

# WAKO

## Regelwerk für Tatami Disziplinen



Point Fighting (PF), Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL)

- allgemeine Grundlagen -

**Letzte Änderung: 24.06.2021**



Inhaltsverzeichnis:

1	Vorwort.....	8
2	Einleitung – an wen ist dieses Dokument gerichtet?.....	9
3	Turnierorganisation .....	10
3.1	Ausschreibungen .....	10
3.2	Meisterschaften / Turniere.....	10
3.3	Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami.....	11
3.4	Runden, Rundenzeiten / Kampfzeiten .....	17
3.4.1	Kampfzeiten .....	17
3.5	Anti Doping Ordnung (ADO).....	17
4	Teilnahme an Wettkämpfen.....	18
4.1	Ärztliches Attest über den Nachweis zur sportlichen Tauglichkeit.....	18
4.2	Zusätzliche Regelung für muslimische Kämpferinnen .....	18
4.3	Ausschlusskriterien zur Teilnahme an Wettkämpfen .....	18
5	WAKO Offizielle an der Kampffläche – Funktion, Aufgaben und Verantwortlichkeiten ...	20
5.1	Turnierleitung (engl. tournament committee) .....	20
5.2	Bundes- / Landes- Kampfrichterreferent (engl. chairman / chairlady) .....	20
5.3	Supervisor & Observer .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
5.4	Kampfrichter (engl. judges / referees).....	23
5.4.1	Selbstverständnis der Kampfrichter – der Ethik Code.....	23
5.4.2	Allgemeine Anforderungen an Kampfrichter .....	23
5.4.3	Offizielle Gesten der Kampfrichter.....	24
5.4.3.1	Alle Tatami Disziplinen .....	25
5.4.3.2	Nur Point Fighting (PF):.....	26
5.4.4	Bekleidung der Kampfrichter .....	26
5.4.5	Kampfflächenleiter (engl. chief referee).....	27
5.4.6	Hauptkampfrichter (engl. center referee).....	27
5.4.6.1	Kommandos.....	28
5.4.6.2	Anzählen .....	29



5.4.6.2.1	“3 x Anzählen –Regel“ .....	29
5.4.6.2.2	“2 x Anzählen –Regel“ .....	29
5.4.6.2.3	Wann muss angezählt werden? .....	29
5.4.6.2.4	Vorgehen beim Anzählen .....	30
5.4.6.2.5	Beidseitiges K.O. ....	31
5.4.6.3	Kompetenzen / Befugnisse .....	32
5.4.6.3.1	Unvollständige Schutzausrüstung / zu spätes Erscheinen an der Kampffläche..	33
5.4.6.3.2	Kampfunterbrechung und Weiterführung .....	33
5.4.7	Punktrichter / Seitenkampfrichter (engl. judges) .....	33
5.4.7.1	Punktrichter im LC / KL .....	34
5.4.7.2	Seitenkampfrichter im PF .....	35
5.5	Tischbesetzung .....	36
5.5.1	Zeitnehmer (engl. „time keeper) .....	36
5.5.1.1	Zeiten für Pausen, Verletzungen, Vervollständigung Schutzausrüstung ...	36
5.5.2	Listenführer .....	37
6	Gesundheit und Sicherheit an der Kampffläche.....	38
7	Coaches / Betreuer / Sekundant (engl. coach / second) .....	39
7.1	Regeln und Verhalten an / auf der Kampffläche .....	39
7.2	Regelverstöße der Coaches / Betreuer .....	40
7.3	Bekleidung der Coaches / Betreuer .....	40
8	Verantwortlichkeiten des Kämpfers .....	41
9	Entscheidungen .....	42
9.1	Sieg nach Punkten .....	42
9.2	Sieg durch Überlegenheit .....	42
9.2.1	Point Fighting .....	42
9.2.2	Leichtkontakt / Kick Light.....	42
9.2.3	Beidseitiges K.O.....	42
9.3	Sieg durch Aufgabe.....	43
	Sieg durch Abbruch RSC .....	43



9.4	43	
9.4.1	Abbruch durch den Hauptkampfrichter: RSC (referee stops contest) .....	43
9.4.2	Abbruch wegen Verletzung: RSC-H (referee stops contest – health) .....	43
9.5	Sieg durch Nichtantreten .....	44
9.6	Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel) .....	44
9.6.1	Technische Disqualifikation .....	44
9.6.2	Verhaltensbedingte Disqualifikation.....	45
9.7	Abbruch ohne Entscheidung .....	45
10	Proteste, Änderungen von getroffenen Entscheidungen .....	46
10.1	Kampfrichterausschuss .....	46
10.2	Arten von Protesten.....	46
10.2.1	reguläre Proteste.....	46
10.2.2	Protest gegen Punktwertung bei Einsatz von Klickern und Punktzetteln / Wertungsbögen .....	47
10.2.3	Irreguläre Proteste .....	47
10.2.4	Proteste während des Kampfes .....	48
10.3	Videobeweis.....	49
11	Grundsätze und Richtlinien der Punktwertung .....	49
11.1	Fussfeger (engl. „foot sweep“)... ..	49
11.2	Punktevergabe bei Nutzung eines elektronisches Scoring-Systems.....	50
11.3	Punktevergabe bei Nutzung von Klickern und Wertungszettel.....	50
11.4	Wertungen .....	51
11.4.1	Nicht zu wertende Treffer (kein Punkt) .....	51
11.5	Besonderheiten im PF .....	52
11.5.1	Anzeige durch Haupt- und Seitenkampfrichter .....	52
11.5.2	Unentschieden – Verlängerung und Sudden Death.....	53
	Besonderheiten bei LC / KL.....	53
11.6	– Verlängerung und Extrapunkte .....	53
12	Regelverstöße und Bestrafungen .....	54



12.1	Arten von Regelverstößen.....	54
12.2	Verwarnungen, EXIT .....	55
12.2.1	Verwarnungen / Bestrafungen des Kämpfers .....	55
12.2.2	EXIT-Regelung (Verlassen der Kampffläche).....	56
12.2.2.1	Definition EXIT .....	56
12.2.2.2	Regeln für die Bestrafung .....	56
12.2.3	Vorgehen des Hauptkampfrichters .....	57
12.2.4	Kriterien zur Vergabe von Minuspunkten..... <b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>	
12.2.5	Konsequenzen bei grob unsportlichem Verhalten .....	57
13	Richtlinie zum Schutz der Gesundheit der Kämpfer.....	58
13.1	Sanitätsteam .....	58
13.2	Medical Time.....	58
13.2.1	Verhalten des Hauptkampfrichters bei Verletzungen.....	58
13.2.2	Blutende Wunden.....	59
13.3	Maßnahmen nach K.O., RSC, RSC-H.....	60
13.4	Schutzsperrern nach Kopf K.O. / 3. RSC.....	60
14	Newcomer Regelung.....	62
14.1	Definition Newcomer (Nachwuchs).....	62
15	Alters- und Gewichtsklassen, Legitimation .....	63
15.1	Bestimmung des Alters .....	63
15.2	Legitimation / Altersnachweis .....	63
15.3	Altersklassen.....	63
15.3.1	Kinder / Children (7-9 Jahre).....	63
15.3.2	Jugend B / Younger Cadets (10-12 Jahre) .....	63
15.3.3	Jugend A / Older Cadets (13-15 Jahre).....	63
15.3.4	Junioren / Juniors (16-18 Jahre).....	63
15.3.5	Elite / Seniors (19-40 Jahre).....	64
15.3.6	Master Class (41-55 Jahre).....	64



15.3.7	Teamkämpfe .....	64
15.4	Sonderregelung und Zusatzbestimmungen .....	64
15.5	Gewichtsklassen .....	65
15.5.1	Kinder / Children (7-9 Jahre) .....	65
15.5.2	Jugend B / Younger Cadets (10-12 Jahre) .....	65
15.5.3	Jugend A / Older Cadets (13-15 Jahre) <b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>	
15.5.4	Junioren / Juniors (16-18 Jahre).....	66
15.5.5	Elite / Seniors (19-40 Jahre).....	66
15.5.6	Master Class (41-55 Jahre).....	66
15.5.7	Start in einer höheren Gewichtsklasse .....	67
15.5.8	Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung.....	67
15.6	Doppelstarts in unterschiedlichen Gewichts- und Altersklassen .....	67
15.7	Mehrfachstarts .....	67
15.8	Setzen.....	68
15.9	Anmerkung Welt- und Kontinentalmeisterschaften .....	68
15.10	Gewichtskontrolle und Wiegeabläufe .....	68
15.10.1	Gewichtskontrolle .....	68
15.10.2	Wiegeabläufe .....	68
15.10.3	Offizielles Wiegen (Registrierungsperiode).....	69
16	Grand Champion (nur PF).....	71
16.1	Durchführung von Grand Champion Klassen .....	71
16.1.1	Original Grand Champion.....	71
16.1.2	Offener Grand Champion .....	71
17	Team- und Mannschaftskampf .....	72
17.1	Teamkampf .....	72
17.1.1	Teamgröße, Teammitglieder und Klassen.....	72
17.1.2	Abfolge, Vorbereitung auf die Kämpfe.....	73
17.1.3	Zeiten und Verlängerungen .....	73
17.1.4	Verwarnungen und EXITS.....	73





17.1.5	Verletzung im Teamkampf.....	73
17.2	Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände .....	74
17.2.1	Mannschaftsstärke und Klassen.....	74
17.2.2	Kampfzeit.....	74
17.2.3	Wertung .....	74
17.2.4	Sonstiges .....	74
18	Anhang Wertungszettel für Punktrichter .....	75



## 1 Vorwort

Dieses Regelwerk soll dem sportlichen Wettkampf und Wettbewerb für alle Beteiligten, Kämpfer, Betreuer, Kampfgerichte und Veranstalter von Meisterschaften des Bundesfachverbandes für Kickboxen WAKO Deutschland e.V. und seinen Landesverbänden in allen Einzelheiten als verbindliche Grundlage zur Ausübung eines fairen, ästhetisch vertretbaren sportlichen Wettkampfes dienen.

Es stammt ursprünglich aus den langjährigen Erfahrungen der USA und wurde 1975 in Zusammenarbeit mit Europa international überarbeitet. Im Februar '77 wurde es bei der Gründung der 1. Weltorganisation für Leicht- und Vollkontakt, der WAKO, von allen Mitgliedsländern akzeptiert. Es ist heute den neuesten Erkenntnissen und Erfahrungen auf internationaler Ebene angepasst und soll jeweils weiter ergänzt werden, sofern sich neue Einsichten ergeben. Dieser moderne Kampfsport, der aus den Systemen des Karate, Taekwondo und Kung-Fu hervorgegangen ist, war eine bedeutende Weiterentwicklung traditioneller Stile und wird heute in den Disziplinen Point Fighting-, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light sowie Musikformen weltweit praktiziert. Im Kickboxen wurden naturgemäß viele Erfahrungswerte aus dem Boxen übernommen: Technik, Sicherheitsbestimmungen, Gewichtsklasseneinteilungen, etc.

Dieser moderne Wettkampf wird in sechs Disziplinen betrieben, wobei größter Wert auf eine Anwendung von ausgewogenen Hand- und Fußtechniken gelegt wird.

Als besondere Kriterien gegenüber traditionellen Systemen ist die Schutzausrüstung zu werten. Wettkämpfe mit Kontakt erfordern Sicherheitsmaßnahmen. Aus diesem Grunde wurde im Point Fighting, Leicht- und Vollkontakt, K1 Style, Low Kick und Kick Light auch der Kopfschutz zur Pflicht gemacht. Nach unseren Auffassungen setzt ein Kampfsport mit Kontakt eine hohe Verantwortung aller Beteiligten voraus. Der Schutz eines Kämpfers muss schon in der Prophylaxe so optimal sein, dass Verletzungen aller Art, besonders aber die für Leben und Gesundheit, vermieden oder wenigstens so weit wie möglich reduziert werden.

Möge dieses Regelwerk allen Beteiligten sportlich großartige und faire Kämpfe, eine vielseitige sportliche Betätigung, gesunden Kampfgeist, die Achtung vor dem Gegner, hohe Disziplin, viel Freude und den Schutz der Gesundheit ermöglichen.

**Georg F. Brückner**

---



## 2 Einleitung – an wen ist dieses Dokument gerichtet?

### Wir lieben das Kickboxen!

Dieses Regelwerk soll den Kampfrichterreferenten, Kampfrichtern, Coaches / Betreuern, Wettkämpfern, sowie den Verantwortlichen der Vereine und Sportschulen das Verständnis und die nachvollziehbare Anwendung der Regeln ermöglichen.

Die folgenden Richtlinien und Regeln sollen dabei helfen, für begründete Proteste und Beschwerden ein lösungsorientiertes Miteinander zu gestalten.

Dieses Dokument fasst die allgemeinen Regelungen für die Disziplinen auf der Tatami (gilt nicht für die WAKO Musikformen) zusammen. So können vermeidbare Doppelungen in den Regelwerken der einzelnen Tatamidisziplinen weitgehend vermieden werden.

Das gesamte Regelwerk für Tatami-Disziplinen der WAKO Deutschland e.V. besteht aus:

1. WAKO Tatami Regeln – allgemein
2. WAKO Tatami Regeln – Point Fighting (PF)
3. WAKO Tatami Regeln – Leichtkontakt (LC) und Kick Light (KL)

Die disziplinspezifischen Regelungen zu

- Definition
- Schutzausrüstung
- Bekleidung
- erlaubte und unerlaubte Techniken / Trefferflächen / Aktionen

sind in den Regelwerken für die einzelnen Tatamidisziplinen enthalten.

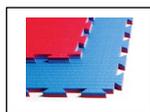
### Anmerkung zur Vereinfachung:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

### Symbole zur besseren Orientierung zwischen Tatami- und Ringsport-Regelwerken:



= Ringsport Regelwerk



= Tatami Regelwerk

**Das Regelwerk ersetzt keine Schulung für Kampfrichter, sowie Coaches und Betreuer. Kampfrichter, die bei Turnieren der WAKO Deutschland e.V. eingesetzt werden möchten, sind verpflichtet, das Regelwerk vor jedem Turnier auf Aktualisierung und zum Auffrischen zu lesen**



## 3 Turnierorganisation

### 3.1 Ausschreibungen

Jeder Wettbewerb muss mittels einer Ausschreibung mindestens 4 Wochen vor Turnierbeginn schriftlich angekündigt werden, damit sich die Teilnehmer darauf rechtzeitig einstellen und vorbereiten können.

#### Ausschreibungen müssen enthalten:

- Art des Wettkampfes
- Ort und Zeitpunkt
- Veranstalter und Turnierleitung
- Angaben der Gewichts- und Kampfklassen
- Teilnahmeberechtigung
- Wiegetermine und Passkontrolle
- Zeitplan der Veranstaltung
- Startgebühren und Eintrittspreise für Zuschauer
- Meldeschluss und Meldestelle
- Gegebenenfalls Unterkunftsmöglichkeiten
- Haftung
- Information zur Meldung der Kampfrichter

### 3.2 Meisterschaften / Turniere

- Meisterschaften sollten jährlich auf allen Ebenen durchgeführt werden.
- Voraussetzung für die Teilnahme an Meisterschaften / Turnieren ist ein gültiger WAKO Sportpass, ausgestellt laut Richtlinie (für Ausnahmen ist mit dem Präsidium der WAKO Deutschland Rücksprache zu halten)
- Bei Bundeturnieren können auch Ausländer und Staatenlose teilnehmen, wenn sie einem WAKO-Verband angeschlossen sind.
- An der Deutschen Meisterschaft dürfen nur Kämpfer teilnehmen, die eine deutsche Staatsbürgerschaft besitzen, in Deutschland geboren wurden oder eine permanente Aufenthaltsgenehmigung für Deutschland vorweisen können.
- Die Teilnahmeberechtigung für Europa- und Weltmeisterschaften setzt die deutsche Staatsbürgerschaft voraus. Für Deutschland teilnehmen kann auch, wer bereits fünf und mehr Jahre in Deutschland lebt, einen stetigen Wohnsitz in Deutschland



nachweisen kann und eine Freigabe durch den nationalen Verband hat, in dem er Staatsbürger ist.

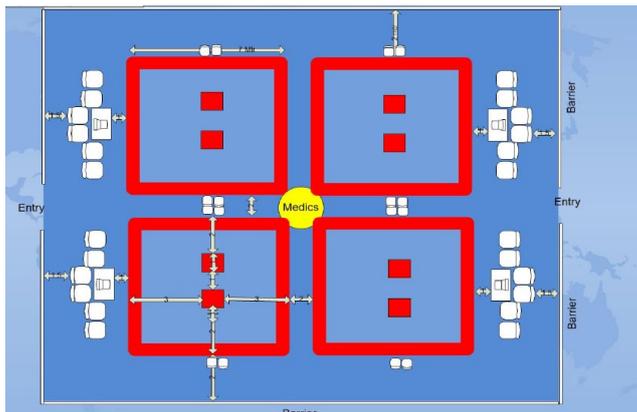
- Bei allen Meisterschaftsveranstaltungen dürfen gleichzeitig am gleichen Ort und im Umkreis von 100 km (innerhalb eines Landesverbandes) keine weiteren Veranstaltungen stattfinden.
- Bei Austragung von Bundes- und / oder Landesmeisterschaften dürfen keine untergeordneten Wettbewerbe stattfinden. Zusatzhinweis für Serie A / B / C – Turniere siehe Richtlinie.
- Der Austragungsort für eine Meisterschaft:
  - muss genügend Platz für alle Kampfflächen und Zwischenräume gewährleisten
  - muss eine Aufwärmzone für alle anwesenden Teilnehmer haben sowie Räumlichkeiten für Kampfrichter, Organisation und WAKO Offizielle aufweisen
  - muss Entspannungs- und Umkleieräume für die anwesenden Teilnehmer haben
  - sollte eine Zentrale, nach Möglichkeit Verwaltungsräume sowie einen Internetanschluss bieten.
- Vor der Ausrichtung eines Bundesturniers ist ein Vertrag mit dem Bundesfachverband, der unter anderem die Zuschüsse für entstehende Kosten regelt, zu unterzeichnen.
- Landesverbänden ist es angeraten dies bei ihren Landesturnieren ebenfalls zu tun.
- Checklisten für Turniere gibt es beim Bundesverband und den Landesverbänden. Der Veranstalter kann diese anfordern.
- Der Veranstalter muss die Mattenkampfflächen und die Kampffläche besorgen und alles rechtzeitig zu Turnierbeginn aufgebaut haben.
- Sämtliche Veranstaltungen bedürfen der Anmeldung und Genehmigung der zuständigen Landesverbände oder des Bundesverbandes.

### 3.3 Wettkampffläche und Ausstattung an der Kampffläche / Tatami

- Die Größe der vorgeschriebenen Wettkampffläche für alle Meisterschaftskämpfe im PF, LC und KL muss 7x7 Meter im Quadrat betragen.
- Im Kampffeld ist eine Markierung der Ausgangspositionen für die Kämpfer im Abstand von 2 Metern anzubringen.
- Auf allen Turnieren müssen Bodenmatten (Puzzlematten) verwendet werden.  
**Ausnahme:** Turniere auf regionaler Ebene
- Tisch und Stühle für die Offiziellen müssen sich an der Tatami befinden.



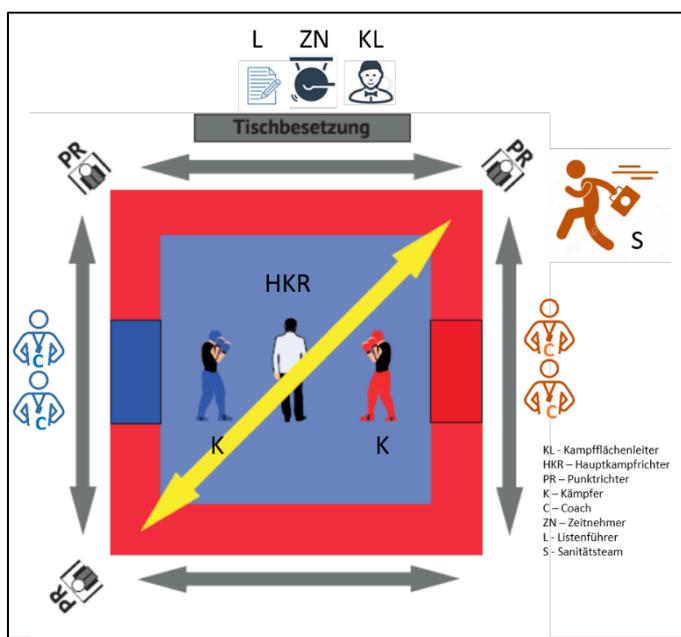
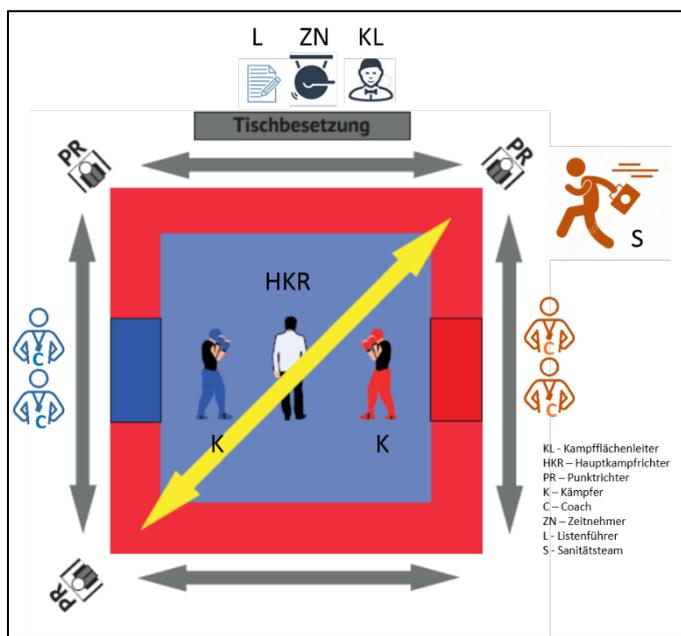
- Ab Serie C-Turniere / Landesmeisterschaften muss ein von der WAKO zugelassenes elektronisches Scoring-System eingesetzt werden – bei anderen Turnieren sind auch Stoppuhr, WAKO Punktzettel / Wertungsbögen und Klicker für Punktrichter möglich.
- Coaches / Betreuer in Sportkleidung haben jeweils einen Eimer, Wasserflasche (nicht aus Glas), Handtuch und ggf. einen Schwamm für Ihre Kämpfer dabei.
- Coaches müssen ihre Coach-Lizenz sichtbar tragen.

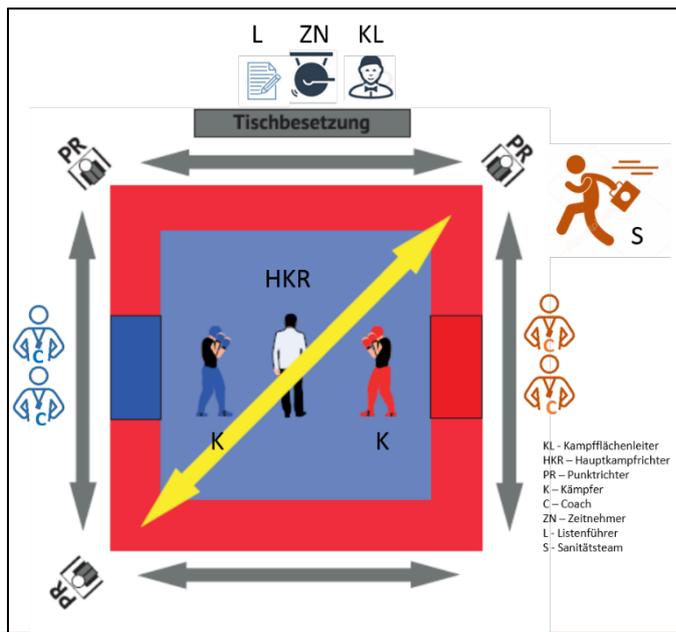
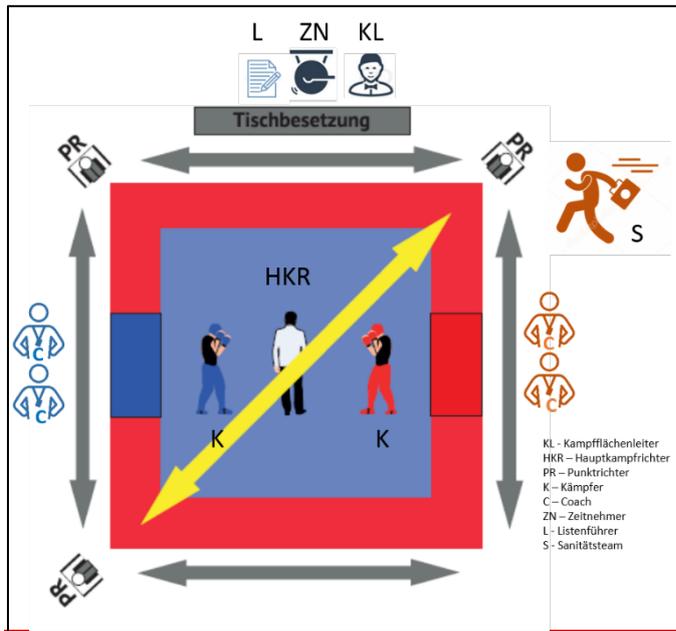


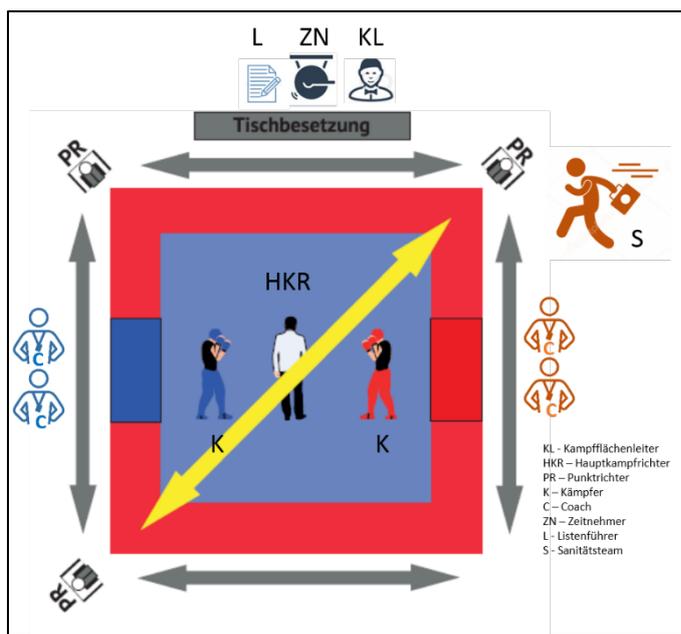
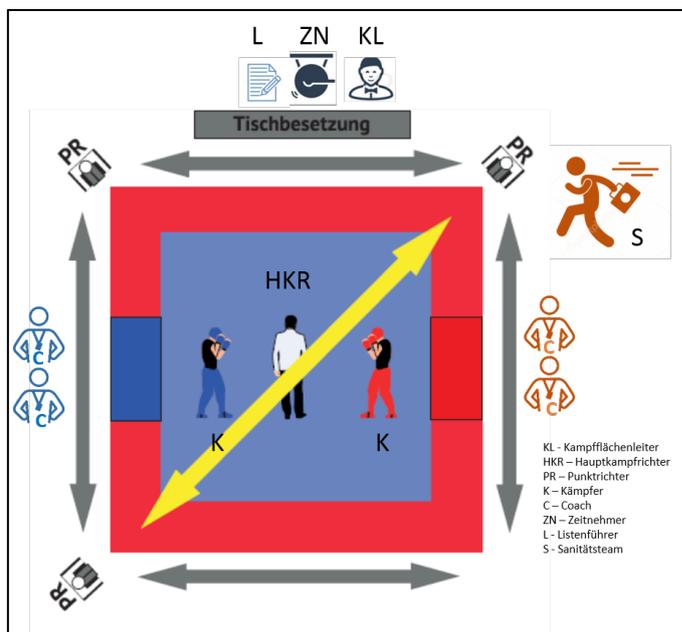
### 3.3.1 Kampffläche im Leichtkontakt (LC), Kick Light (KL) und Aufteilung

Jeder Kampf wird von einem Hauptkampfrichter geleitet und von mindestens 3 Punktrichtern bewertet. Jeder der 3 Punktrichter sitzt an einem Seitenende der Kampffläche (siehe Schaubild).









### 3.3.2 Kampffläche im Point Fighting (PF) und Aufteilung



Jeder Kampf wird von mindestens 3 Kampfrichtern auf der Kampffläche bewertet. Der Hauptkampfrichter ist während des Kampfes zugleich Punktrichter. 2 Seitenkampfrichter stehen auf der Kampffläche (siehe Schaubild).

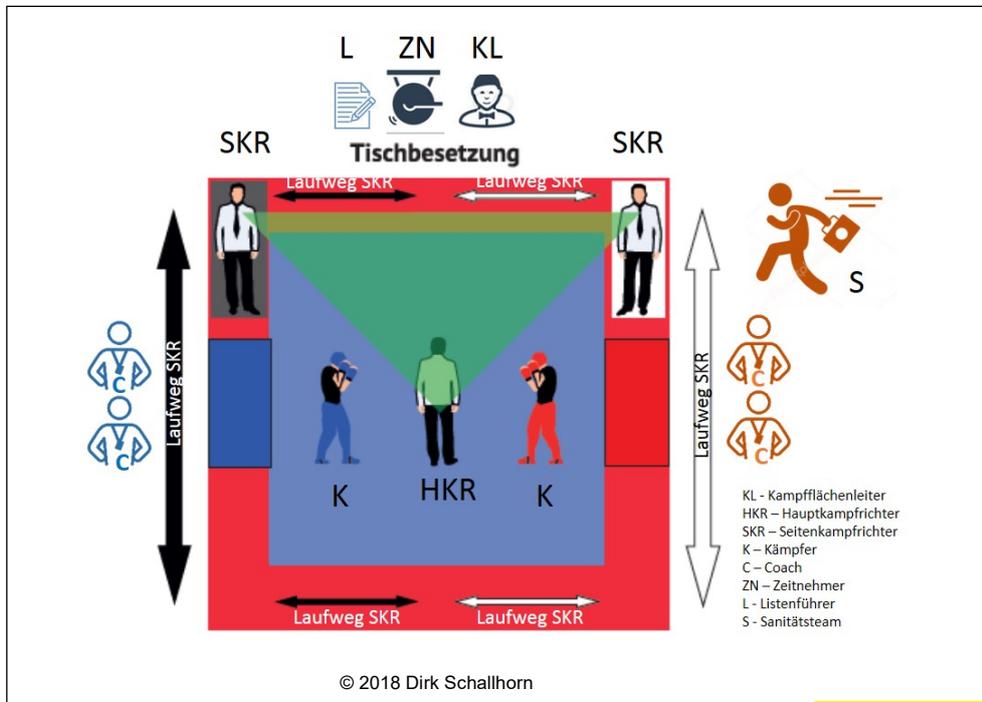


Abb. Offizielle an und in der Kampffläche / Aufteilung



### 3.4 Runden, Rundenzeiten / Kampfzeiten

Amateurlämpfe haben grundsätzlich eine Länge von 3 x 2:00 Minuten mit 60 Sekunden Pause. Das gilt für alle WAKO Turniere (Tatami-Newcomer und Master Class 2 x 2:00 Minuten).

Der Veranstalter kann die Rundenanzahl von 3 auf 2 Runden reduzieren. Bei organisatorischer Notwendigkeit kann die Rundenzeit auf 1:30 Minuten geändert, sowie die Pausenzeiten gekürzt werden (von 60 auf 30 Sekunden).

Wenn der Kampf nach 2 oder 3 Runden unentschieden gewertet wurde, dann erfolgt, ohne Pause, eine

- **Verlängerung:** 1:00 Minute Kampfzeit – sollte danach immer noch kein Sieger feststehen, wird sofort ohne Pause im
- **Sudden Death** bis zur Entscheidung weitergekämpft. 2 Kampfrichter müssen den gleichen Treffer gesehen haben. Eine einfache Mehrheit reicht.

#### 3.4.1 Kampfzeiten

U-10	Children	2 x 1:00	Minute	(Pause: 30 Sekunden)
U-13	Younger Cadets	2 x 1:30	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
U-16	Older Cadets	2 x 2:00	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
U-19	Juniors	3 x 2:00	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Elite	Seniors	3 x 2:00	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Master Class	Master Class	2 x 2:00	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)
Newcomer	Beginner	2 x 2:00	Minuten	(Pause: 60 Sekunden)

Anmerkung: es besteht die Möglichkeit die Kampf- und Pausenzeiten anzupassen, dies muß die Turnierleitung frühzeitig bekannt geben.

### 3.5 Anti Doping Ordnung (ADO)

Alle Regelungen zum „Anti Doping“ siehe Richtlinie: Anti Doping Ordnung (ADO)  
Link:

[http://www.wako-deutschland.de/srfiles/9/17935/anti\\_doping\\_ordnung\\_wako\\_deutschland-170115.pdf](http://www.wako-deutschland.de/srfiles/9/17935/anti_doping_ordnung_wako_deutschland-170115.pdf)



## 4 Teilnahme an Wettkämpfen

Berechtigt zur Teilnahme an Wettkämpfen sind alle Sportler, die einen WAKO-Sportpass mit einer gültigen Jahressichtmarke und einem ärztlichen Attest vorweisen können. Altersklassen und Disziplinen gem. aktuellem Regelwerk und / oder Ausschreibungen sind zu beachten.

### 4.1 Ärztliches Attest über den Nachweis zur sportlichen Tauglichkeit

Die Sport- und Wettkampftauglichkeit ist jährlich durch den Sportarzt zu überprüfen und erneut zu bestätigen. Die Jahresuntersuchung muss zum Jahresbeginn erfolgen und im Sportpass eingetragen oder diesem beigefügt sein. Sie gilt nur für das aktuelle Jahr, in dem sie ausgestellt wurde.

Die ärztliche Untersuchung sollte nach der Vorlage „Richtlinie: Ärztliche Untersuchung der WAKO Deutschland“, die im Anhang beigefügt ist, durchgeführt werden. Dieser Leitfaden ist dem untersuchenden Arzt auf dessen Wunsch vorzulegen.

Kampfrichter sollten ebenfalls eine sportärztliche Bescheinigung vorweisen können. Auf internationaler Ebene ist das Pflicht.

### 4.2 Zusätzliche Regelung für muslimische Kämpferinnen

Zusätzlich zu den Regelungen zur Teilnahme an Wettkämpfen, müssen muslimische Kämpferinnen ein schriftliches Einverständnis zur medizinischen Behandlung vorlegen. (siehe Richtlinie: „Einverständniserklärung zur med. Behandlung bei muslimischen Kämpferinnen“ im Anhang).

### 4.3 Ausschlusskriterien zur Teilnahme an Wettkämpfen

- wenn der Kämpfer keinen gültigen WAKO Sportpass mit sportärztlichen Attest des Jahres, in dem der Wettkampf stattfindet, besitzt.
- Wenn bei muslimische Kämpferinnen kein Einverständnis zur medizinischen Behandlung vorliegt.
- Wenn bei minderjährigen Wettkampfteilnehmern keine gültige Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegt.
- Wenn an Kopf, Nase und / oder Ohren des Kämpfers Wundbandagen, Platzwunden Verletzungen, Geschwüre, Risse oder fließendes Blut sichtbar sind.
- Wenn der Kämpfer jedwede Form von Tapes auf unbedeckten Körperteilen trägt (z.B. im Gesicht, auf den Armen, im KL auf Ober- / Unterschenkel und Knie).



- Wenn der Kämpfer zuvor mit einem Startverbot/Schutzsperre belegt wurden. Kämpfer bleiben von der Teilnahme an allen Wettkämpfen so lange ausgeschlossen, bis die Sperre abgelaufen oder aufgehoben ist. Schutzsperren für Kopf-K.O.'s können nicht vorzeitig aufgehoben werden. Die von einem Bundes-/Landesverband verhängte Startsperr ist für den gesamten Wettkampfbereich der WAKO Deutschland e.V. verbindlich.
- Wenn ein Kämpfer offensichtlich das Regelwerk für Tatami-Disziplinen der WAKO Deutschland e.V. nicht kennt oder aufgrund von Sprachbarrieren die Kommandos der Offiziellen nicht versteht.
- Wenn der Kämpfer ein besonderes Maß einer Gefährdung der eigenen Sicherheit durch gesundheitliche Beeinträchtigung aufweist das gilt auch für
  - Epileptiker
  - Menschen mit nur einem Auge
  - Barträger mit einer Länger von mehr als 2 cm
  - Brillenträger
  - Menschen, mit stark eingeschränktem Gehör, sodass Kommandos etc. nicht verstanden werden können
  - ein Kämpfer harte Kontaktlinsen trägt - das Tragen weicher Haftschalen ist erlaubt



## ▪ **WAKO Offizielle an der Kampffläche – Funktion, Aufgaben und Verantwortlichkeiten**

### **4.4 Turnierleitung (engl. tournament committee)**

- Ist verantwortlich für den Ablauf des Turniers.
- Kann die Ansagen der Kämpfe durchführen / i.d.R. durch die Kampfflächenleiter.
- Überprüft zusammen mit dem Kampfflächenleiter die ordnungsgemäße Aufstellung und Vollständigkeit der Tatami oder der Kampfflächenleiter tut dies selbstständig.
- Ist verantwortlich für die Durchführung und Kontrolle des Wiegens (Waage), Aufstellung der Kampfpaarungen und die Aufteilung der Kämpfe auf der Tatami.
- Die Kampfpaarungen eines Turniers werden durch Auslosung festgelegt und müssen von der Turnierleitung eingehalten werden. Vor der Auslosung können Favoriten vom Bundestrainer / Delegierten gesetzt werden. Die Reihenfolge der Kriterien:
  - Wettkämpfer desselben Vereins oder Landesverbandes müssen, soweit dies möglich ist, getrennt werden. Die Ranglistenersten müssen getrennt werden (einer im oberen, einer im unteren Pool der Setzliste, so dass die Wettkämpfer erst im Finale aufeinandertreffen können.)
  - Ist in einer Gewichtsklasse eine ungerade Anzahl Kämpfer vorhanden, bekommt der Titelhalter (oder Favorit) ein Freilos für den ersten Kampf.

### **4.5 Bundes- / Landes- Kampfrichterreferent (engl. chairman / chairlady)**

- Bei Landes und Bundeturnieren ist der, für das Land / Bund zuständige Kampfrichterreferent für die Kampfrichter verantwortlich. Der Kampfrichterreferent ernennt bei Landesmeisterschaften oder Cups die Kampfflächenleiter.
- Bei Bundeturnieren werden die Kampfrichter durch den Bundeskampfrichterreferenten für die jeweiligen Disziplinen eingeladen.
- Der Kampfrichterreferent führt die Aufsicht an allen Wettkampfflächen. Er teilt den Kampfflächenleiter und die Kampf- und Punktrichter ein, überwacht das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen.
- Er überprüft mit dem Ausrichter die Tatami, die Tischausrüstung, die Bekleidung der Kampf- / Punktrichter und gibt die Erlaubnis zum Beginn der Wettkämpfe.
- Er verteilt die Poollisten und sorgt dafür, dass diese der Turnierleitung nach Ende der Kämpfe zurückgegeben werden. Er ist für die Poollisten zusammen mit der Turnierleitung



verantwortlich. Er ist der oberste Kampfrichter bei Protesten. Seine Entscheidungen sind bindend.

- Er gibt notfalls Entscheidungshilfe. Ihm unterstehen ebenfalls Zeitnehmer und Listenführer. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten, auch von Seiten der Kampfrichter, Kämpfer und deren Betreuer.
- Der Kampfrichterreferent hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten und kann Kampfrichter, die den Anforderungen nicht entsprechen, vom Turnier ausschließen.
- Der Kampfrichterreferent hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf ausschließen, d.h. der Kämpfer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.
- Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf in Bezug auf die Kampfrichter.
- Sollte der Kampfrichterreferent nicht anwesend sein, muss er rechtzeitig einen Stellvertreter benennen.

#### **4.6 Turnierleitung (engl. tournament committee)**

- Ist verantwortlich für den Ablauf des Turniers.
- Kann die Ansagen der Kämpfe durchführen / i.d.R. durch die Kampfflächenleiter.
- Überprüft zusammen mit dem Kampfflächenleiter die ordnungsgemäße Aufstellung und Vollständigkeit der Tatami oder der Kampfflächenleiter tut dies selbstständig.
- Ist verantwortlich für die Durchführung und Kontrolle des Wiegens (Waage), Aufstellung der Kampfpaarungen und die Aufteilung der Kämpfe auf der Tatami.
- Die Kampfpaarungen eines Turniers werden durch Auslosung festgelegt und müssen von der Turnierleitung eingehalten werden. Vor der Auslosung können Favoriten vom Bundestrainer / Delegierten gesetzt werden. Die Reihenfolge der Kriterien:
  - Wettkämpfer desselben Vereins oder Landesverbandes müssen, soweit dies möglich ist, getrennt werden. Die Ranglistenersten müssen getrennt werden (einer im oberen, einer im unteren Pool der Setzliste, so dass die Wettkämpfer erst im Finale aufeinandertreffen können.)
  - Ist in einer Gewichtsklasse eine ungerade Anzahl Kämpfer vorhanden, bekommt der Titelhalter (oder Favorit) ein Freilos für den ersten Kampf.



#### **4.7 Bundes- / Landes- Kampfrichterreferent (engl. chairman / chairlady)**

- Bei Landes und Bundesturnieren ist der, für das Land / Bund zuständige Kampfrichterreferent für die Kampfrichter verantwortlich. Der Kampfrichterreferent ernennt bei Landesmeisterschaften oder Cups die Kampfflächenleiter.
- Bei Bundesturnieren werden die Kampfrichter durch den Bundeskampfrichterreferenten für die jeweiligen Disziplinen eingeladen.
- Der Kampfrichterreferent führt die Aufsicht an allen Wettkampfflächen. Er teilt den Kampfflächenleiter und die Kampf- und Punktrichter ein, überwacht das Kampfgeschehen und kontrolliert die Bewertungen.
- Er überprüft mit dem Ausrichter die Tatami, die Tischausrüstung, die Bekleidung der Kampf- / Punktrichter und gibt die Erlaubnis zum Beginn der Wettkämpfe.
- Er verteilt die Poollisten und sorgt dafür, dass diese der Turnierleitung nach Ende der Kämpfe zurückgegeben werden. Er ist für die Poollisten zusammen mit der Turnierleitung verantwortlich. Er ist der oberste Kampfrichter bei Protesten. Seine Entscheidungen sind bindend.
- Er gibt notfalls Entscheidungshilfe. Ihm unterstehen ebenfalls Zeitnehmer und Listenführer. Seinen Anordnungen ist Folge zu leisten, auch von Seiten der Kampfrichter, Kämpfer und deren Betreuer.
- Der Kampfrichterreferent hat bei Regelverstößen das Recht einzuschreiten und kann Kampfrichter, die den Anforderungen nicht entsprechen, vom Turnier ausschließen.
- Der Kampfrichterreferent hat das Recht, alle nicht am Kampf beteiligten Personen oder den Anhang des Kämpfers aus dessen Ecke oder der Sportfläche des Innenraumes zu verweisen. Wird seinen Anordnungen nicht unverzüglich Folge geleistet, so kann er den betreffenden Kämpfer vom Kampf ausschließen, d.h. der Kämpfer kann den Kampf wegen Nichtachtung der Sportordnung durch seinen Anhang verlieren.
- Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf in Bezug auf die Kampfrichter.
- Sollte der Kampfrichterreferent nicht anwesend sein, muss er rechtzeitig einen Stellvertreter benennen.



## 4.8 Kampfrichter (engl. judges / referees)

### 4.8.1 Selbstverständnis der Kampfrichter – der Ethik Code

Wer auf Turnieren der WAKO Deutschland e.V. oder bei internationalen WAKO Turnieren als Kampfrichter (egal in welche Funktion) eingesetzt werden will, muss kompromisslos die Regeln des Ethik Codes befolgen.

- Wir Kampfrichter sorgen für ein maximales Maß an Objektivität bei unseren Entscheidungen.
- Wir sind maximal unparteiisch.
- Wir sorgen für Sicherheit für die Kämpfer im Rahmen des Regelwerkes.
- Wir wenden das Regelwerk mit Augenmaß und der Situation angemessen an.
- Wir verhalten uns respektvoll gegenüber Aktiven, Betreuern und Offiziellen.
- Wir werten, was wir sehen.
- Wir sind selbstkritisch und nehmen Feedback als Hilfe an.
- Wir lernen permanent, um uns zu verbessern.
- Die Kampffläche ist keine Bühne für Kampfrichter.

Ein Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Seitenkampf- oder Punktrichter, der nachweislich wegen Parteilichkeit überführt wird, wird auf Beschluss des Präsidiums der WAKO Deutschland e.V., in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten für Tatami der WAKO Deutschland e.V., dauerhaft von nationalen und internationalen WAKO Turnieren ausgeschlossen und verliert dauerhaft alle erworbenen Kampfrichterlizenzen (national und international). Nur so stellen wir faire und regelkonforme Kämpfe sicher und schützen damit Kämpfer und das Ansehen der WAKO in Deutschland und der Welt.

### 4.8.2 Allgemeine Anforderungen an Kampfrichter

- Als WAKO Hauptkampfrichter / Seitenkampf- / Punktrichter kann nur eingesetzt werden,
  - wer die WAKO Kampfrichterprüfung erfolgreich bestanden hat
  - und die für das Turnier notwendige, aktuelle Kampfrichterlizenz vorweisen kann.
- Um ein Höchstmaß an Neutralität in einem Kampf sicher zu stellen, ist darauf zu achten, dass (möglichst)
  - a. nicht die Mehrheit der Punktrichter aus dem Verein/Bundesland eines Kämpfers kommt
  - b. der Hauptkampfrichter nicht aus dem Verein/Bundesland von einem der beiden Kämpfer kommt
- Ist **a.** oder **b.** aufgrund der zur Verfügung stehenden Hauptkampfrichter und Kampfrichter nicht möglich, ist es die Verantwortung des Kampfflächenleiters



(Kampfflächenleiter), Hauptkampfrichter und Punktrichter so einzuteilen, dass maximale Unparteilichkeit und Neutralität gegenüber den Kämpfern sichergestellt wird.

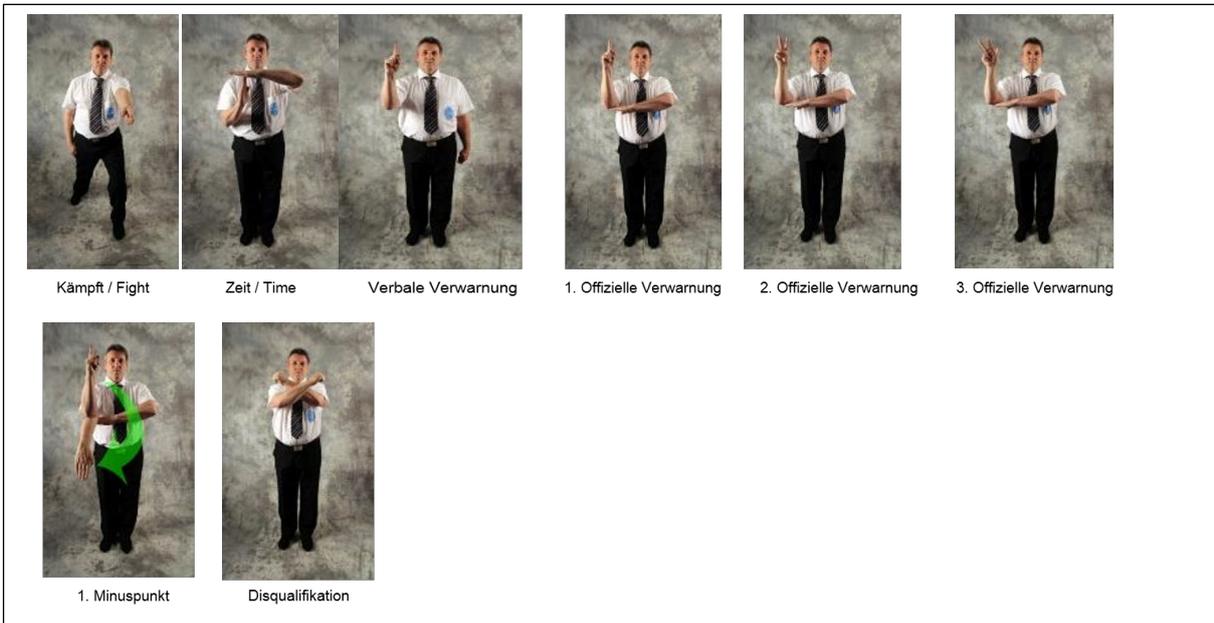
- Hauptkampfrichter und Punktrichter, die für einen Kampf oder eine Serie von Kämpfen eingeteilt sind, dürfen als Coaches / Trainer nur dann aktiv sein, wenn eine rechtzeitige Abmeldung beim Kampfflächenleiter erfolgt ist.
- Hauptkampfrichter und Punktrichter dürfen in Ihrer Kampfrichteruniform während eines Turniers nicht als Coach oder Betreuer agieren. In diesem Fall ist eine Trainingsjacke zu tragen.
- Sollte ein Hauptkampfrichter während eines Kampfes nicht die geforderte Qualifikation zeigen, so kann der Kampfflächenleiter den Kampf stoppen und einen Ersatz Hauptkampfrichter benennen, der den Kampf weiterführt.
- Das Rechtsausschuss / Präsidium der WAKO Deutschland e.V. kann auf Antrag und in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten Tatami, einen Hauptkampfrichter oder Punktrichter von Turnieren oder in besonders schwerwiegenden Fällen, die WAKO Kampfrichterlizenz entziehen. Gründe können sein (nur eine beispielhafte Nennung):
  - Parteilichkeit
  - Bestechlichkeit
  - Bewusste Fehlentscheidungen zu Gunsten eines Kämpfers
  - Respektloses Verhalten gegenüber Kämpfern, Coaches, Trainern oder Offiziellen der WAKO Deutschland e.V. u.a.
- Kampfrichter sollten ebenfalls eine sportärztliche Bescheinigung vorweisen können. Auf internationaler Ebene ist das Pflicht.

#### **4.8.3 Offizielle Gesten der Kampfrichter**

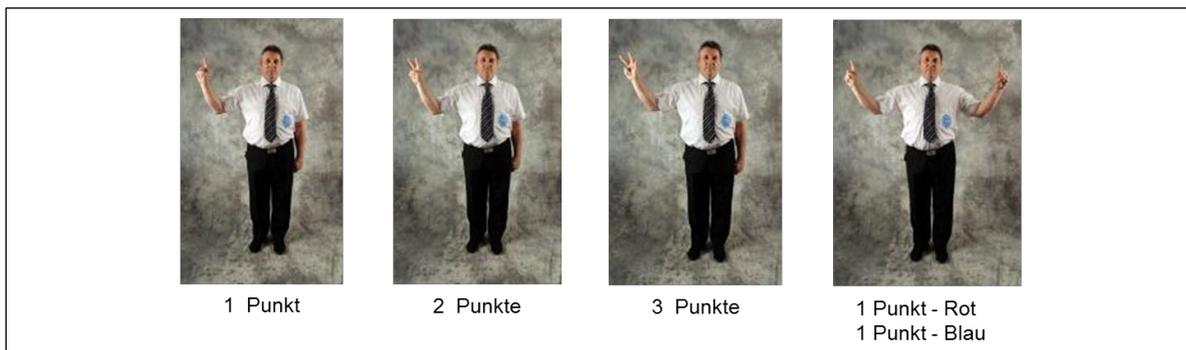
Klare und eindeutige Gesten zum Anzeigen von Regelverstößen sind notwendig, um dem entsprechenden Kämpfer klar, verständlich und eindeutig Regelverstoß und Konsequenz klar zu kommunizieren. Lange, verbale Erklärungen im Kampffläche sind zu vermeiden.



### 4.8.3.1 Alle Tatami Disziplinen



#### 4.8.3.2 Nur Point Fighting (PF):



#### 4.8.4 Bekleidung der Kampfrichter

Eine einheitliche Bekleidung von Hauptkampfrichter, Punkt- und Seitenkampfrichtern unterstreicht und dokumentiert die Qualität und Professionalität der WAKO.

Die Bekleidung aller Kampfrichter in allen Positionen, an und auf der Kampffläche besteht aus:

- offizielles WAKO Deutschland Kurzarmhemd (WAKO Logo des Landesverbandes oder WAKO International Logo)
- schwarze Hose ohne Aufschlag / Umschlag (keine Blue Jeans etc.)
- schwarze, sportive Schuhe ohne Absätze, möglichst ohne Schnürsenkel
- WAKO Fliege oder ähnlich (Farbe: dunkelblau oder schwarz) – auf Landesturnieren kann bei Punktrichtern darauf verzichtet werden
- dunkle Socken (dunkelblau oder schwarz)
- Besonderheiten Kampfrichter auf der Kampffläche während des Kampfes:
  - Das Tragen von Schmuck und Uhren ist untersagt
    - a) im PF für Hauptkampfrichter und Punktrichter
    - b) im LC und KL für den Hauptkampfrichter
  - Das Tragen einer Brille ist untersagt, stattdessen dürfen weiche Kontaktlinsen getragen werden
    - a) im PF für Hauptkampfrichter und Punktrichter
    - b) im LC und KL für den Hauptkampfrichter
- Ergänzung zum internationalen Regelwerk:
  - dunkelblaues Jacket, am besten mit WAKO Logo des Landesverbandes oder WAKO International: Pflicht auf internationalen Turnieren, optional auf allen deutschen Turnieren.



#### 4.8.5 Kampfflächenleiter (engl. chief referee)

- Der Kampfflächenleiter wird für jede Kampffläche eines Turniers bei
  - Bundeturnieren (Deutsche Meisterschaft, German Open etc.) - vom Bundeskampfrichterreferent Tatami WAKO Deutschland e.V.
  - Landesmeisterschaften, Landesturniere in Verantwortung des Landesverbandes – in Abstimmung mit dem Landeskampfrichterreferenten
  - Turniere der Klasse A, B, C – in Abstimmung mit dem Bundeskampfrichterreferenten Tatamiarten WAKO Deutschland e.V.ernannt.
- Er teilt die Haupt- / Seitenkampf- und Punktrichter in Abhängigkeit von Vereins-, Bundesland-, Länderherkunft der Kämpfer ein.
- Er beobachtet jeden Kampf um (wenn nötig),
  - Hauptkampfrichter / Seitenkampf- / Punktrichter auf Fehler hinzuweisen oder Fragen zu beantworten
  - Proteste zu behandeln
  - den Kampf zu unterbrechen
    - um auf Proteste zu reagieren
    - wenn die Regeln nicht regelkonform angewendet werden
  - bei Unstimmigkeiten zu schlichten / zu vermitteln
  - kann Hauptkampfrichter / Seitenkampf- / Punktrichter austauschen, wenn ihre Qualität nicht den geforderten Standards entspricht
  - darf einen Assistenten benennen, der wenn nötig einen Kampf- oder Punktrichter ersetzt

**Merke:** Nur der Kampfflächenleiter und / oder der für das Turnier verantwortliche Kampfrichterreferent kann im Falle eines schweren Fehlers eine Kampfrichterentscheidung ändern. Offizielle Proteste werden im Kampfrichterausschuß behandelt und entschieden.

#### 4.8.6 Hauptkampfrichter (engl. center referee)

Aufgaben des Hauptkampfrichters sind:

- Leitet den Kampf auf der Kampffläche.
- Ist zuständig für Regelverstöße, vergibt Verwarnungen, Minuspunkte und EXITS.
  - Im PF anhand eines Mehrheitsentscheids.
  - Im LC / KL allein bestimmend



- Überprüft nur den Mundschutz vor Beginn des Kampfes. Die Schutzausrüstung und Kleidung sollte bereits von den Seitenkampfrichtern / Punktrichtern geprüft worden sein.
- Stellt sicher, dass
  - kein Kämpfer unnötigen Gefahren und Treffern ausgesetzt ist (z.B. durch Beobachtung der Kämpfer, Anzählen, Kampf abbrechen u.a.)
  - der Kampf nur weitergeführt wird, wenn die Kämpfer absolut kampffähig sind. Beim ersten Anzeichen verminderter Kampffähigkeit durch Schlageinwirkung oder Verletzung, muss gestoppt bzw. angezählt werden (gilt auch bei Konditionsschwäche, Wehrlosigkeit, Kampfunwilligkeit).
- Achtet strikt darauf, dass die Regeln für sportliches Fairplay eingehalten (dazu zählen u.a. sportliches und faires Verhalten von Sportlern, Betreuern, Coaches und Offiziellen untereinander und gegenüber Kampfflächenleiter, Hauptkampfrichter, Punktrichter, Zeitnehmer (TIMEKEEPER) und WAKO Offiziellen.

Nur bei Kämpfen im LC / KL: sofern kein elektronisches Punktesystem (Electronic Scoring System) eingesetzt ist, sammelt er am Ende des Kampfes die Punkt- und Wertungszettel aller 3. Punktrichter ein, überprüft diese auf Vollständigkeit und ggf. auf Rechen- / Wertungs- oder Eintragungsfehler. Nach der Überprüfung übergibt er die Punkt-/ Wertungszettel dem Kampfflächenleiter, der den Sieger des Kampfes ermittelt.

**Merke:** erst wenn der Kampfflächenleiter den Sieger gegenüber dem Hauptkampfrichter offiziell bekannt gibt, hebt der Hauptkampfrichter den Arm des Siegers. Nur so kann sichergestellt werden, dass etwaige Fehler, Systemausfälle (z.B. Punktzähler in der letzten Runde ausgefallen etc.) noch korrigiert werden können.

#### 4.8.6.1 Kommandos

Die Wettkampfsprache ist grundsätzlich deutsch - bei internationalen Turnieren die englische Sprache.

Folgende Kommandos sind im Kampf möglich:

- „SHAKE-HANDS“ - zu Beginn eines Kampfes fordert der Hauptkampfrichter die Kämpfer zum „Shake-Hands“ auf. Es ist nur vor dem Kampf zu Beginn der 1.Runde bei Aufforderung durch den Hauptkampfrichter und nach Ende des Kampfes erlaubt- wiederholtes „shake-hands“ nach dem Kommando „KÄMPFT“ führen zu einer verbalen Verwarnung und können ggf. durch eine offizielle Verwarnung bestraft werden, um die Sicherheit der Kämpfer zu gewährleisten.
- „KÄMPFT“- gibt den Kampf frei.
- „STOP“- beide Kämpfer stoppen sofort jegliche Kampfhandlung und Aktion.



- „**ZEIT STOP**“ – nur durch dieses Kommando wird die Zeit durch den Zeitnehmer angehalten.
- „**BREAK**“ – dient der Auflösung einer Umklammerungssituation. Mit dem Kommando „BREAK“ treten beide Kämpfer einen Schritt zurück ohne dabei zu schlagen oder zu treten und kämpfen ohne weitere Kommandos des Hauptkampfrichters weiter.  
Merke: Halten gilt nicht als Umklammerung.

#### 4.8.6.2 Anzählen

Das Anzählen („COUNTING“) gehört zu den wichtigsten Aufgaben des Hauptkampfrichters. Kämpfer können bei Amateurwettkämpfe der WAKO stehend und „auf dem Boden liegend“ (engl. „on the floor“) angezählt werden. Das Anzählen bei einem Kämpfer, der durch einen deutlichen Wirkungstreffer angeschlagen ist, hat die Funktion:

- 8 Sekunden Erholungspause zu gewähren (deshalb muss die Zeit weiterlaufen).
- Dem Hauptkampfrichter während dieser Zeitspanne die Möglichkeit zum Einschätzen der Kampffähigkeit zu ermöglichen, ggfs. ist auch ein Abbruch vorher möglich, z.B. bei schwerem K.O. (siehe hierzu auch den Abschnitt „Vorgehen beim Anzählen“).

##### 4.8.6.2.1 “3 x Anzählen –Regel“

In den Eliteklassen, Master Class und Juniorenklassen gilt die „3 x Anzählen“ Regel (engl. „three knock-down rule“ oder auch „three count rule“), das bedeutet:

Innerhalb eines Kampfes wird max. 3-mal angezählt, wobei beim dritten Mal bis 10 ausgezählt wird und der Kampf durch RSC beendet wird. Es ist dabei völlig egal, ob der Kämpfer bei 8 Kampfbereitschaft zeigt.

##### 4.8.6.2.2 “2 x Anzählen –Regel“

In den Jugend A und B Klassen gilt die „2 x Anzählen“ Regel (engl. „two knock-down rule“ oder auch „two count rule“) für den besonderen Schutz der Gesundheit von jugendlichen Kämpfern, das bedeutet:

Innerhalb eines Kampfes wird max. 2-mal angezählt, wobei beim zweiten Mal bis 10 ausgezählt wird und der Kampf durch RSC beendet wird. Es ist dabei völlig egal, ob der Kämpfer bei 8 Kampfbereitschaft zeigt.

##### 4.8.6.2.3 Wann muss angezählt werden?

- Wenn nach einem Wirkungstreffer (Schlag / Kick) ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.



- Wenn ein Kämpfer nach einem schweren Treffer (Schlag oder Kick) nicht zu Boden geht, sondern in teilweiser Bewusstlosigkeit (z.B. bei „stehendem K.O.“) aus Sicht des Hauptkampfrichters nicht mehr kampf- und verteidigungsfähig ist.
- Ein Kämpfer nicht mehr verteidigungsfähig ist oder keine Kampfbereitschaft zeigt (hier gilt auch deutlich erkennbare Konditionsschwäche).
- Bei einem schweren Niederschlag.

**Merke: zu frühes oder unangemessenes Anzählen kann einen Kampf zu Ungunsten eines Kämpfers entscheiden – zu spätes Anzählen kann die Gesundheit des Kämpfers gefährden.**

#### **4.8.6.2.4 Vorgehen beim Anzählen**

Der Hauptkampfrichter geht in der folgenden Reihenfolge beim Anzählen vor :

- Mit dem Kommando „STOP“ den Kampf unterbrechen und sofort laut mit dem Zählen beginnen (die Zeit wird nicht gestoppt).
- Die EINS mit dem Daumen der linken oder rechten Hand zeitgleich anzeigen.
- Den anderen Kämpfer sofort in die neutrale Ecke schicken.
- Erst wenn sich der andere Kämpfer in der neutralen Ecke befindet, wird im Sekundentakt von 2 bis 10 weitergezählt und dabei mit eindeutiger Handbewegung das Zählen unterstützt. Die Zahl 10 bedeutet das Aus des Kampfes (K.O.).
- Bei 8 muss der Kämpfer mit erhobenen Händen und lockeren Bewegungen seine Kampfbereitschaft anzeigen. Steht der Kämpfer spätestens bei 8 nicht mit erhobenen Händen, aufrecht vor dem Hauptkampfrichter und zeigt deutlich seine Kampfbereitschaft, wird weiter bis 10 ausgezählt (Entscheidung: K.O.).
- Es muss immer bis 8 angezählt werden, auch wenn der Kämpfer bereits vorher seine Kampfbereitschaft anzeigt und weiterkämpfen will.
- Zeigt der Kämpfer bei 8 seine Kampfbereitschaft und ist nach Einschätzung des Hauptkampfrichters kampffähig oder der Kämpfer wurde zum 3. Mal (2. Mal bei Jugend A) an- und damit ausgezählt, dann:
  - Stoppt der Hauptkampfrichter mit dem Kommando „ZEIT STOPP“ die Zeit (Ausnahme: Kämpfer wurde ausgezählt)
  - Holt den Kämpfer aus der neutralen Ecke in die Mitte der Kampffläche und schickt den „angezählten Kämpfer“ in die neutrale Ecke.
  - Im PF befragt der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter und entscheidet durch den Mehrheitsentscheid.



- Im LC / KL ist der Hauptkampfrichter allein bestimmend
- Bei einem Regelverstoß (z.B. zu „harter Kontakt“), erhält der betroffene Kämpfer direkt einen **Minuspunkt!**
- Der Kampf wird abgebrochen, weil
  - der Kämpfer bei 8 keine Kampfbereitschaft zeigt und / oder
  - der Kämpfer nach Einschätzung des Hauptkampfrichters nicht mehr kampffähig ist und / oder
  - der Kämpfer bis 10 ausgezählt (K.O.) und / oder
  - bei einem schweren Niederschlag durch den Hauptkampfrichter abgebrochen wird.
    - Zum Schutz der Gesundheit des Kämpfers muss sofort der Sanitätsdienst gerufen werden.
  - Der Hauptkampfrichter holt den verursachenden Kämpfer aus der neutralen Ecke in die Mitte der Kampffläche.
  - Im PF befragt der Hauptkampfrichter die Seitenkampfrichter und entscheidet durch den Mehrheitsentscheid.
  - Im LC / KL ist der Hauptkampfrichter allein bestimmend
  - Bei Abbruch des Kampfes aufgrund eines Regelverstoßes (z.B. zu „harter Kontakt“) muss der verursachende Kämpfer disqualifiziert werden, da der ausgezählte Kämpfer durch diese Regelwidrigkeit nicht mehr weiterkämpfen kann.
- Wird während des Anzählens von den Betreuern des angezählten Kämpfers ein Handtuch zum Zeichen der Aufgabe geworfen, muss weiter gezählt werden und wird erst berücksichtigt, wenn der Hauptkampfrichter den Kampf wieder freigibt
- Kommt es während des Anzählens zum Schluss Gong wird weitergezählt. Dann ist bei 10 der Kämpfer KO oder bei Kampffreigabe zählt die Punktwertung („Schluss Gong rettet nicht vor K.O.“)
- Scheint ein Kämpfer bei 8 kampffähig und er fällt nach dem Kommando „KÄMPFT“ ohne Einwirkung eines Schlages/Trittes/Fussfeger durch seinen Gegner zu Boden, beginnt der Hauptkampfrichter sofort wieder mit dem Anzählen bei 8 und zählt bis 10 aus (Entscheidung: K.O.).

#### 4.8.6.2.5 Beidseitiges K.O.

- Wenn beide Kämpfer gleichzeitig durch gegenseitige Schläge / Tritte zu Boden gehen, zählt der Hauptkampfrichter beide gleichzeitig an.



- Es wird solange weitergezählt, solange mindestens einer von Beiden auf dem Boden liegt. Bleiben beide bei 10 auf dem Boden, wird der Kampf gestoppt.
- Gewinner ist derjenige Kämpfer, der vor dem K.O. die meisten Punkte erzielt hat (Begründung: kein Kampf ohne Sieger).

**Aber:** der Gewinner ist nach dem WAKO-Regelwerk aufgrund des K.O. von weiteren Kämpfen auf diesem Turnier ausgeschlossen.

#### 4.8.6.3 Kompetenzen / Befugnisse

Der Hauptkampfrichter

- interpretiert die Anwendung der Regeln und des Regelwerkes dem Kampf angemessen.
- Er kann zum Schutz der Gesundheit eines Kämpfers zu jeder Zeit den Kampf stoppen, wenn nach seiner Einschätzung der Kampf einseitig geführt wird z.B.
  - durch deutliche Überlegenheit des Gegners oder weil ein Kämpfer
    - nicht mehr kampfwillig ist
    - sich nicht mehr verteidigen kann
  - wenn ein Kämpfer durch einen regelwidrigen Treffer verletzt wird und nach Einschätzung des Hauptkampfrichters nicht mehr kampffähig ist
  - wenn sich ein Kämpfer unsportlich verhält. In diesem Fall kann er einen oder sogar beide Kämpfer disqualifizieren (Achtung: siehe „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“).
- Er kann einen Kämpfer bei leichten Regelverstößen während des Kampfes „verbal (mündlich) warnen, dazu muss der Kampf nicht gestoppt werden (z.B. Hinweis „höher kicken“ u.a.).
- Er kann während des Kampfes für Regelverstöße zu jeder Zeit
  - „verbale (mündliche) Verwarnungen“ erteilen, dazu muss der Kampf nicht gestoppt werden (z.B. Hinweis „höher kicken“ u.a.).
  - „offizielle Verwarnungen“ und Minuspunkte für Regelverstöße erteilen (der Kampf muss unterbrochen werden.)
- Er kann den Coach / Betreuer verbal warnen, von der Matte verweisen oder bei weiteren Ausschreitungen diesen auch für das gesamte Turnier disqualifizieren lassen (im letzten Fall folgt ein offizielles Disziplinarverfahren bei der WAKO Geschäftsstelle).

Auch hier sind das Einschätzungsvermögen und ein Gefühl für die Situation vom Hauptkampfrichter gefragt:



- Er kann einen Kämpfer in schwerwiegenden Fällen (z.B. grobe Unsportlichkeit, absichtliche Aktionen nach „STOP“ u.a.) auch ohne vorherige „verbale Verwarnung“, „offizielle Verwarnung“ oder Minuspunkt disqualifizieren. (siehe „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“)
- Er muss das Anzählen stoppen, wenn sich ein Kämpfer weigert, in die neutrale Ecke zu gehen.

#### **4.8.6.3.1 Unvollständige Schutzausrüstung / zu spätes Erscheinen an der Kampffläche**

- Der Hauptkampfrichter hat das Recht, eine „offizielle Verwarnung“ auszusprechen, wenn ein Kämpfer nicht kampfbereit oder verspätet an der Kampffläche antritt.
- Wenn ein Kämpfer bei Antritt an der Kampffläche regelwidrig gekleidet ist (nicht-WAKO-zugelassene Schutzausrüstung, Shorts mit Muay-Thai-Symbolen bei LK / K1, fehlende Bandagen oder Mundschutz etc.), wird er nicht sofort disqualifiziert; es wird ihm 1:00 Minuten Zeit gewährt, (intern. 2.00 Minuten) um die Ausrüstung regelkonform zu ersetzen bzw. komplettieren - bleibt die Ausrüstung nach Ablauf der gewährten Zeit regelwidrig bzw. unvollständig, ist der Kämpfer zu disqualifizieren. (Siehe „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“).
- Wenn der Kämpfer innerhalb der 2:00 Minuten kampfbereit ist, erhält er eine offizielle Verwarnung direkt nach Kampfstart.

#### **4.8.6.3.2 Kampfunterbrechung und Weiterführung**

- Wo auch grundsätzlich der Kampf unterbrochen wird, muss er an der gleichen / ähnlichen Stelle wiederaufgenommen werden. Das gilt auch bei:
  - Fortsetzung des Kampfes nach der Medical Time
  - Fortsetzung des Kampfes nach dem Anzählen
- Der Kampf muss in der Mitte weitergeführt werden, wenn:
  - Punktwertung oder offizielle Verwarnung vorgenommen wurde.
  - Ein Kämpfer von der Kampffläche gedrückt oder gekickt wurde.
  -

#### **4.8.7 Punktrichter / Seitenkampfrichter (engl. judges)**

Ein Punktrichter / Seitenkampfrichter

- Überprüft
  - die Schutzausrüstung und Kleidung der Kämpfer auf
    - regelkonforme Vollständigkeit.



- Funktionsfähigkeit (z.B. keine durchgeschlagenen Handschuhe, keine Tapes, Sicherheit etc.).
- Sauberkeit (kein Blut auf Ausrüstung oder Kleidung etc.).
- den Kämpfer, ob
  - im sichtbaren Bereich keinen Schmuck, Piercings etc. trägt – das gilt auch für Schmuck / Piercings unter dem Kopfschutz, sofern diese für den Kampfrichter erkennbar sind, müssen diese vom Kämpfer abgenommen werden.
  - die Fußnägel kurz geschnitten sind.
  - Das Gesicht / der Körper nicht eingeölt / eingefettet ist (Vaseline für das Gesicht ist in geringen Mengen erlaubt).
  - Bei Bartträgern der Bart nicht länger als 2 cm ist.
- muss unabhängig und neutral die Leistungen der Kämpfer bewerten.
- Während des Kampfes ist den Punktrichter / Seitenkampfrichter nicht erlaubt zu Kämpfen, Punktrichtern / Seitenkampfrichtern oder irgendjemand sonst zu sprechen – Ausnahme: Hauptkampfrichter, Kampfflächenleiter.
- Wenn notwendig, kann der Punktrichter / Seitenkampfrichter am Ende einer Runde dem Hauptkampfrichter über beobachtete Regelverstöße eine Rückmeldung geben, z.B. über Fehlverhalten von Coaches / Betreuern etc...
- Kein Punktrichter / Seitenkampfrichter verlässt seinen Platz vor Bekanntgabe des Siegers durch den Hauptkampfrichter
- Ein Punktrichter / Seitenkampfrichter wertet Kämpfe entweder mittels elektronischem Scoring System oder Klickern bzw. im PF durch Handzeichen.

#### 4.8.7.1 Punktrichter im LC / KL

- Die drei Punktrichter sitzen auf Stühlen außerhalb der Kampffläche an den Ecken vorne links, oben links und oben rechts (vom Tisch aus gesehen). Sie dürfen während des Kampfes nicht aufstehen, sondern müssen sitzen bleiben.
- Die Punktrichter sind im elektronischen Scoring-System im Uhrzeigersinn (vom Tisch aus gesehen) nummeriert mit J1, J2 und J3.
- J1 ist für die Prüfung des Kämpfers auf der roten Seite zuständig, J3 für den Kämpfer auf der blauen Seite.
- Jeder Punktrichter erhält ein Medium, mit dem die Punkte im elektronischen Scoring-System eingegeben werden können (z.B. ein Joystick, ein Tablet oder ähnliche Vorrichtungen).



- Wertungen werden umgehend per Klick auf die entsprechende Taste für jeden Trefferpunkt für rot oder blau eingegeben.
- Punktrichter sind für die Wertungen zuständig und mischen sich grundsätzlich zu keinem Zeitpunkt in das Kampfgeschehen ein.
  - Ausnahmen:
    - a) auf Anweisungen und Rückfragen des Hauptkampfrichters muss der Punktrichter reagieren.
    - b) bei eindeutigen Regelverstößen kann der Punktrichter den Hauptkampfrichter darauf aufmerksam machen.

#### **4.8.7.2 Seitenkampfrichter im PF**

- Die Seitenkampfrichter bewegen sich, wie der Hauptkampfrichter, auf der Kampffläche.
- Die Seitenkampfrichter stehen weiter weg von den Kämpfern als der Hauptkampfrichter (eher am Mattenrand) und bewegen sich in einem Halbkreis jeweils nach links und rechts.
- Jeder Seitenkampfrichter muss darauf achten, nicht das Sichtfeld der anderen Kampfrichter auf der Matte zu blockieren.
- Die Seitenkampfrichter bewegen sich möglichst in einem Dreieck mit dem Hauptkampfrichter. Es muss gewährleistet sein, dass immer mindestens 2 Kampfrichter einen guten Blickwinkel auf die Kämpfer haben.
- Grundsätzlich stehen die Seitenkampfrichter mit dem Gesicht zum Hauptkampfrichter und mit dem Rücken zum Tisch; bei Kampfauslage beider Kämpfer mit dem Gesicht zum Hauptkampfrichter muss ein Seitenkampfrichter die Position wechseln.
- Der Seitenkampfrichter links (vom Tisch aus gesehen) prüft den Kämpfer auf der roten Seite, der Seitenkampfrichter rechts prüft den Kämpfer auf der blauen Seite.
- Punktwertungen werden deutlich und sofort mittels Gesten angezeigt. Es ist dabei unerheblich, ob der Hauptkampfrichter das Kommando „STOP“ gegeben hat oder nicht, die Wertungen müssen immer sofort angezeigt werden. (siehe „Offizielle Gesten der Kampfrichter“)
- Andere Wertungen, beispielsweise für „nicht gesehen / keine Wertung“ müssen auch durch die Seitenkampfrichter durch Geesten angezeigt werden. (siehe „Offizielle Gesten der Kampfrichter“)



## 4.9 Tischbesetzung

### 4.9.1 Zeitnehmer (engl. „time keeper“)

Die Hauptaufgabe des Zeitnehmers ist es darauf zu achten, dass die Kampf- und Pausenzeiten während eines Kampfes eingehalten werden. Die Aufgaben des Zeitnehmers im Einzelnen:

- Er sitzt direkt an der Kampffläche, neben dem Kampfflächenleiter.
- Er bedient das elektronische Scoring System.
- Er ist dafür zuständig, die Zeit im Blick zu behalten. Er entscheidet, ob ein Punkt innerhalb der Kampfzeit erfolgt ist.
- Er behält die Punktwertungen im LC / KL jederzeit im Blick; bei Auffälligkeiten oder erheblichen Unstimmigkeiten weist er umgehend den Mattenleiter darauf hin.
- Er stoppt sofort beim Kommando „ZEIT STOP“ durch den Hauptkampfrichter die Zeit (beachte: die Zeit wird beim Anzählen nicht gestoppt).
- Er startet auf Anweisung des Hauptkampfrichters die „EXTRA TIME“ mittels elektronischem Scoring System / Stoppuhr (z.B. bei Verletzungen „Medical Time“, oder Tausch / Vervollständigung der Schutzausrüstung).
- Wird ein Kämpfer über das Rundenende hinaus angezählt, muss bei Rundenende der Gong ertönen (der Hauptkampfrichter zählt weiter. Hier gilt Anzählen vor Rundenende oder das Rundenende rettet einen Kämpfer nicht vor dem K.O.).
- Er sorgt für die Fortschreibung der Poollisten.
- Er trägt auf Anweisung des Kampfflächenleiters Schutzsperrern bei Kopf K.O. auf die Liste „Schutzsperre“ ein (Erläuterung dazu unter „Schutzsperrern nach K.O.)
- Die Zeitanzeige sollte für alle Coaches/Betreuer gut sichtbar sein.

**Merke:** jeder an der Kampffläche eingesetzte WAKO Offizielle muss in der Lage sein, das elektronische Scoring System zu bedienen und die Funktion des Zeitnehmers auszuüben.

#### 4.9.1.1 Zeiten für Pausen, Verletzungen, Vervollständigung Schutzausrüstung

- Die Pausenzeit beträgt 1:00 Minute (ggf. 30 Sekunden bei Verkürzung der Rundenzeiten)
- Die Zeit („Medical Time“) je Kampf beträgt max. 2:00 Minuten
- Die Zeit für die Vervollständigung der Schutzausrüstung einmalig max. 1:00 Minute. (intern. 2.00 Minuten)



#### 4.9.2 Listenführer

- Der Listenführer muss schreibgewandt und mit dem Kickboxsport vertraut sein.
- Die Kämpfe müssen in der Reihenfolge der Austragung für jede Kampfklasse nummeriert werden.
- Er hat die Kampfergebnisse in die Wettkampflisten einzutragen.
- Alle Eintragungen müssen ordentlich und deutlich lesbar in Druckschrift vorgenommen werden.
- **Der Listenführer hat die nächsten Kampfpaarungen in der Rundenpause rechtzeitig aufzurufen.**

**Merke:** Bei Wettkämpfen dürfen grundsätzlich nur die vom Verband vorgeschriebenen Listen verwendet werden.



## 5 Gesundheit und Sicherheit an der Kampffläche

- Werden durch den Veranstalter gestellte Boxhandschuhe von den Kämpfern getragen, müssen diese nach jedem Kampf gereinigt werden.
- An der Kampffläche müssen ausreichend Papiertücher zur Verfügung stehen.
- Papier, welches von einem Kämpfer benutzt wurde, darf nicht wiederverwendet werden.
- Desinfektionsmittel und Einweghandschuhe sollten auf jeder Kampffläche ausreichend zur Verfügung stehen.
- Der Veranstalter hat sicherzustellen, dass Reinigungspersonal bei Bedarf kurzfristig zur Verfügung steht.



## 6 Coaches / Betreuer / Sekundant (engl. coach / second)

In dem folgenden Ausführen werden die Begriffe synonym verwendet. Mit „Coach“ ist ebenso ein „Betreuer“ oder ein „Sekundant“ gemeint und umgekehrt.

### 6.1 Regeln und Verhalten an / auf der Kampffläche

Regeln für Coaches während des Kampfes:

- Je Kämpfer sind mind. 1 Coach, aber max. 2 Coaches erlaubt – mindestens einer davon muss im Besitz einer gültigen, gut sichtbaren Coach-Lizenz sein.
- Der Coach muss mindestens 18 Jahre alt sein; zusätzliche Betreuer müssen mindestens 14 Jahre alt sein.
- Alle Betreuer müssen während des Kampfes sitzen bleiben.
- Coaching während der laufenden Runde darf nur in einem angemessenen Rahmen und einer angemessenen Lautstärke erfolgen, solange es den Kampf nicht stört. Ansonsten kann der Hauptkampfrichter dies als Regelverstoß bestrafen.
- Coaching-Signale richten sich ausschließlich an den eigenen Kämpfer.
- Kein Betreuer darf Kommentare über das Kampfgericht oder Kampfrichterentscheidungen äußern.
- Jeder Betreuer muss alle WAKO-Regeln und die Etikette einhalten.
- Betreuer dürfen sich den Kampfrichtern nicht nähern, sie nicht ansprechen oder den Kampf auf irgendeine Weise mit ihnen diskutieren. Dies gilt vor, während und nach dem Kampf.
- Motiviert oder animiert ein Coach während des Kampfes Zuschauer (verbal oder nonverbal) zum „Anfeuern“ des eigenen Kämpfers, „Ausbuhen“ des Gegners oder zu anderen Unsportlichkeiten, kann dieses als unsportliches Verhalten und damit als Regelverstoß vom Hauptkampfrichter gewertet werden.
- Eine Störung des Kampfes durch Gesten, Worte oder Handlungen ist verboten.
- Wenn der Coach einen offensichtlichen Fehler während des Kampfes feststellt (bei der Zeitmessung oder Punktevergabe), darf er aufstehen und dem Hauptkampfrichter ein T-Zeichen mit den Händen anzeigen und um Korrektur bitten.
- Berechtigte Proteste sind: Wesentliche Fehler des Hauptkampfrichters, d.h. Fehler bei der Zeitmessung, bei der Aufzeichnung der Punktevergabe und der Ergebnisse.
- Der Coach kann maximal 2 Mal pro Kampf einen berechtigten Protest einlegen. Hält er sich nicht daran, gibt es eine Verwarnung.



- Unberechtigte Proteste sind: Sämtliche Proteste und Beschwerden zu Entscheidungen der Kampfrichter und deren Wertungen.
- Fehlverhalten von Coaches kann durch den Hauptkampfrichter bestraft werden (siehe auch Kapitel „Regelverstöße und Bestrafungen“)
- Der Coach kann zum Schutz seines Kämpfers das Handtuch als Zeichen der Aufgabe werfen. Ausnahme: während des Anzählens durch den Hauptkampfrichter hat das Werfen des Handtuches keine Auswirkung (Handtuch schützt nicht vor K.O.)
- Während des Kampfes ist es nicht erlaubt, den Kampffläche zu betreten.
- Vor jeder Runde müssen Handtücher, Flaschen, Eimer etc. von der Kampffläche entfernt werden.
- Coaches dürfen, während sie an der Fläche sind, keine Videoaufnahmen tätigen. Das gilt für alle Arten von Kameras (Handy, Videorecorder, GoPro, etc.).
- Coach dürfen nur unmittelbar vor dem Kampf in den Innenraum und müssen diesen nach Kampfbende umgehend verlassen.

## 6.2 Regelverstöße der Coaches / Betreuer

Der Hauptkampfrichter kann einen Coach bei Regelverstößen in dieser Reihenfolge bestrafen:

- 2x verbal warnen
- Anschließend disqualifizieren und von der Matte wegschicken.
- Bei weiteren Ausschreitungen für das gesamte Turnier (oder nur einen Turniertag) disqualifizieren.
- Wenn der einzige (lizenzierte) Coach des Kämpfers disqualifiziert wird, muss innerhalb von 2:00 Minuten ein neuer Coach übernehmen. Ansonsten kann der Kämpfer nicht weiterkämpfen, da er mind. einen lizenzierten Coach benötigt.

## 6.3 Bekleidung der Coaches / Betreuer

- Sportliche Kleidung und Sportschuhe (keine Straßenschuhe) sind Pflicht. Ausgenommen sind höchste, offizielle Vertreter des austragenden Landes- oder Bundesverbandes.
- Caps, Mützen, Kopftücher (sofern nicht religiösen Ursprungs), Shorts etc. sind an / in der Kampffläche nicht erlaubt.
- Flip-Flops sind an / in der Kampffläche nicht erlaubt



## 7 Verantwortlichkeiten des Kämpfers

- Er muss sich kurz vor Kampfbeginn in der Nähe der Kampffläche befinden.
- Unmittelbar vor Kampfbeginn darf er den Innenraum der Kampffläche betreten, den er direkt nach Kampfbeginn wieder verlassen muss.
- Er ist dafür verantwortlich, dass sein Coach an der Kampffläche ist.
- Der Kämpfer ist für seine Bekleidung und Schutzausrüstung verantwortlich.
- Bei Nichtantreten ist der Kampfflächenleiter der Kampffläche, in dem die Gewichtsklasse ausgetragen wird, zu informieren.
- Der Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass sein Sportpass immer an der jeweiligen Kampffläche dabei ist.
- Das Sprechen auf der Kampffläche ist dem Kämpfer nicht erlaubt.
- Jeder Sportler kann in mehreren Vereinen Mitglied sein. Er kann jedoch nur für einen Verein an den Start gehen. Vor dem ersten Turnierstart in einem Kalenderjahr darf ein Vereinswechsel vollzogen werden. Dieser muss beim Landesverband beantragt werden, welcher das Umschreiben des Vereins bei Sports-ID durchführt. Im laufenden Jahr kann ein Vereinswechsel einmalig vollzogen werden, dieses muss beim Landesverband beantragt werden. Hierzu muss die Freigabe durch den ursprünglichen Verein vorliegen. Eine Verhinderung der Freigabe ist möglich, wenn:
  - Beitragsrückstände nachweisbar sind,
  - vereinsschädigendes Verhalten stattfindet / stattfand,
  - Fördergelder des ursprünglichen Vereins aus dem zurückliegenden Jahr in Anspruch genommen wurden.



## 8 Entscheidungen

- Meistertitel können ohne Kampf nicht vergeben werden. Ein Freilos wird als Kampf gewertet.
- Bei Meisterschaften werden zwei dritte Plätze vergeben. Ausgenommen hiervon sind Turniere, die nicht im K.O.-System (z.B. Ranglistenturniere) ausgekämpft werden. Es besteht auf Landesebene die Möglichkeit den dritten Platz auszukämpfen. Dies muss vorher angekündigt werden.
- Haben sich in einer Gewichtsklasse zu Turnieren oder Meisterschaften nur 2 Kämpfer gemeldet, so muss ein Kampf stattfinden.
- Beim Start von 3 Kämpfern erhält einer ein Freilos. Es besteht auf Landesebene die Möglichkeit in Gewichtsklassen mit nur drei Teilnehmern nach dem Modus „jeder gegen jeden“ kämpfen zu lassen. Dies muss vorher angekündigt werden.

### 8.1 Sieg nach Punkten

Am Ende eines Kampfes wird der Sieger mit dem meisten Punktrichterstimmen zum Sieger erklärt (3:0 = einstimmig, 2:1 – „SPLIT DECISION“).

### 8.2 Sieg durch Überlegenheit

#### 8.2.1 Point Fighting

Liegt ein Kämpfer mit 10 Punkten zurück, wird der Kampf beendet und der führende Kämpfer zum Sieger erklärt.

#### 8.2.2 Leichtkontakt / Kick Light

Liegt ein Kämpfer bei mind. 2 Punktrichtern mit 15 Punkten Unterschied vorn, wird der Kampf beendet und der führende Kämpfer zum Sieger erklärt.

#### 8.2.3 Beidseitiges K.O.

- Wenn beide Kämpfer gleichzeitig zu Boden gehen, wird angezählt, solange mindestens eine / einer auf dem Boden ist. Wenn beide nach 10 Sekunden noch auf dem Boden sind, wird der Kampf beendet und nach dem Punktestand vor dem K.O. bewertet.
- Die Gewinnerin / der Gewinner ist jedoch nach dem WAKO-Regelwerk aufgrund des K.O.s von weiteren Kämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen.

**Merke:** es gilt die „3 x Anzählen Regel“ bzw. „2 x Anzählen Regel“ bei Jugendlichen der Klassen A und B.



### 8.3 Sieg durch Aufgabe

Der Kampf kann durch einen Kämpfer oder seinen Betreuer aufgegeben werden. Der Kämpfer muss in diesem Fall einen Arm gestreckt hochheben und den Boden mit einem Knie berühren. Nach Unterbrechung („STOP“) durch den Hauptkampfrichter teilt der Kämpfer diesem seine Aufgabe mit. Sein Gegner wird zum Sieger durch Aufgabe. Ein Kämpfer, der den Kampf nach einer Pause oder dem Anzählen nicht fortführt, verliert den Kampf

### 8.4 Sieg durch Abbruch RSC

#### 8.4.1 Abbruch durch den Hauptkampfrichter: RSC (referee stops contest)

Ein Kampf kann durch Abbruch beendet werden wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit oder sportlicher Unterlegenheit. Der Sieg durch Abbruch wird durch den Hauptkampfrichter bestimmt. Die Entscheidung des Kampfes heißt: Sieger durch „RSC = referee stops contest“.

#### 8.4.2 Abbruch wegen Verletzung: RSC-H (referee stops contest – health)

- Wenn der Hauptkampfrichter einen Kämpfer für unfähig weiterzukämpfen erachtet, wegen einer Verletzung oder anderen körperlichen Ursache, wird der Kampf angehalten, und der Gegner zum Sieger erklärt. Das Recht diese Entscheidung zu fällen obliegt dem Hauptkampfrichter, das Sanitätsteam / Arzt hinzuziehen kann. Falls er dies tut, folgt er dem Rat des Sanitätsteams / Arzt.
- Wenn der Hauptkampfrichter das Sanitätsteam / Arzt konsultiert, sind nur diese Personen als Offizielle auf der Kampffläche. Betreuer sind nicht zugelassen. Muss ein Kampf wegen Verletzung eines Kämpfers abgebrochen werden, so muss vom Hauptkampfrichter und den in diesem Kampf eingesetzten Punktrichtern festgestellt werden,
  - a. ob die Verletzung absichtlich / vorsätzlich oder durch eine unerlaubte Technik des Gegners verursacht wurde - dann ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners. (beachte Disqualifikationsregel).
  - b. Es sich um eine Eigenverletzung handelt - dann ist der Unverletzte zum Sieger zu erklären.
  - c. Die Verletzung nicht absichtlich und nicht durch eine unerlaubte Technik verursacht wurde und der Verletzte den Kampf nicht innerhalb der Medical Time weiterführen kann – dann wird der unverletzte Kämpfer zum Sieger erklärt.



- d. Bei Vorkämpfen siegt der Unverletzte nur dann, wenn die Verletzung nicht durch eine unerlaubte Technik verursacht wurde, um den Turnierablauf zu gewährleisten. Ansonsten wird der Verursacher disqualifiziert und der nächste Gegner des verletzten Kämpfers kommt durch ein Freilos weiter.
- e. Nasenbluten: Kann eine starke Blutung nach mehrmaligem Versuch durch Coach / Betreuer (nicht Arzt / Sanitätsteam) innerhalb der Medical Time nicht gestoppt werden, ist der Sanitätsteam / Arzt zu befragen ob der Kampf abgebrochen werden muss. Der Unverletzte wird zum Sieger erklärt, außer die Verletzung wurde durch eine Regelwidrigkeit herbeigeführt. In diesem Fall ist der Betreffende zu disqualifizieren und der Verletzte zum Sieger zu erklären = Sieg durch Disqualifikation des Gegners. Beachte „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“

### 8.5 Sieg durch Nichtantreten

- Sieger durch Nichtantreten wird der Kämpfer, dessen Gegner wegen Verletzung oder aus anderen Gründen zu einem Kampf nicht antritt.
- Befindet sich ein Kämpfer bereits kampfbereit im Kampffläche und sein Gegner erscheint auch nach 1 Ausruf über die Lautsprecheranlage in der Halle / Ausruf direkt an der Kampffläche noch immer nicht, erhält er 1:00 Minuten Zeit (intern.2.00 Minuten), um im Kampffläche zu erscheinen. Nach Ablauf der 1:00 Minuten erklärt der Hauptkampfrichter den kampfbereiten Kämpfer zum „Sieg durch Nichtantreten“.

### 8.6 Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)

Es gibt grundsätzlich zwei Arten der Disqualifikation:

1. Technische Disqualifikation
2. Verhaltensbedingte Disqualifikation

#### 8.6.1 Technische Disqualifikation

- Technische Disqualifikationen während des Kampfgeschehens sind unbeabsichtigte Regelverletzungen, die zu Verwarnungen und Minuspunkten führen (EXITS, Verwarnungen mit Minuspunkten).
- Der disqualifizierte Kickboxer behält seine Platzierung, darf aber nicht mehr weiterkämpfen.
- Mit der vierten „offiziellen Verwarnung“, d.h. beim 3. Minuspunkt (oder dem 4. Minuspunkt bei EXIT), ist der Kampf abzubrechen. Der Gegner wird zum Sieger durch Disqualifikation.



### 8.6.2 Verhaltensbedingte Disqualifikation

- Verhaltensbedingte Disqualifikationen während des Kampfgeschehens sind harte, schwere oder willentlich ins Kauf genommenen Regelverletzungen, die zur Verletzung des Gegners führen können oder anders schwerwiegend sind.
- Der Kampfrichterreferent des Turnieres ist bei der Entscheidung hinzuzuziehen.
- Der disqualifizierte Kickboxer verliert sein Recht auf eine Platzierung und darf nicht mehr weiterkämpfen.
- Hierunter zählt auch unsportliches Verhalten, wie z.B.:
  - Beleidigung gegenüber Hauptkampfrichter, Gegner, Publikum, WAKO Offiziellen
  - aggressives Verhalten
  - Unangebrachte Gesten gegenüber anderen Beteiligten
  - Disqualifikationen wegen irregulären Protesten zur Kampfentscheidung, wegen denen es zu Verspätungen im Turnierablauf kommt.
  - exzessives Nachschlagen nach dem Kommando „STOP“ / „BREAK“ oder nach den Rundenenden
  - Verlassen der Kampffläche, wenn der Kämpfer nicht bis „8“ wieder kampfbereit auf der Kampffläche steht.
  - absichtliche Ausführung verbotener Techniken.
  - absichtliche Verletzung des Gegners, wenn dieser dadurch den Kampf nicht weiterführen kann.

### 8.7 Abbruch ohne Entscheidung

Ein Kampf ist ohne Entscheidung abubrechen, wenn er nicht mehr den Regeln entsprechend weitergeführt werden kann. Der Hauptkampfrichter beendet den Kampf ohne Entscheidung bei

- höherer Gewalt
- Ausfall der Kampfflächenbeleuchtung
- Beschädigung / schadhafter Kampffläche  
gewaltsamen Störungen



## 9 Proteste, Änderungen von getroffenen Entscheidungen

Die folgenden Richtlinien sollen dabei helfen, für begründete Proteste und Beschwerden ein lösungsorientiertes Miteinander zu gestalten.

**Grundsätzlich gilt:** alle öffentlichen Entscheidungen sind endgültig und können nicht geändert werden, außer:

- Fehler beim Zusammenrechnen der Punkte sind entdeckt worden.
- Wenn ein Punktrichter erklärt, dass er die Ecken vertauscht hat.
- Wenn eine klare Regelverletzung vorliegt.

Der Kampfrichterreferent behandelt alle Proteste sofort mit Hilfe der anderen Kampfrichter an der Kampffläche. Nach der Aussprache verkündet der Kampfrichterreferent das offizielle Ergebnis.

### 9.1 Kampfrichterausschuss

Reguläre Proteste und Beschwerden werden im Kampfrichterausschuss bestehend aus:

- Kampfrichterreferent (sofern auf dem Turnier anwesend und verantwortlich – ansonsten Kampfflächenleiter)
- eine Person der Turnierleitung
- Kampfflächenleiter, der an der Kampffläche des betroffenen Kampfes verantwortlich war
- Hauptkampfrichter, der den Kampf geleitet hat
- alle 3 Punktrichter, die gewertet haben
- Athletensprecher

**Merke:** Die betroffenen Kämpfer selbst nehmen an der Erörterung nicht teil.

### 9.2 Arten von Protesten

Die Art des Protestes bestimmt, wie vorgegangen werden muss.

#### 9.2.1 reguläre Proteste

- Wenn ein Betreuer Protest gegen eine Wertung, Entscheidung einlegen möchte, muss er dies sofort beim Hauptkampfrichter anzeigen.
- Wenn ein Team gegen ein Urteil Protest einlegen will, muss dies dem Kampfrichterreferenten in Schriftform spätestens 15 min. nach dem Kampf vorliegen.
- Je schriftlichem Protest müssen 50 EURO vom Team hinterlegt werden, die
  - bei Veränderung des Urteils im Sinne des Protestes zurückgegeben werden,



- bei Beibehaltung des getroffenen Urteils im Landesverband bzw. Bundesverband verbleiben.
- Der schriftl. Protest muss das Problem klar darlegen. Der Kampfrichterreferent muss den Protest mit dem Kampfrichterausschuss erörtern. Der Protest wird sofort behandelt.
- Die endgültigen Entscheidungen sind unanfechtbar.
- Proteste gegen Urteile des Kampfgerichts können nur akzeptiert werden, wenn die Wettkampfbestimmungen nicht richtig angewendet worden sind.

### **9.2.2 Protest gegen Punktwertung bei Einsatz von Klickern und Punktzetteln / Wertungsbögen**

Bei einem Protest gegen Punktwertungen ist dieser schriftlich mit Hinterlegung einer Kautions von 50 EURO einzureichen. Dann kann einem Betreuer erlaubt werden mit dem Kampfflächenleiter oder dem Präsidium die Wertungen einzusehen.

Ist der Protest unbegründet, verfällt die Kautions zu Gunsten der WAKO Deutschland e.V.

### **9.2.3 Irreguläre Proteste**

Auf irreguläre Proteste, die Uneinigkeit bei Entscheidungen durch Programmablaufs Verzögerungen ausdrücken, wie z.B.

- die Kampffläche aus Protest vor Kampfende zu verlassen (entweder aus eigenem Antrieb oder vom Coach angewiesen)
- respektlose und beleidigende Äußerungen von Kämpfer / Betreuer gegen Kampffläche- / Punktrichter, Kampfflächenleiter oder sonstige WAKO Offizielle
- sonstige Proteste, die keine regulären Proteste sind

wird sofort durch den Kampfrichterausschuss oder das Präsidium reagiert. Die Konsequenz kann der vollständige Teamausschluss in dieser Disziplin sein. Falls Sicherheitspersonal einschreiten muss und es deswegen zu Auseinandersetzungen kommt, kann das zur sofortigen Disqualifikation des gesamten Vereins führen.

Ein Protest wird nur in schriftl. Form behandelt und nicht, wenn oben genannte Aktionen bereits im Gange sind.



#### 9.2.4 Proteste während des Kampfes

Alle getroffenen und öffentlich ausgesprochenen Entscheidungen können nicht mehr geändert werden, es sei denn:

- Fehler beim Zusammenrechner der Punkte werden erkannt
  - Vertauschung der Kämpfernamen / Kampfflächenecken.
  - Einer der Punktrichter hat einen Fehler bei der Punktwertung gemacht, z.B. rot / blau vertauscht.
  - Während des Kampfes ist beim elektronischen Scoring System ein oder mehrere Punktwertungen aufgrund eines technischen (nachgewiesenen) Defektes der Anlage nicht berücksichtigt worden / komplett ausgefallen.
- Offensichtliche Verletzungen des Regelwerkes werden erkannt (z.B. Fehlentscheidungen des Hauptkampfrichters).
- Beschwerden (nicht offizieller Protest) werden vom Kampfflächenleiter sofort aufgenommen und der Sachverhalt geklärt. Das Kampfgericht erörtert das Problem und entscheidet.
- Nach Diskussion und Aufklärung des Sachverhaltes durch den Kampfrichterausschuss wird das Ergebnis, je nach Art des Turniers, durch den leitenden Kampfrichterreferenten des Turniers bekannt gegeben. Ist kein Kampfrichterreferent anwesend, dann durch den Kampfflächenleiter.
- Einsprüche bzgl. Regelverstöße gegen die Wettkampfbestimmungen müssen unmittelbar nach Regelverstoß mündlich beim Hauptkampfrichter, der den Kampf leitet, und danach schriftlich eingereicht werden.
  - Der Einspruch muss grundsätzlich mit der Angabe des Regelverstoßes begründet werden.
  - Eine Entscheidung über einen Protest muss vom gesamten Kampfgericht, mehrheitlich getroffen werden.
  - Zweifelhafte Fälle, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und sportlicher Fairness getroffen werden.
  - Ergeben sich Auslegungsschwierigkeiten in unmittelbarem Zusammenhang mit einem Kampf oder während eines Kampfes, so wird eine notwendige Entscheidung durch den Hauptkampfrichter bzw. Kampfflächenleiter (oder wenn anwesend dem Kampfrichterreferenten) getroffen.
- In allen hier nicht aufgeführten Streitfällen entscheiden die Präsidien der jeweiligen Landesverbände (bei Bundeturnieren entscheidet das Präsidium der WAKO Deutschland in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Bundeskampfrichterreferenten).



### 9.3 Videobeweis

- Videobeweise sind bei WAKO Veranstaltungen nicht zugelassen.
- Videoanalysen sind nicht zur Klärung bei Beschwerden oder Punktevergabe zugelassen.

## 10 Grundsätze und Richtlinien der Punktwertung

In den Tatamidisziplinen ist ein Treffer nicht gleich auch ein Wertungstreffer (Punkt). Bei einem regelkonformen Schlag oder Tritt auf eine regelkonforme Trefferfläche muss ein Punkt gegeben werden, wenn ausnahmslos alle 5 Kriterien erfüllt sind (und auch nur dann):

1. **exzellente Technik** (top Technik mit absoluter Balance)
2. **kraftvolle Ausführung** (dosierte Kraft und Geschwindigkeit – alle Hand- und Fußtechniken müssen zurückgezogen werden – Ausnahme: Fussfeger)
  - Alle Techniken müssen mit einer vertretbaren Kraft aufgeführt werden. Jede Technik die den Gegner lediglich berührt, streift oder schubst wird nicht gewertet.
  - Wenn ein Kämpfer hochspringt, um anzugreifen oder sich zu verteidigen, muss er danach wieder mit beiden Füßen auf Kampffläche aufkommen und darf sein Gleichgewicht nicht verlieren (es ist nicht erlaubt die Kampffläche mit irgendeinem anderen Körperteil als den Füßen zu berühren).
3. **Bewusstheit** (volle Konzentration und Fokus zum Ziel – kein Wegsehen, wenn die Technik ausgeführt wird)
4. **gutes Timing und korrekte Distanz** (so, dass die ausgeführte Technik den maximalen Effekt auslöst)
5. **sportliche Einstellung** (keine arglistige / boshafte / hinterlistige Einstellung bei der Ausführung von Techniken)

Weiterhin ist bei der Beurteilung von Wertungstreffern / Punktevergabe zu beachten:

- Verliert ein Kämpfer nach einem erfolgreichen Treffer infolge einer Aktion, die außerhalb seiner Kontrolle liegt (z.B. er wird gestoßen – „PUSH“) und berührt die Matte mit einem anderen Körperteil als den Füßen, wird der Punkt dennoch gegeben.

### 10.1 Fussfeger (engl. „foot sweep“)

Eine Punktwertung für einen Fussfeger gibt es nur, wenn mindestens ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berühren – das „aus dem Gleichgewicht bringen des Gegners“ gibt keine Wertung durch den Punktrichter.



## 10.2 Punktevergabe bei Nutzung eines elektronisches Scoring-Systems

Für WAKO Tatami Turniere ist der Einsatz eines von der WAKO Deutschland zugelassenen elektronischen Scoring verpflichtend. Das System sowie die Nutzung wird in den „Anforderungen an Turniere“ der WAKO Deutschland beschrieben.

- Für alle regulären Treffer mit erlaubten Techniken, auf erlaubte Ziel / Trefferflächen, die die Grundlagen der Punktevergabe bei Tatamidisziplinen erfüllen, vergibt der Punktrichter Punkte für den jeweiligen Kämpfer mittels Klick auf das Wertungsgerät (z.B. Gamepad, Mouse ...) für „blaue oder „rote Ecke“.
- Die Wertungen aller Punktrichter sind in Echtzeit auf den Monitoren an den Kampfplätzen für jeden sichtbar.
- Sieger nach Beendigung der regulären Kampfzeit ist der Kämpfer mit den meisten Punkten (auf dem Bildschirm sichtbar).
- Muss eine „offizielle Verwarnung“ oder/und ein Minuspunkt für einen Kämpfer vergeben werden, zeigt der Hauptkampfrichter dieses gegenüber dem Kampfplätzenleiter und dem Zeitnehmer („engl. „TIME KEEPER“) mit der vorgeschriebenen Geste an.
- Eine „offizielle Verwarnung“ und ggf. ein Minuspunkt für den entsprechenden Kämpfer werden im System erfasst und sind für jeden auf den Monitoren sichtbar.

**Siehe auch:** Elektronisches Scoring System (Open Scoring Electronic System) – siehe Richtlinie “Verwendung des elektronischen Scoring Systems / Wertungszettel”

## 10.3 Punktevergabe bei Nutzung von Klickern und Wertungszettel

- Für alle regulären Treffer mit erlaubten Techniken, auf erlaubte Ziel / Trefferflächen, die die Grundlagen der Punktevergabe bei Tatamidisziplinen erfüllen, vergibt der Punktrichter Punkte für den jeweiligen Kämpfer mittels Klicker.
- Sieger nach 3 Runden (Veranstalter kann die Rundenzahl verkürzen) ist der Kämpfer mit den meisten Punkten auf den Wertungszetteln.
  - Der Punktrichter überträgt am Ende jeder Runde die Punkte und ggf. Minuspunkte auf den Punkteztettel / Wertungsbogen und addiert seine Wertung.
  - Er berücksichtigt am Ende des Kampfes ggf. Minuspunkte (1 Minuspunkt = 3 Trefferpunkte), zählt die Punkte je Runde zusammen und ermittelt einen Sieger.
  - Für Notizen zum Kampf muss der Punktrichter die Rückseite des Punktzettels / Wertungsbogen benutzen.
  - Die „rote Ecke“ steht auf den Punktzetteln immer links – „blau“ rechts.



## 10.4 Wertungen

- **Schlag** („punch“), auch gesprungen 1 Punkt
- **Tritt** („kick“) zum Körper 1 Punkt
- **Fussfeger** („foot sweep“) 1 Punkt  
mind. ein anderer Körperteil, außer den Füßen, berührt den Boden
- **Tritt** („kick“) zum Kopf 2 Punkte
- **Gesprungener Tritt** („kick“) zum Körper 2 Punkte
- **Gesprungener Tritt** („kick“) zum Kopf 3 Punkte
- im Infight – Serien oder Kombinationen 1 Punkt  
(es wird nicht jeder Treffer gewertet, ggf. ein weiterer Punkt beim „Lösen“ mit sauberer Technik – Schlag oder Kick)

**Merke:** diese Wertungen gelten für PF, LC, KL egal ob Klicker oder ein elektronisches Scoring System eingesetzt werden.

### 10.4.1 Nicht zu wertende Treffer (kein Punkt)

Treffer werden nicht gewertet,

- bei unerlaubten Techniken oder Treffern auf unerlaubte Trefferflächen.
- Techniken die ganz oder teilweise abgeblockt werden, gegen die Deckung / Schutzausrüstung treffen (**Merke:** gilt grundsätzlich nicht für Treffer gegen den Kopfschutz, aber die Anforderungen aus „Grundsätze für Wertungstreffer“ müssen für eine Wertung erfüllt sein.) treffen, von der Deckung/Schutzausrüstung abgelenkt ins Ziel treffen, erhalten keine Punktwertung.
- Der Kämpfer bei der Ausführung der Technik die Balance verliert oder zu Boden fällt (gilt, wenn ein anderer Körperteil außer den Füßen den Boden berührt).
- Kraftlose Schläge / Tritte.
- Der Fussfeger keine Wirkung zeigt (kein Brechen des Gleichgewichts, wo durch mindestens ein Körperteil außer den Füßen den Boden berührt).
- Wenn ein Kämpfer nach oder während des Treffers außerhalb der Matte landet z.B. Rücksprung mit Backfist oder Stop-Kick (kein Punkt – kein „EXIT“).
- Im PF: Wenn nur einer der 3 Richter einen Treffer gesehen hat. Dann wird dieser nicht erteilt (Mehrheitsentscheid).
- Wenn der Hauptkampfrichter das Kommando „STOP“ ruft und für einen der Kämpfer eine Verwarnung ausspricht, dann kann ihm nicht gleichzeitig ein Punkt gegeben werden - der andere Kämpfer kann jedoch einen Punkt bei einem Treffer und einen



weiteren Punkt bekommen, falls dem Gegner eine Verwarnung mit Minuspunkt ausgesprochen wird. (sofern dieser noch keinen Trefferpunkt erzielt hat – **nur im PF**)

## 10.5 Besonderheiten im PF

### 10.5.1 Anzeige durch Haupt- und Seitenkampfrichter

- Die Wertung muss sofort durch Handheben und Deuten auf den Kämpfer, der die Wertung erzielt hat, angezeigt werden.
- Um einen Treffer als Punkt zu werten, müssen mindestens 2 Kampfrichter in ihrer Entscheidung übereinstimmen (Mehrheitsentscheid, gilt auch beim Sudden Death)
- Wird dieselbe Anzahl von Punkten durch Heben der Arme für beide Kämpfer angezeigt, erhalten beide diese Punkte.
- Wenn 2 Kampfrichter auf beide Kämpfer deuten, 1 Kampfrichter nur auf einen, erhalten beide Kämpfer einen Punkt.
- Zeigt ein Kampfrichter 2 Punkte an und ein anderer zeigt nur 1 Punkt an, muss der Hauptkampfrichter nachfragen, welche Technik wer gesehen hat (Kick oder Punch). Wenn beide Kampfrichter einen Kick gesehen haben, wird ein Punkt vergeben. Hat der eine einen Punch gesehen, wird der Treffer nicht gewertet.
- Sieger ist der Kämpfer, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat.
- Bei einem 10-Punkte-Vorsprung wird der in Führung liegende Kämpfer zum Sieger erklärt (außer bei Team Kämpfen).
- Die Offiziellen sollen – in Rücksprache mit dem Zeitnehmer – entscheiden, ob ein Treffer vor oder nach Ablauf der Zeit erfolgt ist.
- Der Ablauf der Zeit wird durch Werfen eines weichen Gegenstandes in die Mitte der Matte angezeigt oder durch Rufen des Hauptkampfrichters z.B. nach dem Ertönen eines Signals.



### 10.5.2 Unentschieden – Verlängerung und Sudden Death

Wenn der Kampf nach 2 oder 3 Runden unentschieden gewertet wurde, dann erfolgt, ohne Pause, eine

- **Verlängerung:** 1:00 Minute Kampfzeit – sollte danach immer noch kein Sieger feststehen wird sofort ohne Pause im
- **Sudden Death** bis zur Entscheidung weitergekämpft. 2 Kampfrichter müssen den gleichen Treffer gesehen haben.

### 10.6 Besonderheiten bei LC / KL – Verlängerung und Extrapunkte

- Wenn der Kampf nach 2 oder 3 Runden durch einen oder mehrere Punktrichter unentschieden gewertet wurde, bestimmt das elektronische Scoring System auf Grundlage der Wertungspunkte der letzten Runde automatisch den Sieger.
- Sieht auch das System hier weiterhin ein Unentschieden, entscheiden die Punktrichter manuell:
  - In erster Linie muss der fairere Sportler zum Sieger erklärt werden. Hier ist entscheidend, wer weniger offizielle Minuspunkte bzw. Verwarnungen ausgesprochen bekommen hat.
  - Sind diese identisch, soll der bessere Kämpfer zum Sieger erklärt werden, unter Berücksichtigung von:
    - weniger „Verwarnungen“ / Minuspunkte
    - mehr Aktivität
    - mehr Kicks
    - bessere Verteidigung
    - bessere Kampfführung / Strategie
    - bessere Technik und Stil
- Bei Einsatz von Klickzählern muss der Punktrichter die letzte Runde manuell auswerten. Hierbei ist der Sportler, der in der letzten Runde mehr Treffer erzielte, zum Sieger zu erklären. Wurde die letzte Runde auch unentschieden gewertet, ist wie beim Einsatz des elektronischen Scoring-Systems zu verfahren.



## 11 Regelverstöße und Bestrafungen

### 11.1 Arten von Regelverstößen

Hier sind die häufigsten und für alle Tatamidisziplinen gleich geltenden Regelverstöße, die zu einer Aktion des Hauptkampfrichters führen muss, aufgeführt. Da dieses in den Tatamidisziplinen unterschiedlich sein kann, gelten zusätzlich die Regelungen in den Regelwerken für Point Fighting, Leichtkontakt und Kick Light):

- Jegliche Form von unerlaubten Techniken (abhängig von der Tatami Disziplin).
- Jegliche Form von Angriffen gegen verbotene Trefferflächen / Ziele (da dieses in den Tatamidisziplinen unterschiedlich sein kann, siehe jeweiliges Regelwerk für die Disziplin).
- Nachschlagen / Treten nach dem Kommando „STOP“, „BREAK“ oder nach Rundenende.
- Angriffe gegen den Hinterkopf, Kopfoberfläche, Hüfte, gegen das Knie oder den Unterschenkel von vorne.
- Wegdrehen, weglaufen, sich fallen lassen, zu tiefes Abducken (unterhalb eigener Gürtellinie), offensichtliches Klammern, blinde Techniken und Ringkampffaktionen, Blickrichtung nicht Schlag- / Kickrichtung.
- Faustrückenschläge und aus der Drehung („spinning backfist“) und Würfe.
- Festhalten, gilt auch für das Festhalten des Beins mit und ohne Gegenangriff.
- Angriffe, wenn der Gegner ein anderer Körperteil außer den Füßen, den Boden berührt.
- Verlassen der Kampffläche (EXIT).
- Reden auf der Kampffläche während des Kampfes.
- Ausspucken des Mundschutzes (wenn nicht durch eine Technik des Gegners verursacht)
- „SHAKE HANDS“ während des Kampfes und bei Rundenbeginn ab 2. Runde.
- Jegliche Kampfhandlungen nach „Stopp“ oder „Rundenende“
- Einfetten / Einölen des Körpers, der Schutzausrüstung (Vaseline für das Gesicht ist in Maßen erlaubt).
- Grobe Unsportlichkeiten, unsportliches Verhalten gegenüber Coaches, Kämpfern, Kampfrichtern und Offiziellen.
- Angriffe, während der Gegner zu Boden fällt oder auf dem Boden liegt – dies gilt, sobald mindestens ein Körperteil außer den Füßen den Boden berührt.



## 11.2 Verwarnungen, EXIT

### 11.2.1 Verwarnungen / Bestrafungen des Kämpfers

- In allen Regelwerken der WAKO Deutschland werden die Begriffe verbale Verwarnung, offizielle Verwarnung, Minuspunkt und Disqualifikation verwendet.
- Der Hauptkampfrichter soll bei Regelverstößen in erster Linie verwarnen („verbale Verwarnung“).
- Bestrafungen durch den Hauptkampfrichter können in folgenden Formen ausgesprochen werden:
  - **Verbale Verwarnung** – max. 1 verbale Verwarnungen für den gleichen Verstoß, können auch ohne stoppen des Kampfes ausgesprochen werden (z.B. „höher Kicken“).
  - **1. offizielle Verwarnung:** kann nur 1 Mal ausgesprochen werden
  - **2. offizielle Verwarnung und 1. Minuspunkt:** die zweite offizielle Verwarnung ist automatisch der 1. Minuspunkt, wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt
  - **3. offizielle Verwarnung und 2. Minuspunkt:** die dritte offizielle Verwarnung ist automatisch der 2. Minuspunkt, wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt
  - **4. offizielle Verwarnung = Disqualifikation:** die vierte offizielle Verwarnung führt automatisch zur Disqualifikation. Sie wird mündlich und mittels Handzeichen in Richtung Kampfflächenleiter angezeigt (Achtung: siehe „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“).
  - **Disqualifikation** – kann auch ohne vorherige „verbale Verwarnung“, „offizielle Verwarnung“ oder „Minuspunkte“ erfolgen. (Achtung: siehe „Sieg durch Disqualifikation des Gegners (Disqualifikationsregel)“).

**Merke:** offizielle Verwarnungen / Minuspunkte werden

- a) Im PF durch Mehrheitsentscheid des Hauptkampfrichters und der Seitenkampfrichter vergeben.
- b) Im LC / KL durch den Hauptkampfrichter alleine vergeben und benötigen keinen Mehrheitsentscheid. In unklaren oder zweifelhaften Situationen (Beispiel: Hauptkampfrichter hat einen Tieftritt nicht gesehen, nur gehört) soll der Hauptkampfrichter jedoch die Punktrichter befragen und dann der Mehrheitsentscheidung folgen.

Hinweis: ein Minuspunkt bedeutet Abzug von 3 Wertungstreffern pro Punktrichter.



## 11.2.2 EXIT-Regelung (Verlassen der Kampffläche)

### 11.2.2.1 Definition EXIT

- Bei einem EXIT muss ein Kämpfer mindestens mit einem ganzen Fuß absichtlich die Kampffläche übertreten / verlassen haben.
- Als absichtlich gilt es, wenn der Kämpfer die Kampffläche verlässt, ohne dabei deutlich aktiv von seinem Gegner herausgedrückt, -gestoßen, -gekickt oder -geboxt zu werden.
- Die EXIT-Verstöße werden getrennt von den anderen Regelverstößen gezählt.
- Die Feststellung des EXIT ist
  - a) im PF durch Mehrheitsentscheid der Seitenkampfrichter und des Hauptkampfrichters möglich.
  - b) im LC / KL durch den Hauptkampfrichter alleine möglich.

Hinweis: ein Minuspunkt bedeutet Abzug von 1 Wertungstreffer pro Punktrichter.
- Kein EXIT:
  - a) Das Berühren der Außenlinie, d.h. der Fuß hat die Kampffläche nicht vollständig verlassen.
  - b) Kämpfer wurde von der Kampffläche gestoßen / gepushed (z.B. durch einen Kick)
  - c) Landet ein Kämpfer mit einem gültigen Wertungstreffer – z.B. bei einem „Rücksprung mit der Backfist“ oder einem „Stop Kick“ – außerhalb der Kampffläche, ist dies KEIN EXIT und es wird KEIN Punkt vergeben.

### 11.2.2.2 Regeln für die Bestrafung

Grundsätzlich gilt: EXIT-Regelungen werden getrennt von anderen Regelverstößen gewertet.

**1. EXIT = 1 Minuspunkt**

**2. EXIT = 1 Minuspunkt**

**3. EXIT = 1 Minuspunkt**

**4. EXIT = Disqualifikation**

Jedes EXIT und der zugehörige Minuspunkt werden mündlich und mittels Handzeichen der Tischbesatzung angezeigt, die dieses im Online Scoring-System eingibt.

Achtung: Um Fehler bei der Eingabe zu vermeiden, den Minuspunkt gegenüber der Tischbesatzung nicht anzeigen, damit nicht fälschlicherweise ein zusätzlicher Minuspunkt eingegeben wird. Das System zieht den Punkt automatisch ab, wenn man ein EXIT eingibt.



### 11.2.3 Vorgehen des Hauptkampfrichters

Bei einem Regelverstoß, der mit einer „offiziellen Verwarnung“, bestraft werden soll, muss der Hauptkampfrichter:

- Den Kampf mit dem Kommando „STOP“ unterbrechen.
- Die Zeit mit dem Kommando „ZEIT STOP“ stoppen.
- Den „unschuldigen“ Kämpfer in die neutrale Ecke schicken.
- Den Kämpfer, der den Regelverstoß begangen hat, mit deutlich erkennbarer Geste den Regelverstoß anzeigen (siehe „Regelverstöße und Bestrafungen“).
- Den Regelverstoß auch dem Zeitnehmer / Kampfflächenleiter mit einer deutlichen Geste anzeigen.
- Prüfen, ob der Zeitnehmer den Verstoß korrekt im Online Scoring System übernommen hat (wird auf dem Bildschirm angezeigt).
- Wird mittels Punktzettel / Wertungszettel gewertet, dann muss die Bestrafung auch allen 3 Punktrichtern angezeigt werden, damit diese den Verstoß auf ihren Punktezetteln vermerken können – ein Minuspunkt entspricht 3 Trefferpunkten.
- Der Kampf kann dann ggf. vom Hauptkampfrichter durch das Kommando „Zeit“ und „KÄMPFT“ wieder freigegeben werden.

### 11.2.4 Kriterien zur Vergabe von Minuspunkten

- Regelwidriger Kampfstil („unsauber“).
- Dauerndes Umklammern / Festhalten.
- Dauerndes zu tiefes Abducken (nicht Auspendeln gemeint) oder Wegdrehen.
- Zu wenig Kicks.
- Bereits eine „1. Offizielle Verwarnung“ erhalten.
- Aktionen nach Stopp / Rundenende.
- sonstige, schwere Regelverstöße.
- EXIT-Regelungen

### 11.2.5 Konsequenzen bei grob unsportlichem Verhalten

- Disqualifikation (keine weitere Teilnahme in anderen Disziplinen / Gewichtsklassen im jeweiligen Turnier möglich)
- Zeitsperre
- Ausschluss aus dem Verband



## 12 Richtlinie zum Schutz der Gesundheit der Kämpfer

### 12.1 Sanitätsteam

- Disziplinen auf der Tatamikampffläche dürfen nur durchgeführt werden, wenn ein Sanitätsteam in der Halle anwesend ist.
- Aufgabe des Sanitätsteams ist in diesem Fall, innerhalb der zur Verfügung stehenden „Medical Time“ einzuschätzen, ob der Kämpfer weiterkämpfen kann oder nicht.

### 12.2 Medical Time

- Die Medical Time beträgt maximal 2:00 Minuten pro Kampf je Kämpfer.
- Die Zeit läuft bei jeder Verletzung an dem Punkt weiter, an dem sie beim letzten Mal aufgehört hat.
- Sinn und Zweck der Medical Time ist es, einem verletzten Kämpfer die Möglichkeit zu geben, wieder kampfbereit zu werden.
- Der Kämpfer kann bzw. muss medizinische Erstversorgung in dieser Zeit erhalten.
- Der Hauptkampfrichter kann bei kleineren Problemen innerhalb der Medical Time ohne das Sanitätsteam aushelfen (zum Beispiel beim Herausfallen von Kontaktlinsen).
- Den Coaches / Betreuern ist es während der Medical Time nicht gestattet, sich um den Kämpfer zu kümmern, diesen zu coachen oder anzusprechen. Achtung: Ausnahmen hiervon sind Notfallsituationen (wie ein schweres K.O.), das Beruhigen von weinenden Kindern, Hilfestellung bei Sprach- / Kommunikationsproblemen oder ähnlichen Situationen, in denen durch ein angemessenes Verhalten eine schnelle Lösung gefunden wird. In diesen Fällen, kann der Hauptkampfrichter den Coach hinzuziehen.
- Das Sanitätsteam ist für die Erstversorgung zuständig und darf in erster Instanz entscheiden, ob der Kämpfer wieder kampfbereit ist.
- Stellt der Hauptkampfrichter mit Hilfe des Sanitätsteams fest, dass die Medical Time zur Erholung oder zum Entziehen aus dem Kampf missbraucht wird, bekommt der entsprechende Kickboxer eine offizielle Verwarnung.

#### 12.2.1 Verhalten des Hauptkampfrichters bei Verletzungen

- Stellt der Hauptkampfrichter eine Verletzung eines Kämpfers fest, stoppt er den Kampf mit dem Kommando „ZEIT STOP“.
- Der Hauptkampfrichter muss darauf achten, dass der Zeitnehmer die Medical Time korrekt startet.
- Die Zeit wird gestartet, sobald



- Der Sanitätsdienst die Kampffläche erreicht
- Der Hauptkampfrichter kleine Hilfestellungen gibt (z.B. bei blutender Nase oder Hilfe mit den Kontaktlinsen).
- Kann der Hauptkampfrichter das Problem selber nicht lösen (z.B. bei stärkerem Bluten, schmerzhafteren Verletzungen etc.) oder möchte den Kämpfer aus Sicherheitsgründen durch das Sanitätsteam begutachten lassen, muss er dieses anfordern.
- Der Kampf darf fortgeführt werden, wenn
  - Der Kämpfer innerhalb der 2:00 Minuten wieder kampfbereit und kampffähig ist.
  - Der Kämpfer die vollen 2:00 Minuten aufbraucht, aber dann kampfbereit und kampffähig ist. Merke: kommt es dann erneut zu einer Verletzung, wird der Kampf durch RSC beendet.
- Die Medical Time wird beendet, sobald das Sanitätsteam oder der Hauptkampfrichter den Kampf wieder freigeben.
- Der Kampf wird an der Stelle fortgeführt, an der der Kampf vor der Medical Time unterbrochen wurde.
- Der Kampf wird beendet, wenn
  - Der Kämpfer die vollen 2:00 Minuten aufbraucht und kampfunfähig bleibt.
  - Der Kämpfer vor Ablauf der 2:00 Minuten verletzungsbedingt aufgibt.
  - Das Sanitätsteam den Kämpfer für kampfunfähig erklärt.
  - Der Hauptkampfrichter trotz Freigabe des Sanitätsteams den Kämpfer für kampfunfähig erklärt.
- Achtung: Bei Beendigung des Kampfes durch Verletzung ist im Anschluss zu bestimmen, welcher Kämpfer diese verschuldet hat:
  - Verletzter Kämpfer hat es selber verschuldet und kann deshalb nicht weiterkämpfen: unverletzter Kämpfer wird zum Sieger erklärt.
  - Unverletzter Kämpfer hat aufgrund einer verbotenen Technik, zu hartem Kontakt oder wegen eines anderen Regelverstoßes die Verletzung verschuldet: der verletzte Kämpfer wird zum Sieger erklärt.

### 12.2.2 Blutende Wunden

- Bei einem Cut oder bei einer Blutung muss das Sanitätsteam innerhalb der Medical Time entscheiden, ob der Kämpfer wieder kampfbereit ist.
  - Wenn das Sanitätsteam den Kämpfer für kampffähig hält, darf der Hauptkampfrichter entscheiden, ob er ihn weiterkämpfen lässt oder nicht.



- Wenn das Sanitätsteam den Kämpfer für kampfunfähig hält, wird der Kampf beendet, auch wenn die Medical Time noch nicht abgelaufen ist.

### 12.3 Maßnahmen nach K.O., RSC, RSC-H

- Verletzt sich ein Kämpfer, darf nur das Sanitätsteam die Situation einschätzen und die Kampffähigkeit des Kämpfers feststellen.
- Ist ein Kämpfer bewusstlos, darf nur das Sanitätsteam die notwendigen „Erste Hilfemaßnahmen“ einleiten.
- **Wichtig:** Der Hauptkampfrichter darf den bewusstlosen Kämpfer lediglich am Boden halten, bis das Sanitätsteam eintrifft. Der Kämpfer darf weder in eine andere Position (z.B. stabile Seitenlage) gebracht werden, noch darf der Mundschutz durch nicht-medizinische Personen entfernt werden.

Merke: die Gesundheit der Kämpfer geht in jedem Fall vor – sofern ein Sanitätsteam direkt an der Kampffläche verfügbar / anwesend ist, können diese bei deutlich erkennbarer Bewusstlosigkeit sofort die notwendigen Maßnahmen einleiten.

### 12.4 Schutzsperrn nach Kopf K.O. / 3. RSC

- Wenn ein Kämpfer aufgrund eines Kopftreffers ausgezählt wurde, dann muss direkt im Anschluss an den Kampf eine Untersuchung vom Sanitätsdienst erfolgen, um Schädigungsfolgen zu verhindern.
- Schutzsperrn müssen **im Sportpass** und im Wettkampfprotokoll vermerkt werden. Die Sperre ist sofort nach dem **K.O. vom Kampfflächenleiter** im Sportpass einzutragen und in der Wettkampfliste zu vermerken. Der Kämpfer ist dafür verantwortlich, dass sein Sportpass immer an der jeweiligen Kampffläche dabei ist.
- Folgende Daten werden vom Zeitnehmer / Kampfflächenleiter zusätzlich auf einer separaten Liste „Schutzsperre“ erfasst:
  - Name des Kämpfers
  - Sport-ID
  - Datum der Eintragung
  - Datum bis wann Schutzsperre gültig
  - Turnier
  - Name des Hauptkampfrichters (der den Kampf geleitet hat)
  - Name des verantwortlichen Kampfflächenleiters

Die Liste steht als Download auf [www.wako-deutschland.de](http://www.wako-deutschland.de) zur Verfügung und ist vor jedem Turnier aktuell herunterzuladen.



- Der Kampfflächenleiter schickt direkt nach dem Turnier die Liste der eingetragenen Schutzsperren per E-Mail an [schutzsperren@wako-deutschland.de](mailto:schutzsperren@wako-deutschland.de), damit sie in die Sportsdata Datenbank übernommen werden können.
- Die Zeitdauer der Schutzsperren wird wie folgt festgelegt:
  - Bei einem Kopf - K.O. oder 3 RSC - Niederlagen beträgt die Schutzsperre mindestens 4 Wochen.
  - Bei 2 Kopf – K.O.'s innerhalb von 3 Monaten erfolgt eine Schutzsperre von einem viertel Jahr.
  - Ein Kämpfer, der 3 aufeinanderfolgende Kopf – K.O.'s erlitten hat, erhält eine Schutzsperre von 1 Jahr.
- Eine Schutzsperre erfolgt auch für einen Kämpfer nach einer Abbruchniederlage infolge sportlicher Überlegenheit des Gegners, sofern folgende Voraussetzungen gegeben sind:
  - Der ärztliche Untersuchungsbefund macht eine solche notwendig.
  - Wenn ein Kämpfer bei drei Turnieren hintereinander durch RSC unterliegt.
- Alle Schutzsperren beginnen mit dem Tag der Niederlage.

### Besonderer Hinweis:

- Der Kämpfer muss seine Sporttauglichkeit nach Ablauf der Schutzsperre durch ein neues ärztliches Attest bestätigen.
- Alle im Sportbereich tätigen Offiziellen sind verpflichtet, jene Kämpfer zu melden, die mit einer Schutzsperre belegt wurden oder wegen überstandener schwerer Krankheit oder Unfällen aller Art nicht geeignet erscheinen, an Wettkämpfen teilzunehmen.



## 13 Newcomer Regelung

### 13.1 Definition Newcomer (Nachwuchs)

- Newcomer ist grundsätzlich, wer zwischen 0-5 Turniersiegen verzeichnen kann
- Verlust des Newcomer Status (Nachwuchseigenschaft):
  - Nach 3 Turniersiegen oder
  - wer bereits an **einem** A- / B-Serienturnier oder Bundesturnier teilgenommen hat und hier eine Platzierung erlangt hat.
- Wer während des Kampfes offensichtlich fortgeschrittene Techniken und Bewegungsabläufe zeigt, kann disqualifiziert werden. Dies setzt einen Mehrheitsentscheid der Kampfrichter voraus (sowohl im PF, als auch im LC / KL).



## 14 Alters- und Gewichtsklassen, Legitimation

### 14.1 Bestimmung des Alters

Für die Bestimmung des Alters eines Kämpfers ist das Geburtsjahr ausschlaggebend, d.h. es gilt das Alter, das im laufenden Jahr erreicht wird.

### 14.2 Legitimation / Altersnachweis

Die Feststellung des Alters kann auf Wunsch des Veranstalters durch Vorlage eines gültigen Personalausweises, Reisepasses oder anderem offiziellen Dokument bei der offiziellen Registrierung / Waage überprüft werden.

### 14.3 Altersklassen

#### 14.3.1 U-10 / Children (7-9 Jahre)

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 7, 8 oder 9 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 10. Lebensjahr, muss er in der Kategorie U-13 kämpfen.

#### 14.3.2 U-13 / Younger Cadets (10-12 Jahre)

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 10, 11 oder 12 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 13. Lebensjahr, muss er in der Kategorie U-16 kämpfen.

#### 14.3.3 U-16 / Older Cadets (13-15 Jahre)

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 13, 14 oder 15 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 16. Lebensjahr, muss er in der Kategorie U-19 kämpfen.

#### 14.3.4 U-19 / Juniors (16-18 Jahre)

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 16, 17 oder 18 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 19. Lebensjahr, muss er in der Kategorie Elite kämpfen.



#### **14.3.5 Elite / Seniors (19-40 Jahre)**

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 19, 20, 21... bis 40 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 41. Lebensjahr, muss er in der Kategorie Master Class kämpfen.

#### **14.3.6 Master Class (41-55 Jahre)**

In dieser Altersklasse können Kämpfer antreten, die im aktuellen Jahr 41, 42, 43... bis 55 Jahre alt sind. Erreicht der Kämpfer im laufenden Jahr das 56. Lebensjahr, darf er nicht mehr an Turnieren der WAKO Deutschland teilnehmen.

#### **14.3.7 Teamkämpfe**

- Ein Kämpfer kann nur mit einem Team seiner entsprechenden Altersklasse an den Start gehen.
- in allen Teams dürfen nur Jungen / Männer gegeneinander antreten, sowie Mädchen / Frauen lediglich gegen das gleiche Geschlecht.

### **14.4 Sonderregelung und Zusatzbestimmungen**

- Starter der U-10, U-13, U-16 sowie U-19 sollen ausschließlich in der eigenen Altersklasse starten.
- Um einen besseren Übergang in die nächsthöhere Altersstufe zu ermöglichen, kann im letzten Jahr der eigenen Altersklasse eine Altersklasse höher gestartet werden.
- U-19 Starter (ab 18 Jahren), die einmal auf einer Europa- oder Weltmeisterschaft in der Elite-Klasse antreten, dürfen danach nicht mehr bei den Junioren kämpfen.
- Starter der U-10, U-13, U-16 sowie U-19 dürfen ausschließlich in der eigenen Altersklasse bei Teamkämpfen antreten (d.h. ein Hochstufen in die nächst höhere Altersklasse ist nicht möglich).
- Kämpfer dürfen in allen nationalen und internationalen Turnieren in mehreren Disziplinen antreten, sowie jeweils in maximal einer Gewichtsklasse über der eigenen.
- Kämpfer der Master Class dürfen unter strengen Voraussetzungen weiter in der Elite Klasse kämpfen, wenn:
  1. Aus allen medizinischen Untersuchungen und aus einer ärztlichen Bescheinigung eindeutig hervorgeht, dass der Kämpfer gesundheitlich dazu in der Lage ist und
  2. eine Sondergenehmigung vorliegt (auf deutschen Turnieren durch den Bundesverband, bei internationalen Turnieren durch die WAKO HQ).



## 14.5 Gewichtsklassen

### U-10 / Children (7-9 Jahre) nur Pointfighting

Männlich	Weiblich
-18 kg	-18 kg
-21 kg	-21 kg
-24 kg	-24 kg
-27 kg	-27 kg
-30 kg	-30 kg
-33 kg	-33 kg
-36 kg	-36 kg
+36 kg	+36 kg

### U-13 / Younger Cadets (10-12 Jahre) nur Pointfighting

Männlich	Weiblich
-28 kg	-28 kg
-32 kg	-32 kg
-37 kg	-37 kg
-42 kg	-42 kg
-47 kg	-47 kg
+47 kg	+47 kg

### U-16 / Older Cadets (13-15 Jahre)

Männlich	Weiblich
- 32 kg	-32 kg
-37 kg	-37 kg
-42 kg	-42 kg
-47 kg	-46 kg
-52 kg	-50 kg
-57 kg	-55 kg
-63 kg	-60 kg
-69 kg	-65 kg
+69 kg	+65 kg



### U-19 / Juniors (16-18 Jahre)

Männlich	Weiblich
-57 kg	-50 kg
-63 kg	-55 kg
-69 kg	-60 kg
-74 kg	-65 kg
-79 kg	-70 kg
-84 kg	+70 kg
-89 kg	
-94 kg	
+94 kg	

### Elite / Seniors (19-40 Jahre)

Männlich	Weiblich
-57 kg	-50 kg
-63 kg	-55 kg
-69 kg	-60 kg
-74 kg	-65 kg
-79 kg	-70 kg
-84 kg	+70 kg
-89 kg	
-94 kg	
+94 kg	

### Master Class (41-55 Jahre)

Männlich	Weiblich
-63 kg	-55 kg
-74 kg	-65 kg
-84 kg	+65 kg
-94 kg	
+94 kg	

**Zusatz:** Das Gewicht für die gemeldete Gewichtsklasse muss erbracht werden.



#### **14.5.1 Start in einer höheren Gewichtsklasse**

Sollte es aus organisatorischen Gründen notwendig sein oder die Turnierausschreibung sieht hierzu eine Regelung vor, kann der Start in der nächst höheren Gewichtsklasse erlaubt werden.

#### **14.5.2 Gewichts- und Altersklasseneinschränkung bzw. Änderung**

- Es ist den Ländern sowie dem Bundesfachverband vorbehalten, Gewichts- und Altersklassen bei den Landes- und Bundesturnieren einzuschränken bzw. bei Liga oder Nachwuchsturnieren bei Bedarf abzuändern.
- Ebenso ist es möglich dem Sportler bei internationalen Wettkämpfen oder Turnieren auf Landesebene einen Start in zwei Gewichtsklassen (der eigenen und eine Klasse höher) zu erlauben.

#### **14.6 Doppelstarts in unterschiedlichen Gewichts- und Altersklassen**

- Auf Turnieren der WAKO Deutschland ist der Start in der eigenen Gewichtsklasse sowie der nächst höheren erlaubt. Um Erfahrungen in der neuen Altersklasse zu starten, ist es gestattet, in der nächst höheren Altersklasse zu starten
  - mit 9 Jahren in der U-13,
  - mit 12 Jahren in der U-16,
  - mit 15 Jahren in der U-19 und
  - mit 18 Jahren bei den Elite Klassen
- Verliert ein Kämpfer in einer Disziplin mit RSC, RSC-H oder K.O., darf er zum Schutz seiner Gesundheit im laufenden Turnier nicht mehr starten. Der Kampfflächenleiter informiert in diesem Fall die Turnier-organisation.

#### **14.7 Mehrfachstarts**

Der Kämpfer darf in verschiedenen Tatami-Disziplinen starten.

Mehrfachstarts:

- Es sind max. 4 Starts je Turnier, davon 2 Starts in verschiedenen
- Disziplinen, z.B. PF und LC
- Gewichtsklassen

je Turnier erlaubt.

Ausnahme: der Start in der Disziplin WAKO-Formen ist von dieser Regelung ausgenommen und darf zusätzlich erfolgen.



## 14.8 Setzen

Bei Bundes- und A-Serientunieren können die Bundestrainer „Favoriten“ bzw. „Kämpferinnen / Kämpfer“ setzen. Bei nationalen Wettkämpfen muss die Bundesrangliste, bei internationalen Wettkämpfen die Weltrangliste, berücksichtigt werden

Hiervon können die Bundestrainer in Sonderfällen abweichen. Beispiel: Qualifikations- oder Ausscheidungskämpfe.

## 14.9 Anmerkung Welt- und Kontinentalmeisterschaften

Jeder Kämpfer darf nur in seiner Altersklasse antreten: Kein Kämpfer erhält die Erlaubnis, außerhalb seiner Altersklasse an den Start zu gehen. Es gilt das internationale Regelwerk.

## 14.10 Gewichtskontrolle und Wiegeabläufe

### 14.10.1 Gewichtskontrolle

- Zum Wiegen sollen geeichte (Eichstufe 2) digitale Waagen mit gültigem Eichsiegel verwendet werden.
- Wer das Gewicht für die gemeldete Klasse überschreitet bzw. nicht bis zum Schluss der offiziellen Wiegezeit erreicht, wird vom Wettkampf ausgeschlossen, außer einem Umschreiben in eine andere Gewichtsklasse ist in der Ausschreibung geregelt.
- Eine Vorwiegezeit von mindestens 1 Stunde muss gegeben sein.
- Wiegen können nur offizielle Vertreter, die von den Präsidien der Bundes- und Landesverbände oder der Turnierleitung eingesetzt wurden.

### 14.10.2 Wiegeabläufe

- Der Vorsitzende des Präsidiums / Turnierleitung ernennt mit dem Ausrichter die Personen, welche die Waage organisieren. Während des Wiegens ist ein Offizieller (Bundestrainer, Kampfrichter oder sonstige ernannte Person) des Bundesfachverbandes anwesend. Es darf auch ein Verantwortlicher des Vereins, dessen Team gerade beim Wiegen ist, anwesend sein. Dieser darf jedoch in keiner Weise eingreifen. Der Verantwortliche darf keinen körperlichen Kontakt mit den Kämpfern haben und sollte abseits der Waage stehen – mindestens 1 Meter.
- Jeder Kämpfer benötigt seinen eigenen WAKO Sportpass mit ärztlichem Attest (gültig nur wenn es in dem Jahr, in dem das Turnier stattfindet, ausgestellt wurde) und gültiger Jahressichtmarke, der bei der Waage vorgezeigt werden muss. Die Feststellung des Alters



kann durch Vorlage eines gültigen Personalausweises bei der offiziellen Registrierung / Waage überprüft werden.

- Die Kämpfer jeder Gewichtsklasse werden am Tag vor Wettkampfbeginn oder an dem Tag des Wettkampfes gewogen. Wenn das Wiegen am selben Tag wie die Kämpfe stattfindet, beginnen die Kämpfe frühestens 1 Stunde nach dem Wiegen.

Die Zeitspanne kann vom Präsidium / Turnierleitung, nach Absprache mit dem medizinischen Ausschuss, der abklärt, dass dadurch kein Nachteil für einen Kämpfer der ersten Ausscheidungen entsteht, verkürzt werden. Das Wiegen richtet sich nach dem Turnierablaufplan. Die angegebene Zeit muss in jedem Wettkampf als offiziell angesehen und respektiert werden. Es ist kein Wiegen außerhalb der offiziell ernannten Wiegezeit möglich, außer ein Wiegeteam wird in dieser Zeit nicht fertig.

#### **14.10.3 Offizielles Wiegen (Registrierungsperiode)**

- Wenn ein Kämpfer sein Gewicht überschreitet, bekommt er in der offiziellen Zeit mehrere Möglichkeiten sein Gewicht zu erreichen. Jedoch muss der Kämpfer warten bis der WAKO Offizielle entscheidet wann das 2. Wiegen stattfindet. Dieses Gewicht ist endgültig. Erreicht der Kämpfer dabei nicht sein Limit, gibt es drei Möglichkeiten:
  1. Direkte Disqualifikation – die Entscheidung des WAKO Offiziellen ist endgültig und unanfechtbar.
  2. Eine Gewichtsklasse höher zu starten (Option, wenn die Turnierausschreibung dieses zulässt). In diesem Fall ist eine Umschreibung Gebühr in Höhe der doppelten Startgebühr dieses Tages für die Umschreibung zu entrichten. Die vorherige Startgebühr verfällt.
  3. Bei Turnieren mit Vorqualifikation (Deutsche Meisterschaft) gibt es keine Umschreibung.
- Ein Kämpfer darf nur in seiner beim Wiegen bestätigten Gewichtsklasse antreten. Das korrekte Gewicht der gemeldeten Klasse muss erreicht werden. Sollte ein Kämpfer zu schwer sein, muss er sich entkleiden. Sollte das Gewicht nicht erreicht werden, siehe Vorgehensweise oben.
- Sollte ein Kämpfer mit zu viel Kleidung auf der Waage stehen und somit der Verdacht entstehen, dass der Kämpfer zu leicht ist, muss er sich ebenfalls entkleiden. Sollte er dann für die Gewichtsklasse zu leicht sein, wird ebenso vorgegangen wie bei zu schwerem Gewicht.
- Wenn sich ein Sportler entkleiden muss und damit ein Problem hat, sollte er, wenn er zum Wiegen erscheint, Badesachen unter der Sportkleidung tragen.



- Das Wiegen muss auf hartem Boden, nicht auf Teppich, erfolgen.
- Das Wiegen wird in einem extra Raum und, wenn möglich, auf diskrete Art und Weise durchgeführt, die Bedürfnisse sowohl der männlichen als auch der weiblichen Teilnehmer müssen respektiert werden. Dem Wunsch weiblicher Kämpfer nach diskretem Wiegen muss entsprochen werden.
- Für jede vermutete oder bewusste Tat, die diese Regeln in Frage stellt oder bricht, wird der verantwortliche Verband bestraft.



## 15 Grand Champion (nur PF)

### 15.1 Durchführung von Grand Champion Klassen

Auf Turnieren kann ein sogenannter Grand Champion ausgekämpft werden, bei dem Kämpfer, egal welcher Gewichtsklasse, gegeneinander antreten können.

#### 15.1.1 Original Grand Champion

Nur die Gewinner der einzelnen Gewichtsklassen dürfen teilnehmen. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.

#### 15.1.2 Offener Grand Champion

- Jeder kann teilnehmen, der sich dafür während des Turniers angemeldet hat. Die Kampfablauffolge wird ausgelost.
- Die Kampfzeit beträgt wahlweise 1 x 3:00 Minuten oder 1x 2:00 Minuten. Die Kämpfer dürfen keinen Zeitstopp fordern.
- Regeln und Schutzausrüstung entsprechen denen des normalen PF Wettkampfes.
- Die Art des Grand Champion Wettkampfs muss in der Turnierausschreibung ausgeführt sein.

**Merke:** bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften gibt es keinen Grand Champion.



## 16 Team- und Mannschaftskampf

### 16.1 Teamkampf

- Die Regeln für Teamkämpfe gelten für Bundes-, Landes-, Welt- und Kontinentalmeisterschaften.
- Teamkämpfe können nur im Pointfighting durchgeführt werden. Die allgemeinen Regeln dieser Disziplin gelten auch für die Teamkämpfe (siehe Ergänzungsregelwerk).
- Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

#### 16.1.1 Teamgröße, Teammitglieder und Klassen

- Teamgröße:
  - 3 Männer (Kämpfer) + 1 Ersatz-Mann
  - 3 Frauen (Kämpferin) + 1 Ersatz-Frau
- Es gibt keine Alters- und Gewichtsklassen bei den erwachsenen Kämpfern (Elite und Master Class).
- Bei Junioren, Jugend B und Jugend A gibt es keine Gewichtsklassen, aber die Kämpfer müssen alle die entsprechende Altersklasse haben (siehe Punkt 15 zur Bestimmung des Alters).
- Abhängig von der jeweiligen Meisterschaft gilt für die Zusammensetzung eines Teams darüber hinaus:
  - Welt- und Kontinentalmeisterschaften: Teammitglieder müssen alle aus dem gleichen Nationalteam stammen und dürfen nicht mit anderen Nationen gemischt werden.
  - Welt-, Kontinental-, Internationale-Cups: Teammitglieder dürfen aus verschiedenen Clubs / Vereinen stammen und gemischt werden.
  - Nationalmeisterschaften: Teammitglieder sollen nur aus demselben Club / Verein stammen und dürfen nicht mit anderen gemischt werden.
- Wenn ein Team nicht komplett ist, darf es nicht antreten oder fortfahren.
- Der Ersatz darf nur eingesetzt werden, wenn ein anderer Kämpfer nicht mehr antreten kann. Bis zum Ende der Teamkämpfe kann er nicht erneut getauscht werden.
- Alle Teammitglieder müssen im Vorfeld in einer eigenen Alters- und Gewichtsklasse des gleichen Turniers angetreten sein.



### 16.1.2 Abfolge, Vorbereitung auf die Kämpfe

- Alle Kämpfer sind mit kompletter Schutzausrüstung in ihrer Ecke und werden von den Seitenkampfrichtern nacheinander geprüft.
- Um eindeutig als Ersatz-Mann oder Ersatz-Frau erkennbar zu sein, müssen diese ohne Kopfschutz an der Seite der Coaches sitzen. Alle anderen Schützer müssen angezogen sein.
- Durch das Werfen einer Münze wird die Abfolge bestimmt. Das Gewinnerteam entscheidet, wer zuerst einen Kämpfer stellt.  
Ausnahme: bei U-10, U-13 und U16 muss vom Kleinsten zum Größten an den Start gegangen werden.
- Alle Kämpfer, die nicht an der Reihe sind, müssen neben den Coaches sitzen bleiben.

### 16.1.3 Zeiten und Verlängerungen

- Kampfzeit pro Kampfpaar 1 x 2:00 Minuten (keine Pausen beim Kämpferwechsel)
- Es kann kein Zeitstopp während der Runden erbeten werden.
- Verlängerung (bei Unentschieden): es wird erneut eine Münze geworfen, der Gewinner entscheidet, wer den Kämpfer stellt.
  - 1 x 1:30 Minuten (U-10 und U-13)
  - 1 x 2:00 Minuten (U-16, U-19 Elite)

Wenn es nach der Extra-Runde immer noch unentschieden steht, kämpfen die gleichen Kämpfer weiter, bis ein Treffer erzielt wird (Sudden Death).

### 16.1.4 Verwarnungen und EXITS

- Alle „EXITS“ und Verwarnungen werden fortlaufend gezählt, um einen aktiven Wettkampf zu gewähren.
- Im Teamkampf kann kein Kämpfer wegen „EXIT“ disqualifiziert werden. Sein Team erhält ab dem 1. „EXIT“ jedes Mal einen Punktabzug.
- Es gelten ansonsten die allgemeinen Bestimmungen zu den Regelverstößen.

### 16.1.5 Verletzung im Teamkampf

Für den Fall einer Verletzung im Teamwettkampf bei der der Kämpfer nach einer medizinischen Untersuchung unfähig ist weiterzukämpfen, geschieht folgendes:

Das gegnerische Team erhält einen 10-Punkte-Bonus, der zu den bereits erzielten Punkten addiert wird.



## **16.2 Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände**

Es gelten die gleichen Regeln, wie für die Einzeldisziplinen im PF und LC / KL, allerdings mit einigen Ausnahmen. Diese werden nachfolgend erläutert.

Die Mannschaft, welche am Ende nach Mannschaftspunkten vorne liegt, hat den Kampf gewonnen.

### **16.2.1 Mannschaftsstärke und Klassen**

- Mannschaftsstärke:
  - 5 Männer (Kämpfer)
  - 3 Frauen (Kämpferin)
- Die einzelnen Kampfpaarungen der Mannschaften werden in den jeweiligen Gewichtsklassen der Kämpfer ausgetragen.

### **16.2.2 Kampfzeit**

- Die Kampfzeit beträgt für jedes Kampfpaar jeweils 3 x 2:00 Minuten.
- Die Pause zwischen den REXunden beträgt immer 60 Sekunden.

### **16.2.3 Wertung**

- Die einzelnen Kämpfe werden gesondert gewertet. Nach jedem Kampf beginnt der nächste bei null, das heißt der Punktestand des ersten Kampfes wird nicht mit übernommen.
- Die Mannschaft des Siegers erhält zwei Punkte, die des Verlierers einen Antrittspunkt.
- Stellt die gegnerische Mannschaft keinen Kämpfer so erhält sie auch keinen Antrittspunkt.

### **16.2.4 Sonstiges**

- Um keine Mannschaft zu bevorzugen werden die einzelnen Paarungen vor Turnierbeginn ausgelost. Somit sind die Chancen für alle Mannschaften gleich.
- Der dritte Platz wird ausgekämpft.



## 17 Anhang Wertungszettel für Punktrichter

### Punktrichter-Zettel

Turnier: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Kampf Nr: \_\_\_\_\_



A) \_\_\_\_\_ B) \_\_\_\_\_  
 Sieger ankreuzen

Runde	Kämpfer A ( rote Ecke )			Kämpfer B ( blaue Ecke )		
	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung	Trefferpunkte	Minuspunkte	Wertung
1						
2						
3						
<b>Gesamttreffer</b>						

Sieg durch (bitte ankreuzen)				
Punkte	RSC	Aufgabe	K.O.	Aufgabe
Disqualification		nicht antreten		Verletzung

Kampfrichter: \_\_\_\_\_  
(Name leserlich in Druckschrift ) **Unterschrift**

Ort, Datum: \_\_\_\_\_

Turnierleitung: \_\_\_\_\_  
 Unterschrift