben und der Kämpfer mit mehr Punkten wird zum Sieger erklärt.

a. Turnirkämpfe: Der Kämpfer, der in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, wird zum Sieger erklärt.

b. Einzelkämpfe: Der Kampf wird als "no Contest" gewertet.

Wenn in einem Turnier der Kämpfer mit der höheren Punktzahl nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, ist das Turnier fortzusetzen, ist der Gegner berechtigt, das Turnier fortzusetzen.

Wenn ein Kämpfer verletzt ist, entscheiden der offizielle Arzt, der Hauptkampfrichter, der Ringrichter und die Punktrichter zusammen, ob der Kampf fortgesetzt werden soll oder nicht. Der offizielle Arzt darf die verletzten Stellen minimal behandeln (d.h. Blutstillen und Verbinden).

Der Arzt kann entscheiden, dass der Kämpfer nicht weiterkämpfen kann. Ein Hauptkampfrichter oder Ringrichter kann nicht entscheiden, wie schwer ein Kämpfer verletzt ist und muss den Rat



Wettkampfordnung K1.

des Ärzteteam annehmen. Gegen eine ärztliche Entscheidung kann kein Protest eingelegt werden.
Die medizinische Entscheidung kann nicht überstimmt werden.

15. Wenn ein Kämpfer aus dem Ring fällt

Wenn ein Kämpfer aus dem Ring fällt, wird die Zeit angehalten und ein Arzt untersucht den Kämpfer. Während dieser Zeit beraten sich die Kampfrichter, um die Ursache(n) des Sturzes zu ermitteln.

1. Wenn der Kampf durch eine autorisierte Technik als Niederschlag gewertet wird:

- Wenn der Kämpfer in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen:

Es wird als "1 DOWN" gezählt und der Kampf wird ab dem Zeitpunkt der Unterbrechung fortgesetzt.

- Wenn der Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen:

Der Kampf wird als Technischer K.O. (TKO) durch ärztlichen Abbruch gewertet.

2. Wenn der Kämpfer als nicht niedergeschlagen gewertet wird:

- Wenn der Kämpfer in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen:

Der Kampf wird ab der gestoppten Zeit fortgesetzt.

- Wenn der Kämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen:

Die Ursache der Verletzung wird als unfallbedingt bewertet.

Ist die Ursache der Verletzung unfallbedingt und von keinem der beiden Kämpfer verschuldet, muss zuerst festgestellt werden, ob der Kampf gültig ist oder nicht.

- Ein Kampf gilt als gültig, wenn bei einem Kampf über drei Runden die erste Runde beendet ist.

- Bei einem Kampf über fünf Runden gilt ein Kampf als gerechtfertigt, wenn die zweite Runde in einem Fünf-Runden-Kampf beendet

16. Niederschlag/Down

Die Definition eines Niederschlags ist, wenn irgendein Körperteil des Kämpfers außer der Fußsohle den Boden durch einen schädigenden Angriff berührt hat.

Auch in einigen Fällen, in denen kein Schaden entstanden ist, kann es als "DOWN" angesehen werden "DOWN", wenn ein Kämpfer zu Boden fällt und nicht sofort wieder aufstehen kann.

Auch ohne zu Boden zu fallen, kann ein (stehendes) DOWN verkündet werden, wenn es offensichtlich ist, dass ein Kämpfer Schaden erlitten hat und der Kampfrichter der Kampfrichter feststellt, dass der Kämpfer sich in einer gefährlichen Situation befinden würde, wenn der Angriff fortsetzen würde.



Wettkampfordnung K1.

Dem "DOWN"-Zählen geht ein "DOWN"-Ruf und eine Geste des Ringrichters. Der Ringrichter ist die einzige Person, die befugt ist, ein "DOWN" zu rufen.

Der Kämpfer, der seinen Gegner zu Boden gebracht hat, muss in einer neutralen Ecke warten, während der "DOWN"-Zählung durch den Ringrichter in einer neutralen Ecke warten, bis weitere Anweisungen gegeben werden.

Wenn der Kämpfer die Anweisung des Ringrichters, in einer neutralen Ecke zu warten, nicht befolgt, kann der Ringrichter seine Zählung unterbrechen und den Countdown erst fortsetzen, wenn der Kämpfer sich in eine neutrale Ecke begeben hat.

Wenn ein Kämpfer "DOWN" ist und die Runde beendet ist, während der Ringrichter zählt, darf der Zeitnehmer das Ende der Runde nicht signalisieren (der Zeitnehmer wird die Glocke nicht läuten). Der Ringrichter zählt also weiter, und die Runde wird endet, wenn die Zählungen aufhören. Wenn die Zählungen zehn Zählungen erreichen, gilt der Kämpfer als k.o. betrachtet. Wenn der Ringrichter entscheidet, dass der am Boden liegende Kämpfer nach den zehn Zählungen nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, bricht der Ringrichter den Kampf ab und das Ergebnis wird als technischer K.O. gewertet. Die Glocke ertönt nur in der letzten Runde.

17. Wettkampfgericht

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

Hauptkampfrichter

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

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

Ringrichter

Ein Ringrichter ist in der wichtigsten Position, um einen Kampf zu beurteilen. Ein Ringrichter muss während eines Kampfes im Ring sein. Ein Kampfrichter kann zur Verfügung stehen, um Kämpfe zu bewerten.

Punktrichter

Ein Punktrichter ist berechtigt, einen Kampf zu bewerten. Die insgesamt drei Punktrichter, jeder für drei verschiedene Richtungen an der Ringseite sollen während eines Kampfes anwesend sein.

Zeitnehmer

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



Wettkampfordnung K1.

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

Es soll einen Zeitnehmer an der Seite des Rings geben.

18. Trefferbereiche

Seite des Kopfes, Gesicht, am Hals, unter dem Kinn, am vorderen Torso, seitlicher Torso, Fußfeder von Fuß zu Fuß, Innenseite der Oberschenkel, Außenseite der Oberschenkel, Unterschenkel

19. Legale Techniken

- PUNCHES: Gerade Schläge, Haken, Aufwärts- und Fastrückenschläge.
- KICKS: Frontkicks, Low Kicks, mittlere Tritte, hohe Tritte, Side Kicks, Back Kicks, Innenschenkelkicks, Sprungkicks, Halbmondkick, Roundhouse-Kick, Axttritte und Kniestöße. Halten des Kickbein des Gegners, wenn eine direkte Technik ausgeführt wird.

Die folgenden Einschränkungen gelten für die Anwendung des Fastrückenschlags. Wenn es offensichtlich ist, dass der Angriff mit einem Ellbogen oder Unterarm und nicht mit dem erlaubten Teil des Handschuhs ausgeführt wurde, wird der Angriff als Foul gewertet.

20. Clinch

Ein Clinch mit einer oder zwei Händen ist erlaubt, sofern ein gleichzeitiger Schlag folgt. Kniestöße müssen sichtbar zum Kopf gehen muss und nicht der Kopf durch die ziehende Bewegung nach unten bewegt werden. Sofortiges Loslassen nach dem Schlag ist erforderlich. Mehr als ein Schlag unter einem einzigen Clinch ist illegal.

21. Vaseline

Ein minimaler Gebrauch von Vaseline im Gesichtsbereich ist erlaubt. Keine andere Substanz darf aufgetragen werden. Der Begriff "minimal" bedeutet in diesem Fall die Menge, die der Regelkomitee erlaubt. Ein Kämpfer mit einer übermäßigen Menge an Öl/Vaseline im Gesicht und/oder Körper ist, darf nicht antreten. In solchen Fällen muss das übermäßige Öl/Vaseline entfernt werden.



Wettkampfordnung K1.

22. Tapes und Bandage

Kämpfer dürfen kein anderes Material als Tape und Bandagen an ihren Knöchel und an anderen Teilen der Hände sind Handbandagen erlaubt, die maximal Länge 5 Meter. Strukturen mit Tape sind nur für Kämpfe der Klassen A und B erlaubt. Alle Umhüllungen dürfen nicht übermäßig sein. Der Hauptkampfrichter kann jede Handbandage als übermäßig erachten. Bei internationalen Meisterschaften muss vor dem Kampf eine Unterschrift vom Hauptkampfrichter vorliegen

23. Kriterien für die Bewertung

Es wird nach dem 10-Punkte-Must-System bewertet werden. Nach Abzug der Punkte muss der Gewinner der Runde 10 Punkte haben.

- Der Sieger jeder Runde erhält 10 Punkte als Wertung.
- Ist die Runde unentschieden, erhalten beide Kämpfer 10 Punkte.
- Der Verlierer einer Runde wird mit 9 Punkten bewertet.
- Ist ein Kämpfer in der Runde unterlegen, erhält er nur 8 Punkte.
- Jede "DOWN" Wertung hat einen Punktabzug wie folgt.
- Jeder Punktabzug durch den Kampfrichter muss bewertet werden.
- Die Mindestpunktzahl für einen Kämpfer in jeder Runde beträgt 7 Punkte.
- Kickboxen ist ein aggressiver Sport und begünstigt den aggressiven Kämpfer.
- Knie werden genauso hoch gewertet wie Tritte und Schläge.
- Nur effektive Techniken werden gewertet.

24. Ermahnungen/Verwarnungen

Ermahnungen und Verwarnungen werden vom Ringrichter ausgesprochen. Diese erfolgen in dieser Abstufung.

- Erste Ermahnung
- Zweite Ermahnung
- Erste Verwarnung
- Zweite Verwarnung
- Dritte Verwarnung = ein Minuspunkt
- Vierte Verwarnung = ein Minuspunkt
- Fünfte Verwarnung = Disqualifikation
- **Handelt es sich um ein schweres Foul, kann der Kampfrichter direkt einen Minuspunkt geben oder den Kämpfer disqualifizieren.**

25. Protest

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



Wettkampfordnung K1.

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

26. Doping

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

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

27. Regeln für Minderjährige

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

27.1 Alterskategorie

- **Kinder**
Ein Kind ist am Finaltag weniger als zwölf Jahre alt.
- **Jugendlicher**
Ein Jugendlicher sollte am Finaltag das zwölfte Lebensjahr vollendet haben, aber am Finaltag des Wettbewerbs noch nicht fünfzehn Jahre alt sein.
- **Junior**
Ein Junior sollte am Finaltag des Wettkampfes fünfzehn, aber noch keine achtzehn Jahre alt sein. Finaltag achtzehn Jahre alt sein.

27.2 Verbotene Techniken für Minderjährige

- **Kinder**
Alle Knie- und Tritttechniken zum Kopf.
- **Jugend/Junior**
Alle Knietechniken zum Kopf.

27.3 Schutzausrüstung muss getragen werden.

- **Kinder/Jugendliche**
Kopfschutz, Schienbein- und Spannschutz. Brustpanzer für Mädchen



Wettkampfordnung K1.

- **Junioren**
Brustpanzer für Mädchen

Dies sind die Mindestanforderungen. Zum Schutz des Kämpfers kann die Schutzausrüstung erweitert werden.

28. Schutzregel in Altersklassen von Kämpfern

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

29. Schutzregeln Kampfrichter-Zählstopp

Wenn ein minderjähriger Kämpfer in einer Runde zweimal oder in einem Kampf dreimal zu Boden geht (oder zwei Mal in einem Turnierkampf, außer im Finalkampf).

30. Schutzregeln für Amateure

Für Amateurnturniere gilt der Punktabzug beim DOWN nicht.
Die Zählung dient nur dem Schutz des Kämpfers.

31. Schutzregeln für Frauen

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

33. Auslegungsregel

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

Version 1.0 vom 23.02.2022. Alle vorherigen Versionen der Wettkampregeln K1. (WOK) werden mit der Veröffentlichung dieser Version ungültig.

Verfasst von Andreas Brinkmann.